

## ÍNDICE

<b>MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO.....</b>	<b>3</b>
<b>1. OBJETIVOS.....</b>	<b>3</b>
<b>2. COMPETENCIAS.....</b>	<b>4</b>
<b>3.CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.....</b>	
<b>4.INCORPORACIÓN DE LOS TEMAS TRANSVERSALES.....</b>	<b>12</b>
<b>4.1. EDUCACIÓN EN VALORES.....</b>	<b>12</b>
<b>4.2.MEDIDAS PREVISTAS PARA ESTIMULAR EL INTERÉS Y EL HÁBITO DE LA LECTURA Y DE LA MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA.....</b>	<b>15</b>
<b>4.3.USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC).....</b>	<b>16</b>
<b>4.4. OTROS ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULO.....</b>	<b>19</b>
<b>5. METODOLOGÍA.....</b>	<b>19</b>
<b>6.ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....</b>	<b>21</b>
<b>7. MATERIALES Y RECURSOS.....</b>	<b>22</b>
<b>8.ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.....</b>	<b>23</b>
<b>9.EVALUACIÓN.....</b>	<b>24</b>
<b>10.LOS REFERENTES PARA LA EVALUACIÓN.....</b>	<b>25</b>
<b>11.PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....</b>	<b>26</b>
<b>12.RECUPERACIÓN DE PENDIENTES.....</b>	<b>27</b>

## 1º ESO

13. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS CLAVE. SU CONSIDERACIÓN EN LAS UNIDADES DIDÁCTICAS .....29

14. CONTENIDOS Y ORGANIZACIÓN TEMPORAL.....39

## 2º ESO

15. CONTENIDOS.....41

16. CRITERIOS DE EVALUACIÓN – ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE....42

17. ORGANIZACIÓN TEMPORAL.....47

## 3º ESO

18. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS CLAVE. SU CONSIDERACIÓN EN LAS UNIDADES DIDÁCTICAS .....45

19. ORGANIZACIÓN TEMPORAL.....54

## 4º ESO

20. CONTENIDOS- CRITERIOS DE EVALUACIÓN- ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE Y COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN EN LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.....65

21. ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE LOS CONTENIDOS.....67

**DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO .....171**

**DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO .....213**

MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO

**JOAQUÍN DOMÍNGUEZ ORDÓÑEZ 1ºESO A,B; 2ºESO A,B  
4º ESO A,B,C,D 2º Bachillerato. Dibujo Técnico II.**

**ISABEL ROLDÁN FERNÁNDEZ 1º ESO C,D,E ; 2º ESO C,D ; 3º ESO ;  
1º Bachillerato. Dibujo Técnico.**

## **1. OBJETIVOS DE LA MATERIA**

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

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean analizándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

## 2. COMPETENCIAS CLAVE

Antes de concretar cómo contribuye la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual al desarrollo de las competencias clave, analizaremos, en primer lugar, qué son, cuántas son y qué elementos fundamentales las definen.

Se entiende por competencia la capacidad de poner en práctica de forma integrada, en contextos y situaciones diferentes, los conocimientos, las habilidades y las actitudes personales adquiridos. Podrían definirse, por tanto, como el conjunto de recursos que puede movilizar un sujeto de forma integrada para resolver con eficacia una situación en un contexto dado.

Las competencias clave deberán estar estrechamente vinculadas a los objetivos de la etapa. Tienen tres componentes: un **saber** (un contenido), un **saber hacer** (un procedimiento, una habilidad, una destreza, etc.) y un **saber ser o saber estar** (una actitud determinada).

Las competencias clave tienen las características siguientes:

- Promueven el **desarrollo de capacidades**, más que la asimilación de contenidos, aunque estos están siempre presentes a la hora de concretar los aprendizajes.
- Tienen en cuenta el **carácter aplicativo de los aprendizajes**, ya que se entiende que una persona “competente” es aquella capaz de resolver los problemas propios de su ámbito de actuación.
- Se basan en su **carácter dinámico**, puesto que se desarrollan de manera progresiva y pueden ser adquiridas en situaciones e instituciones formativas diferentes.
- Tienen un **carácter interdisciplinar y transversal**, puesto que integran aprendizajes procedentes de distintas disciplinas.
- Son un punto de encuentro entre la **calidad** y la **equidad**, por cuanto que pretenden garantizar una educación que dé respuesta a las necesidades reales de nuestra época (calidad) y que sirva de base común a todos los ciudadanos (equidad).

El alumnado debe alcanzar un adecuado nivel de adquisición de las competencias clave al acabar la etapa ESO; de ese modo, contará con los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para su desarrollo personal y su adecuada inserción en la sociedad y en el mundo laboral, que le servirán de base para un aprendizaje a lo largo de la vida. La adquisición eficaz de las competencias clave por parte del alumnado y su contribución al logro de los objetivos de la etapa, desde un carácter interdisciplinar y transversal, requiere del diseño de actividades de aprendizaje integradas que permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo.

Veamos qué elementos fundamentales conforman cada una de las siete competencias clave que se deben adquirir al término de la ESO:

<b>1. Comunicación lingüística (CCL)</b>	
<b>Definición</b>	Es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros

	interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Componente lingüístico.</li> <li>– Componente pragmático-discursivo.</li> <li>– Componente sociocultural.</li> <li>– Componente estratégico.</li> <li>– Componente personal.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Leer y escribir.</li> <li>– Escuchar y responder.</li> <li>– Dialogar, debatir y conversar.</li> <li>– Exponer, interpretar y resumir.</li> <li>– Realizar creaciones propias.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Respeto a las normas de convivencia.</li> <li>– Desarrollo de un espíritu crítico.</li> <li>– Respeto a los derechos humanos y el pluralismo.</li> <li>– Concepción del diálogo como herramienta primordial para la convivencia, la resolución de conflictos y el desarrollo de las capacidades afectivas.</li> <li>– Actitud de curiosidad, interés y creatividad.</li> <li>– Reconocimiento de las destrezas inherentes a esta competencia como fuentes de placer.</li> </ul>
<b>2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)</b>	
<b>Definición</b>	<p>La competencia matemática implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto.</p> <p>Las competencias básicas en ciencia y tecnología proporcionan un acercamiento al mundo físico y a la interacción responsable con él desde acciones, tanto individuales como colectivas, orientadas a la conservación y mejora del medio natural, decisivas para la protección y mantenimiento de la calidad de vida y el progreso de los pueblos.</p>
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– La competencia matemática precisa abordar cuatro áreas relativas a los</li> </ul>

	<p>números, el álgebra, la geometría y la estadística: la cantidad, el espacio y la forma, el cambio y las relaciones y la incertidumbre y los datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para la adquisición de las competencias básicas en ciencia y tecnología deben abordarse cuatro ámbitos (los sistemas físicos, los sistemas biológicos, los sistemas de la Tierra y del espacio y los sistemas tecnológicos) así como la formación y práctica en el dominio de la investigación científica y la comunicación en la ciencia.</li> </ul>
<p><b>Destrezas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicación de los principios y procesos matemáticos en distintos contextos, para emitir juicios fundados y seguir cadenas argumentales en la realización de cálculos, análisis de gráficos y representaciones matemáticas y manipulación de expresiones algebraicas, incorporando los medios digitales cuando sea oportuno.</li> <li>- Creación de descripciones y explicaciones matemáticas que llevan implícitas la interpretación de resultados matemáticos y la reflexión sobre su adecuación al contexto, al igual que la determinación de si las soluciones son adecuadas y tienen sentido en la situación en que se presentan.</li> <li>- Utilizar los conceptos, procedimientos y herramientas en la resolución de los problemas que puedan surgir en una situación determinada a lo largo de la vida.</li> <li>- Utilizar y manipular herramientas y máquinas tecnológicas.</li> <li>- Utilizar datos y procesos científicos para alcanzar un objetivo.</li> <li>- Identificar preguntas.</li> <li>- Resolver problemas.</li> <li>- Llegar a una conclusión.</li> <li>- Tomar decisiones basadas en pruebas</li> </ul>

	y argumentos.
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Rigor, respeto a los datos y veracidad.</li> <li>– Asunción de criterios éticos asociados a la ciencia y a la tecnología.</li> <li>– Interés por la ciencia, el apoyo a la investigación científica y la valoración del conocimiento científico.</li> <li>– Sentido de la responsabilidad en relación a la conservación de los recursos naturales y a las cuestiones medioambientales, y a la adopción de una actitud adecuada para lograr una vida física y mental saludable en un entorno natural y social.</li> </ul>
<b>3. Competencia digital (CD)</b>	
<b>Definición</b>	Implica el uso creativo, crítico y seguro de las TIC para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Lenguaje específico básico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro, así como sus pautas de decodificación y transferencia.</li> <li>– Principales aplicaciones informáticas.</li> <li>– Derechos y libertades en el mundo digital.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Acceder, buscar y seleccionar críticamente la información.</li> <li>– Interpretar y comunicar información.</li> <li>– Creación de contenidos.</li> <li>– Resolución de problemas: eficacia técnica.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Autonomía.</li> <li>– Responsabilidad crítica.</li> <li>– Actitud reflexiva.</li> </ul>
<b>4. Aprender a aprender (CAA)</b>	
<b>Definición</b>	Habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Conocimiento de las capacidades personales.</li> <li>– Estrategias para desarrollar las capacidades personales.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atención, concentración y memoria.</li> <li>- Motivación.</li> <li>- Comprensión y expresión lingüísticas.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudiar y observar.</li> <li>- Resolver problemas.</li> <li>- Planificar proyectos.</li> <li>- Recoger, seleccionar y tratar distintas fuentes de información.</li> <li>- Ser capaz de autoevaluarse.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en uno mismo.</li> <li>- Reconocimiento ajustado de la competencia personal.</li> <li>- Actitud positiva ante la toma de decisiones.</li> <li>- Perseverancia en el aprendizaje.</li> <li>- Valoración del esfuerzo y la motivación.</li> </ul>
<b>5. Competencias sociales y cívicas (CSC)</b>	
<b>Definición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en las convicciones democráticas.</li> </ul>
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocimiento crítico de los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos y civiles.</li> <li>- Conocimiento de los acontecimientos más destacados y las principales tendencias en las historias nacional, europea y mundial.</li> <li>- Comprensión de los procesos sociales y culturales de carácter migratorio que implican la existencia de sociedades multiculturales en el mundo globalizado.</li> <li>- Conocimientos que permitan comprender y analizar de manera crítica los códigos de conducta y los</li> </ul>



	<p>usos generalmente aceptados en las distintas sociedades y entornos, así como sus tensiones y procesos de cambio.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conceptos básicos relativos al individuo, al grupo, a la organización del trabajo, la igualdad y la no discriminación entre hombres y mujeres y entre diferentes grupos étnicos o culturales, la sociedad y la cultura.</li> <li>- Comprender las dimensiones intercultural y socioeconómica de las sociedades europeas, y percibir las identidades culturales y nacionales como un proceso sociocultural dinámico y cambiante en interacción con la europea, en un contexto de creciente globalización.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad de comunicarse de una manera constructiva en distintos entornos sociales y culturales.</li> <li>- Mostrar tolerancia, expresar y comprender puntos de vista diferentes.</li> <li>- Negociar sabiendo inspirar confianza y sentir empatía.</li> <li>- Habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público y manifestar solidaridad e interés por resolver los problemas que afecten a la comunidad.</li> <li>- Reflexión crítica y creativa.</li> <li>- Participación constructiva en las actividades de la comunidad.</li> <li>- Toma de decisiones, en particular, mediante el ejercicio del voto y de la actividad social y cívica.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Seguridad en uno mismo, integridad y honestidad.</li> <li>- Interés por el desarrollo socioeconómico y su contribución a un mayor bienestar social.</li> <li>- Comunicación intercultural, diversidad de valores y respeto a las diferencias, comprometiéndose a la superación de prejuicios.</li> <li>- Pleno respeto de los derechos</li> </ul>

	<p>humanos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Voluntad de participar en la toma de decisiones democráticas.</li> <li>- Sentido de la responsabilidad.</li> <li>- Comprensión y respeto de los valores basados en los principios democráticos.</li> <li>- Participación constructiva en actividades cívicas.</li> <li>- Apoyo a la diversidad y la cohesión sociales y al desarrollo sostenible.</li> <li>- Voluntad de respetar los valores y la intimidad de los demás, y la recepción reflexiva y crítica de la información procedente de los medios de comunicación.</li> </ul>
<b>6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP)</b>	
<b>Definición</b>	Implica la capacidad de transformar las ideas en actos, lo que implica adquirir conciencia de la situación a intervenir o resolver, y saber elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes necesarios con criterio propio, con el fin de alcanzar el objetivo previsto.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autoconocimiento.</li> <li>- Establecimiento de objetivos.</li> <li>- Planificación y desarrollo de un proyecto.</li> <li>- Habilidades sociales y de liderazgo.</li> <li>- Sentido crítico y de la responsabilidad</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Responsabilidad y autoestima.</li> <li>- Perseverancia y resiliencia.</li> <li>- Creatividad.</li> <li>- Capacidad proactiva.</li> <li>- Capacidad de trabajar en equipo.</li> <li>- Capacidad para calcular y asumir retos responsablemente.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Control emocional.</li> <li>- Actitud positiva ante el cambio.</li> <li>- Cualidades de liderazgo.</li> <li>- Flexibilidad.</li> </ul>
<b>7. Conciencia y expresiones culturales (CEC)</b>	
<b>Definición</b>	Habilidad para conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las

	<p>diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos.</p> <p>Esta competencia incorpora también un componente expresivo referido a la propia capacidad estética y creadora y al dominio de aquellas capacidades relacionadas con los diferentes códigos artísticos y culturales, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal.</p>
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estilos y géneros artísticos y principales obras y producciones del patrimonio cultural y artístico en distintos períodos históricos.</li> <li>- Creación de la identidad cultural como ciudadano de un país o miembro de un grupo.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas y recursos específicos</li> <li>- Comprender, apreciar y valorar críticamente.</li> <li>- Realizar creaciones propias.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potenciación de la iniciativa, la creatividad, la imaginación, la curiosidad y el interés.</li> <li>- Interés, aprecio, respeto, disfrute y valoración crítica de las obras artísticas y culturales, con un espíritu abierto, positivo y solidario.</li> <li>- Valoración responsable y actitud de protección del patrimonio.</li> <li>- Desarrollo de la capacidad de esfuerzo, constancia y disciplina.</li> </ul>

### 3.CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

La asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual juega un papel relevante para que los alumnos alcancen los objetivos de la etapa y adquieran las competencias clave porque:

- Contribuye, especialmente, a adquirir la competencia en **conciencia y expresiones culturales**. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a

- mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.
- Colabora en gran medida en la adquisición de la competencia de **sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**, dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto y, por ello, en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica, fomentan la iniciativa y la autonomía personal.
  - Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la **competencias sociales y cívicas**. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad, y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas, proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.
  - A la competencia para **aprender a aprender** se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumentos de mejora.
  - La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no solo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales, sino que a su vez colabora en la mejora de la **competencia digital**.
  - Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo de la materia, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas anteriormente contribuyen a que el alumnado adquiera **competencia matemática**. De la misma manera, la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye también a la adquisición de las **competencias básicas en ciencia y tecnología** mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la

reflexión y el análisis posterior. Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, el análisis de obras ajenas y la conservación del patrimonio cultural.

- En cuanto a la competencia en **comunicación lingüística**, toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes, y, como tal, la materia de Educación Plástica, Visual y Auditiva permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones, a la vez que facilita integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y, con ello, enriquecer la comunicación.

## 4. INCORPORACIÓN DE LOS TEMAS TRANSVERSALES

### 4.1. EDUCACIÓN EN VALORES

La enseñanza de Educación Plástica, Visual y Audiovisual debe potenciar ciertas actitudes y hábitos de trabajo que ayuden al alumno a apreciar el propósito de la materia, a tener confianza en su habilidad para abordarla satisfactoriamente y a desarrollarse en otras dimensiones humanas: autonomía personal, relación interpersonal, etc.

Consideramos fundamentales en esta etapa educativa los siguientes valores:

#### 1. Respeto

- A uno mismo: autoestima, dignidad, esfuerzo personal, honestidad y proyecto de vida.
- A los demás: empatía, escucha activa, diálogo y resolución de conflictos. Se puede trabajar con el enfoque de “deber” (“*tenemos el deber de respetar a los demás*”).
- A las culturas: ideas, lenguas, costumbres y patrimonio.
- A los animales: evitar el daño innecesario y evitar la extinción de especies.
- A la naturaleza: evitar el deterioro medioambiental y evitar la extinción de especies.

#### 2. Responsabilidad

- Frente a las tareas personales y de grupo: esfuerzo, y compromiso.
- Frente a las normas sociales: civismo y ciudadanía. Se puede trabajar con el enfoque de “deber” (“*tenemos el deber de...*”).
- Frente a los conflictos y dilemas morales: información fiable, sentido crítico y posicionamiento.
- Frente al consumismo: consumo responsable y racional de productos.

- Frente a las generaciones venideras: desarrollo sostenible y ética global a largo plazo.

### **3. Justicia**

- Derecho a la igualdad, con especial referencia a la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y a los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.
- Derecho a la alimentación.
- Derecho a la salud.
- Derecho a la educación.
- Derecho a la paz, mediante el fomento del aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social.
- Derecho a la justicia internacional, basado en los valores que sustentan la libertad, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

### **4. Solidaridad**

- Con las personas cercanas que se sienten frágiles e indefensas ante su día a día.
- Con las personas que padecen una enfermedad grave o limitación de algún tipo.
- Con los inmigrantes, refugiados y desplazados.
- Con las víctimas del desequilibrio económico mundial.
- Con las víctimas de conflictos armados.
- Con las víctimas de desastres naturales.

### **5. Creatividad y esperanza**

- El impulso de buscar alternativas.
- La confianza en que es posible mejorar las situaciones difíciles, los conflictos, a las personas y el mundo en general.

## **4.2.MEDIDAS PREVISTAS PARA ESTIMULAR EL INTERÉS Y EL HÁBITO DE LA LECTURA Y DE LA MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA**

### **a) Interés y el hábito de la lectura**

- Realización de tareas de investigación en las que sea imprescindible leer documentos de distinto tipo y soporte.
- Lectura de instrucciones escritas para la realización de actividades lúdicas.

- Lecturas recomendadas: divulgativas, etc.
- Plan lector y participación en tertulias literarias sobre libros de su interés.
- Visitas a librerías especializadas en artes plásticas y diseño gráfico.

### **b) Expresión escrita: leer y escribir**

- Es fundamental para el trabajo de la comprensión lectora leer en clase. Se deberá procurar que cada día un alumno diferente lea el apartado de la unidad que se va a trabajar en voz alta, preguntando a su vez a otros alumnos sobre lo que se va leyendo. Es decir, leemos y comprendemos lo que se va leyendo como apoyo a la explicación del profesor.
- Otra actividad será la lectura de las actividades que se van a hacer en el aula. Antes de iniciar su práctica, los alumnos deberán leer en voz alta todas las actividades propuestas en la sesión para que el profesor pueda orientar su resolución en caso de duda. A partir de la lectura del enunciado de las actividades a desarrollar, obtener la idea principal, para poder dar la respuesta adecuada; esto es particularmente importante en la lectura de los enunciados de los ejercicios.
- A partir de la lectura de un texto determinado (periódico, revista, etc.), indicar qué cuadro, qué representación, qué gráfico, qué título de entre diversos posibles es el más adecuado para el conjunto del texto o para alguna parte del mismo, y extraer conclusiones; comprender y establecer relaciones cronológicas o de causa-efecto entre una serie de acciones; considerar alternativas; elaborar hipótesis, diferenciar hechos de opiniones y suposiciones, etc.
- Búsqueda y realización de biografías de artistas y lectura de parte de estas. Se animará a los alumnos a la lectura de diversos artículos o trabajos relacionados con la materia y que aparezcan en los medios de comunicación o en medios especializados. Para esto, se trabajarán revistas como: *Arte*, *National Geographic*, *La Aventura de la Historia* o *Historia y Vida*.
- Análisis de textos y enunciados, para potenciar la corrección.
- Elaborar todo tipo de producciones escritas:
  - A partir de la lectura de un texto determinado, elaborar resúmenes, esquemas o informes.
  - Creaciones propias (lemas, ensayos, cómics, etc.).
  - Panfletos, murales, guiones, pósteres, etc.
  - Dictados.
  - Uso de las TIC.

**c) Expresión oral: escuchar y hablar**

- Explicación de dibujos con la intención de que el alumno, individualmente o en grupo reducido, describa, narre, explique, razone, justifique y valore a propósito de la información que ofrecen estos materiales.
- La presentación pública, por parte del alumnado, de alguna producción elaborada personalmente o en grupo sobre alguno de los temas que puedan tratarse en clase.
- La exposición en voz alta de una argumentación, de una opinión personal, de los conocimientos que se tienen en torno a algún tema puntual, como respuesta a preguntas concretas, o a cuestiones más generales, como pueden ser: “¿Qué sabes de...?”, “¿Qué piensas de...?”, “¿Qué quieres hacer con...?”, “¿Qué valor das a...?”, “¿Qué consejo darías en este caso?”, etc.

**4.3.USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)**

En la medida de lo posible con los recursos que contemos y con carácter general, se potenciarán actividades en las que haya que realizar una lectura y comprensión crítica de los medios de comunicación (televisión, cine, vídeo, radio, fotografía, materiales impresos o en formato digital, etc.), en las que prevalezca el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad creativa a través del análisis y la producción de materiales audiovisuales.

En cuanto a la utilización de las TIC en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, en este ámbito tienen cabida desde la utilización de diapositivas o vídeo hasta la visualización o realización de presentaciones, el trabajo con recursos multimedia, pasando por la búsqueda y selección de información en internet, la utilización de hojas de cálculo y procesadores de texto, el tratamiento de imágenes, para determinados temas etc.

Las principales herramientas TIC disponibles y algunos ejemplos de sus utilidades concretas son:

1. Uso de procesadores de texto para redactar, revisar ortografía, hacer resúmenes, añadir títulos, imágenes, hipervínculos, gráficos y esquemas sencillos, etc.
2. *Software* educativo y profesional para editar, realizar diseño gráfico, modificar imágenes, etc.
3. Utilización de programas de correo electrónico.
4. Usos y opciones básicas de los programas de navegación.
5. Uso de enciclopedias virtuales (CD y www).
6. Uso sencillo de programas de presentación (PowerPoint, Prezzi, etc.): trabajos multimedia, presentaciones creativas de textos, esquemas o realización de diapositivas.
7. Internet: búsqueda y selección crítica de información.



8. Elaboración de documentos conjuntos mediante herramientas de programas de edición simultánea (Drive, etc.).
9. Utilización de los innumerables recursos y páginas web disponibles.

Por tanto, se debe aprovechar al máximo la oportunidad que ofrecen las TIC para obtener, procesar y transmitir información. Resaltamos aquí algunas de sus ventajas:

- Realización de tareas de manera rápida, cómoda y eficiente.
- Acceso inmediato a gran cantidad de información.
- Realización de actividades interactivas.
- Desarrollo de la iniciativa y las capacidades del alumno.
- Aprendizaje a partir de los propios errores.
- Cooperación y trabajo en grupo.
- Alto grado de interdisciplinariedad.
- Flexibilidad horaria.

#### 4.4. OTROS ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULO

Además de los elementos transversales de carácter instrumental que se acaban de mencionar, desde la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se tratarán otros contenidos transversales y comunes, que deben afrontarse en todas las materias.

La presencia de las **enseñanzas transversales** en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se expresa por medio de diferentes momentos del proceso de aprendizaje:

##### *Educación moral y cívica*

- Actuación en situaciones cotidianas de acuerdo con modos propios de la actividad plástica, como la exploración sistemática de alternativas, la precisión en el lenguaje, la flexibilidad para modificar el punto de vista o la perseverancia en la búsqueda de soluciones.
- El respeto y la valoración de los trabajos plásticos provenientes de otras épocas y culturas.
- La gran variedad de opciones en la representación de las formas y los diferentes estilos implican la aceptación de otros puntos de vista desde el respeto.

##### *Educación para la paz*

- Reconocimiento de la realidad como diversa y susceptible de ser interpretada desde puntos de vista contrapuestos y complementarios.
- Flexibilidad para modificar el propio punto de vista en la interpretación del trabajo plástico.
- Reconocimiento y valoración de las propias habilidades plásticas para

afrontar las situaciones que requieran su empleo.

- Valoración del trabajo en equipo como la manera más eficaz para realizar determinadas actividades.

#### *Educación del consumidor*

- Se debe fomentar el cuidado y mantenimiento del material de dibujo geométrico, pues gran parte del mismo debería durar a lo largo de toda la ESO. Hábitos de conservación del material ayudan a mejorar la educación del consumidor.

#### *Educación para la igualdad entre sexos*

- Reconocimiento de la capacidad de cada uno de los compañeros y compañeras para desempeñar tareas comunes.
- Predisposición al trabajo en grupo, facilitando agrupamientos heterogéneos desde la perspectiva de género.
- El estudio del escaso número de artistas femeninas conocidas a lo largo de la historia.

#### *Educación vial*

- El uso de las formas geométricas planas es una constante en el diseño de señales indicativas de todo tipo. El uso, conocimiento y respeto de las señales contribuye al desarrollo de la educación vial.

No todos los temas transversales se pueden trabajar con la misma profundidad desde la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, pero se debe realizar un esfuerzo para conseguir que todos se traten lo más adecuadamente posible. Los temas relacionados con el arte son bastante más fáciles de trabajar.

Respecto a la educación no sexista hay que huir, en la presentación de las actividades y situaciones a analizar, de los tópicos tradicionalmente relacionados con los dos sexos. Además, hay que tener en cuenta las diversas motivaciones de los alumnos y alumnas, así como su desarrollo intelectual, mezclando las situaciones investigativas con otras más creativas.

Por otra parte, el desarrollo de actitudes abiertas hacia las opiniones de los otros, el gusto por la precisión y el rigor, el fomento de la presentación y el orden en la realización de tareas, la puntualidad, etc. ayudan a conseguir los hábitos necesarios para vivir en una sociedad pluralista y democrática. Su práctica cotidiana en el aula contribuye a que los alumnos adquieran y desarrollen estos valores.

Además, se prestará atención al desarrollo de habilidades que estimulen la **adquisición y desarrollo del espíritu emprendedor**, a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo, la capacidad de comunicación, la adaptabilidad, la observación y el

análisis, la capacidad de síntesis, la visión emprendedora y el sentido crítico. Con este fin, se propondrán actividades que ayuden a:

- Adquirir estrategias que ayuden a resolver problemas: identificar los datos e interpretarlos, reconocer qué datos faltan para poder resolver el problema, identificar la pregunta y analizar qué es lo que se pregunta.
- Desarrollar ejercicios de creatividad colectiva entre los alumnos que ayuden a resolver una necesidad cotidiana.
- Tener iniciativa personal y tomar decisiones desde su espíritu crítico.
- Aprender a equivocarse y ofrecer sus propias respuestas.
- Trabajar en equipo, negociar, cooperar y construir acuerdos.
- Desarrollar habilidades cognitivas (expresión y comunicación oral, escrita y plástica; aplicación de recursos TIC en el aula, etc.) y sociales (comunicación, cooperación, capacidad de relación con el entorno, empatía, habilidades directivas;, capacidad de planificación, toma de decisiones y asunción de responsabilidades, capacidad organizativa, etc.).

## **5. METODOLOGÍA**

La finalidad esencial de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual es, por una parte, dotar al alumno de los recursos necesarios para poder expresarse con lenguaje gráfico plástico y, por otra, poder juzgar y apreciar el hecho artístico.

La enseñanza y el aprendizaje del área se ven facilitados por el desarrollo intelectual desde el pensamiento concreto hasta el pensamiento formal. La didáctica de esta área ha de partir de la apreciación de lo más cercano para llegar a lo más lejano. Se trata, ante todo, de que el alumno asimile el entorno visual y plástico en que vive. En esta interacción con el entorno tienen un papel importante las manifestaciones del arte popular, que pueden encontrarse no importa en qué lugar y que contienen valores estéticos cuyo análisis y aprecio contribuyen a educar la sensibilidad artística. Al tiempo, se debe ayudar, estimular e intercambiar ideas en las aulas para lograr una creciente sensibilidad hacia el hecho artístico teniendo como referencia la obra de los grandes artistas.

La realidad cotidiana, tanto natural como de imágenes y hechos plásticos, en la que viven inmersos los alumnos y donde están los objetos de los distintos diseños y las imágenes transmitidas por los medios (cine, televisión, imagen digital, etc.), deberá ser siempre el punto de partida del área.

El principal objetivo de la enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual es que los alumnos adquieran la capacidad de apreciar en su entorno visual, tanto en la naturaleza como en la creación humana, los valores

propios de las artes visuales y sepan expresar sus sentimientos, ideas y vivencias por medio del lenguaje visual y plástico.

Además, la concreción del área contribuirá al desarrollo de las siguientes capacidades:

- Perceptivas y cognitivas, como percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas, identificar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes e investigar diversas técnicas plásticas y visuales.
- Estéticas y creativas, como apreciar el hecho artístico, desarrollar la creatividad y expresar su lenguaje personal.
- Sociales y afectivas, como respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica, relacionarse con personas y participar en actividades de grupo.
- De planificación, toma de decisiones y evaluación, como determinar las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos y revisar al acabar cada una de las fases.

En suma, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

- Permite el desarrollo de actitudes y hábitos de análisis y reflexión.
- Proporciona técnicas útiles para enfrentarse a situaciones diversas.
- Fomenta el espíritu crítico y la creatividad.
- Hace posible la captación del lenguaje de las formas, contribuyendo al desarrollo de la sensibilidad.
- Permite que se pueda llegar a valorar y disfrutar del patrimonio artístico como exponente de nuestra memoria colectiva.
- Desarrolla la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convencionalismos.
- Posibilita la adquisición de destrezas vinculadas al orden y cuidado en los procesos de elaboración de los trabajos.

La educación es un proceso constructivo en el que la actitud que mantienen profesor y alumno permite el aprendizaje significativo. El alumno se convierte en motor de su propio proceso de aprendizaje al modificar él mismo sus esquemas de conocimiento. Junto a él, el **profesor ejerce el papel de guía** que asegure que el alumno podrá utilizar lo aprendido en circunstancias reales, bien llevándolo a la práctica, bien utilizándolo como instrumento para lograr nuevos aprendizajes.

Por lo que respecta a los recursos metodológicos, la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contemplará los mismos principios de carácter psicopedagógico que constituyen la referencia esencial para un planteamiento curricular coherente e integrador entre todas las áreas de una etapa que debe reunir un carácter comprensivo a la vez que respetuoso con las diferencias individuales. Son los siguientes:

- Nuestra actividad como profesores será considerada como mediadora

y guía para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.

- Partiremos del nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus conocimientos previos.
- Promoveremos la adquisición de aprendizajes funcionales y significativos.
- Buscaremos formas de adaptación en la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado.
- Fomentaremos el desarrollo de la capacidad de socialización y de autonomía del alumno.

Se **potenciará el desarrollo la capacidad creadora** en las experiencias de los trabajos de los alumnos. Para ello **se protegerá la expresión individual y se estimularán la iniciativa y la espontaneidad**. Esta es una enseñanza activa con respuestas inmediatas donde el alumno debe buscar soluciones en vez de esperar la respuesta del profesor.

**Se utilizarán varios métodos didácticos, entremezclándolos:**

- Interrogativo: preguntar frecuentemente a los alumnos conforme avanzamos en el desarrollo de cada unidad. Es una buena forma de conocer el punto de partida y animarles a participar.
- Inductivo: partiendo del análisis de fenómenos o manifestaciones particulares, llegamos a la generalización.
- Deductivo: aplicar a fenómenos concretos proposiciones de carácter general.
- Investigativo: propiciar procesos de búsqueda y elaboración de informaciones para favorecer la construcción de nuevos conocimientos.

## **6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

### **Medidas a adoptar con alumnos que presenten dificultades en el aprendizaje.**

Se les dedicará un seguimiento más exhaustivo en clase.

Se le proporcionarán los ejercicios y láminas adaptando el nivel de los mismos en función de las capacidades del alumno y del progreso que experimente.

Si el alumno no progresa será necesario hacer una adaptación curricular significativa bajo la supervisión del departamento de orientación.

Y se potenciará la autoestima del alumno con el reconocimiento de sus logros y trabajos.

### **Actividades de refuerzo**

Las programamos para alumnos con algún tipo de retraso o dificultad. no pueden ser estereotipadas, sino que hemos de ajustarlas a las necesidades o carencias de cada alumno.

### **Actividades de recuperación**

Son las que programamos para los alumnos que no han adquirido los conocimientos trabajados.

### **Actividades globales o finales**

Son aquellas que realizamos dando un sentido global a los distintos aspectos que hemos trabajado en un tema, con objeto de no parcelar el aprendizaje, sino, por el contrario, hacer ver al alumno que los distintos aspectos aprendidos le sirven para dar respuesta a situaciones/problemas de la vida cotidiana.

### **Trabajos monográficos interdisciplinares u otros de naturaleza análoga que impliquen a varios departamentos**

## **7. MATERIALES Y RECURSOS**

Entre los recursos didácticos, el profesor podrá utilizar los siguientes:

- La explicación del profesor cuando sea estrictamente necesaria; si no es imprescindible, mejor que los propios alumnos vayan progresando en el autoaprendizaje.
- Libro de texto. Educación plástica visual y audiovisual I SM.
- Blocs de dibujo.
- Lápices de distinta dureza, lápices de colores, rotuladores, ceras, acuarelas, etc.
- Modelos varios de escayola y jarrones de barro y cerámica para dibujo del natural.
- Material de dibujo (regla, compás, etc.).
- Material para reciclaje.
- Material informático. Una cámara digital (móvil), internet, programas de tratamiento de texto y de imágenes, y anuncios publicitarios audiovisuales.
- Papel de todos los tipos, cartulinas, cartón, etc.
- Láminas de arte.
- Plastilina, arcilla, escayola, etc.
- Instrumentos de modelaje.
- Instrumentos de grabado.
- Libros de apoyo y bibliografía de consulta del departamento de Dibujo.
- Uso de las fichas de trabajo, actividades interactivas, animaciones, vídeos, autoevaluaciones, etc., del entorno **Saviadigital**: [smsaviadigital.com](http://smsaviadigital.com), como herramientas que permiten atender diferentes necesidades y con distintos fines:
  - Reforzar y consolidar los conceptos y aprendizajes básicos.

- Ampliar contenidos y profundizar en ellos.
  - Desarrollar los estándares más procedimentales del currículo, como la escucha activa, la empatía, el debate, a través de tareas competenciales cercanas a los intereses de los alumnos.
  - Investigar sobre problemas reales asociados a la materia a través del Aprendizaje basado en problemas (APB).
  - Activar estrategias y mecanismos de comprensión lectora a partir de textos literarios y no literarios afines a la materia: buscar información, interpretar y relacionar datos, y reflexionar sobre el contenido y la forma.
- Uso habitual de las TIC. Entre otras, recomendamos las siguientes direcciones web:
- Páginas web de museos, monográficas de artistas, etc.
  - <http://www.smconectados.com>.
  - <http://www.profes.net>.
  - <http://www.librosvivos.net>.
  - <http://www.educacionplastica.net/>.
  - <http://blog.educastur.es/luciaag/>.
  - <http://sites.google.com/site/bibliotecaespiralcromatica/>.
  - <http://www.artehistoria.jcyl.es/>.
  - <http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/>.
  - <http://www.educared.org>.

## 8.ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS

Serán evaluables a efectos académicos y obligatorias. No obstante, tendrán carácter voluntario para los alumnos las que se realicen fuera del centro o precisen aportaciones económicas de las familias.

Entre los propósitos que persiguen este tipo de actividades destacan:

- Completar la formación que reciben los alumnos en las actividades curriculares.
- Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación.
- Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea.
- Contribuir al desarrollo de valores y actitudes adecuadas relacionadas con la interacción y el respeto hacia los demás, y el cuidado del patrimonio natural y cultural.
- Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural.
- Estimular el deseo de investigar y saber.
- Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno.

- Despertar el sentido de la responsabilidad en las actividades en las que se integren y realicen.

Propuesta de actividades complementarias:

- Visitas a museos e instituciones culturales.
- Participación en concursos plásticos.
- Exposiciones de alumnos en el centro o fuera de él.
- Organización, en el marco de la Semana Cultural u otras fechas señaladas, de concursos de pintura o cualquier otra expresión plástica, como la creación de belenes en Navidad, ejemplo de la tradición cultural española.
- Cine .

## 9.EVALUACIÓN

La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos de la ESO debe reunir estas propiedades:

- Ser **continua**, por estar integrada en el propio proceso de enseñanza y aprendizaje y por tener en cuenta el progreso del alumnado durante el proceso educativo, con el fin de detectar las dificultades en el momento en el que se produzcan, averiguar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas necesarias que le permitan continuar su proceso de aprendizaje.
- Tener **carácter formativo**, porque debe poseer un carácter educativo y formador y ha de ser un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los de aprendizaje.
- Ser  **criterial**, por tomar como referentes los criterios de evaluación de la materia.
- Ser **integradora y diferenciada**, por tener en consideración la totalidad de los elementos que constituyen el currículo y la aportación de cada una de las materias a la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el desarrollo de las competencias clave, lo que no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de la materia.
- Ser **individualizada**, porque se centra en la evolución personal de cada alumno.
- Ser **cualitativa**, en la medida que aprecia todos los aspectos que inciden en cada situación particular y evalúa de manera equilibrada diversos aspectos del alumno, no solo los de carácter cognitivo.
- Debe **aportar la información necesaria**, al inicio de dicho proceso y durante su desarrollo, para adoptar las decisiones que mejor favorezcan la consecución de los objetivos educativos y la adquisición de las competencias clave, todo ello, teniendo en cuenta las características propias del alumnado y el contexto del centro docente.



- Tendrá en cuenta el progreso del alumnado durante el proceso educativo y se realizará conforme a criterios de **plena objetividad**.

## 10.LOS REFERENTES PARA LA EVALUACIÓN

Los referentes para la evaluación de la materia son:

- a) Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizajes vinculados con la materia.
- b) Las programaciones didácticas elaboradas para cada una de las materias y ámbitos.
- c) Los criterios y procedimientos de evaluación.

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se aplicaran los siguientes porcentajes :

#### 1º y 2º de ESO

Bloque 1- Expresión plástica 30%

Bloque 2- Comunicación audiovisual 30%

Bloque 3- Dibujo Técnico 40%

#### 3º de ESO

Bloque 1- Comunicación audiovisual 40%

Bloque 2- Lenguaje audiovisual y multimedia 40%

Bloque 3- Dibujo Técnico 20%

#### 4º de ESO

Bloque1- Expresión plástica 30%

Bloque 2- Dibujo Técnico 20%

Bloque 3- Fundamentos del diseño 30%

Bloque 4- Lenguaje audiovisual y multimedia 20%

## 11.PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

### - Exploración inicial

Para conocer el punto de partida, resulta de gran interés realizar un sondeo previo entre los alumnos. Este procedimiento servirá al profesor para comprobar los conocimientos previos sobre el tema y establecer estrategias de profundización; y para el alumno, para informarle sobre su grado de conocimiento de partida. Puede hacerse mediante una breve encuesta oral o escrita, a través de una ficha de evaluación Inicial.

### - Cuaderno del profesor

Es una herramienta crucial en el proceso de evaluación. Debe constar de fichas de seguimiento personalizado, donde se anoten todos los elementos que se deben tener en cuenta: asistencia, rendimiento en

tareas propuestas, participación, conducta, resultados de las pruebas y trabajos, etc.

Para completar el cuaderno del profesor será necesaria la observación diaria, supervisar el cuaderno o carpeta del alumno, tomar nota de sus intervenciones y anotar las impresiones obtenidas en cada caso. Entre los aspectos que precisan de una observación sistemática y análisis de tareas destacan:

- **Observación diaria:** valoración del trabajo de cada día, muy utilizado para calibrar hábitos y comportamientos deseables.
- **Participación en las actividades del aula**, como debates, puestas en común, etc., que son un momento privilegiado para la evaluación de actitudes. El uso de la correcta expresión oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.
- **Trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.**
- **Trabajos diarios o semanales, realizado generalmente en clase.**
- **Cuaderno de clase**, en el que el alumno anota los datos de las explicaciones, las actividades y ejercicios propuestos. En él se consignarán los trabajos escritos, desarrollados individual o colectivamente en el aula o fuera de ella, que los alumnos deban realizar a petición del profesor. El uso de la correcta expresión escrita será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno. Su actualización y corrección formal permiten evaluar el trabajo, el interés y el grado de seguimiento de las tareas del curso por parte de cada alumno y ayudará a valorar distintas actividades, así como la organización y limpieza del mismo.

#### – Pruebas objetivas

Deben ser lo más variadas posibles, para que tengan una mayor fiabilidad. Solo se realizarán controles en determinadas unidades didácticas y cuando el profesor lo considere adecuado. Pueden ser orales o escritas y, a su vez, de varios tipos:

- De información: con ellas se puede medir el aprendizaje de conceptos, la memorización de datos importantes, etc.
- De elaboración: evalúan la capacidad del alumno para estructurar con coherencia la información, establecer interrelaciones entre factores diversos, argumentar lógicamente, etc. Estas **tareas competenciales** persiguen la realización de un producto final significativo y cercano al entorno cotidiano.
- Trabajos individuales o colectivos.

#### – Fichas de observación de actitudes del grupo-clase

- **Rúbricas de evaluación ( En la medida de lo posible se irán elaborando y utilizando a lo largo del curso)**
  - Rúbricas para la evaluación: de cada unidad didáctica, de la tarea competencial, del trabajo realizado en los ABP y de comprensión lectora.

### **Mecanismos de recuperación**

Los mecanismos de recuperación están en función de todo lo anteriormente expuesto. Entendemos que cada alumno ha de recuperar aquello en lo que no ha logrado los objetivos propuestos, de modo que:

-Deberá hacer o rectificar aquellos trabajos que no ha hecho en su momento o ha hecho de modo no satisfactorio.

-De esta manera no puede haber un único mecanismo de recuperación, pues este se ajustará a la realidad de los alumnos en cada evaluación. El profesor acordará con ellos el momento más adecuado para la realización de las pruebas o trabajos necesarios.

-De manera experimental este curso se realizarán pruebas escritas a los alumnos que llegado el final de la evaluación no hayan entregado los trabajos y quieran hacerlo en el último momento.

## **12.RECUPERACIÓN DE PENDIENTES**

Cuando se considere que el alumno ha alcanzado los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje de la materia , suficientes para superar la materia del curso anterior, se debe proceder a dar por superada dicha materia, con independencia de que superen o no los criterios y estándares del curso actual.

Para los alumnos de ESO que no vayan alcanzando los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje suficientes para superar la materia del curso anterior, la recuperación se realizará de la siguiente forma:

Se realizaran en dos bloques cuatrimestrales de actividades.

### **Los alumnos de 2º con la asignatura EPV de 1º**

pendiente tendrán que realizar las pruebas siguientes:

Recogerán las actividades a realizar la primera semana de Octubre. Las entrega un profesor de plástica.

1º Bloque: Día 26 de Enero

Examen y entrega de las actividades propuestas.

Recoger las actividades a presentar en Mayo.

Contenido de examen:

Trazados geométricos

PROGRAMACION DEPARTAMENTO DE DIBUJO 2019-2020 I.E.S. VIRGEN DE CONSOLACIÓN.UTRERA

- ◆ Útiles para el dibujo técnico.
- ◆ Signos y líneas.
- ◆ Operaciones con segmentos.
- ◆ La circunferencia: división en partes iguales.
- ◆ Trazado de perpendiculares y paralelas.
- ◆ Ángulos.
- ◆ Teorema de Tales.

Formas poligonales

- ◆ Los polígonos.
- ◆ Los triángulos.
- ◆ Los cuadriláteros.
- ◆ Construcción de polígonos regulares.
- ◆ Construcción de polígonos estrellados.
- ◆ Semejanza y simetría.

2º Bloque: Día 1 de Junio

Entrega de las actividades propuestas.

Se fijará una hora semanal en la cual los alumnos con la asignatura pendiente podrán consultar dudas al profesor correspondiente y este le hará un seguimiento de las actividades.

### **Los alumnos de 3º y 4º con la asignatura EPV de 1º y/o 2º**

pendiente tendrán que realizar las pruebas siguientes:

Recogerán las actividades a realizar la primera semana de Octubre. Las entrega un profesor de plástica.

1º Bloque: Día 26 de Enero

Examen y entrega de las actividades propuestas.

Recoger las actividades a presentar en Mayo.

Contenido de examen:

Trazados geométricos

- ◆ Útiles para el dibujo técnico.
- ◆ Signos y líneas.
- ◆ Operaciones con segmentos.
- ◆ La circunferencia: división en partes iguales.
- ◆ Trazado de perpendiculares y paralelas.
- ◆ Ángulos.
- ◆ Teorema de Tales.

Formas poligonales

- ◆ Los polígonos.
- ◆ Los triángulos.

PROGRAMACION DEPARTAMENTO DE DIBUJO 2019-2020 I.E.S. VIRGEN DE CONSOLACIÓN.UTRERA

- ◆ Los cuadriláteros.
- ◆ Construcción de polígonos regulares.
- ◆ Construcción de polígonos estrellados.
- ◆ Semejanza y simetría.

2º Bloque: Día 1 de Junio

Entrega de las actividades propuestas.

Se fijará una hora semanal en la cual los alumnos con la asignatura pendiente podrán consultar dudas al profesor correspondiente y este le hará un seguimiento de las actividades.

**1º ESO**

### 13. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS CLAVE. SU CONSIDERACIÓN EN LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

#### EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 1.º ESO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C.C.	UD.
<b>BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA</b>				
<p>Comunicación visual.</p> <p>Alfabeto visual.</p> <p>Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea y formas.</p> <p>El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.</p> <p>Las texturas y su clasificación.</p> <p>Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.</p> <p>La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.</p> <p>Composición.</p> <p>Equilibrio, proporción y ritmo.</p> <p>Esquemas compositivos.</p> <p>Niveles de iconicidad en las</p>	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 10%	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.	CCL, CAA, CEC, CSC	2
	2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. 10%	2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.	CAA, CEC, SIEP	2, 3, 4, 5, 6 y 9
		2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.		2, 3, 4, 5, 6 y 9
	2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la	2, 3, 4, 5, 6 y 9		

imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encajes y apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El <i>collage</i> . El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.		aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.		
	3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: líneas, puntos, colores, texturas y claroscuros. 10%	3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores, etc.).	CAA, CEC, SIEP	2, 3, 4, 5, 6 y 9
	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. 5%	4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	CCL, CAA, SIEP, CEC	1-9
		4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.		1-9
	5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. 10%	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	CAA, CEC	3
	6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. 10%	6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.	CEC, SIEP, CAA, CD	3

		6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.		5
		6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.		3 y 4
	7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. 10%	7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i> , utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.	CEC, SIEP, CAA	2
	8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. 10%	8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.	CEC, SIEP, CAA, CSC	1-9
		8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.		1 y 7
	9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. 10%	9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	CCL, CEC, CAA, CSC	1-9
	10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. 10%	10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos,	CEC, CAA, SIEP	4 y 5



		analíticos y miméticos.		
	<p>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i>. 5%</p>	11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	<p>CEC, CAA, CSC, SIEP</p>	1-9
		11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.		2, 4, 5 y 6
		11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones, etc.) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.		3, 4 y 6
		11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, <i>collages</i> matéricos y figuras tridimensionales.		1, 2, 4 y 9
		11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.		1, 2, 4 y 9
		11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con		

		el medioambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.		1, 2, 4, 5 y 9
		11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.		1-9
<b>BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</b>				
Percepción visual.	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes 10%	1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	CEC, CAA	1, 7 y 9
Ilusiones ópticas.	2. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. 10%	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.	CEC, CAA, SIEP	1
Grados de iconicidad.		2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.		1
Significante y significado.	3. Identificar significativo y significado en un signo visual. 10%	3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual.	CCL, CAA, CEC	1
Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.				
Interpretación y comentarios de imágenes.	4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. 5%	4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	CAA, CEC, SIEP	1 y 4
La obra artística.		4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.		1 y 4
Relación de la obra de arte con su entorno.				
Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en				

Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.		4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.		1 y 4
La imagen publicitaria. Recursos.	5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. 5%	5.1. Distingue símbolos de iconos.	CAA, CEE, SIEP	1
		5.2. Diseña símbolos e iconos.		1
Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.	6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. 10%	6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	CCL, CAA, CEE, CSC	1-9
		6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.		1-9
Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic.	7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma 5%	7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.	CAA, CEC, SIEP	1
Elementos formales y expresivos del cómic.		7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas.		1
Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine.	8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. 10%	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelitas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	CCL, CAA, CEC, SIEP	1 y 6
Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.	9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento y explorar sus posibilidades expresivas. 10%	9.1. Elabora una animación con medios digitales y analógicos.	CAA, CEC, SIEP, CD	1

<p>Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.</p> <p>Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.</p> <p>Animación.</p> <p>Relación cine y animación.</p> <p>Animación tradicional.</p> <p>Animación digital bidimensional o tridimensional.</p>	<p>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. 10%</p>	<p>10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</p>	<p>CCL, CAA, CEC</p>	<p>1</p>
	<p>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. 10%</p>	<p>11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p>	<p>CCL, CAA, CEC, CSC</p>	<p>1</p>
	<p>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. 5%</p>	<p>12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, <i>storyboard</i>, realización, etc.). Valora de manera crítica los resultados.</p>	<p>CCL, CAA, CEC, CSC, SIEP, CD</p>	<p>1</p>
	<p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural10%.</p>	<p>13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p>	<p>CAA, CSC, CEC</p>	<p>1</p>
	<p>14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. 10%</p>	<p>14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p>	<p>CAA, CEC, CSC, SIEP</p>	<p>1</p>
	<p>15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. 10%</p>	<p>15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p>	<p>CCL, CAA, CSC, CEC</p>	<p>3 y 6</p>
	<p>16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar</p>	<p>16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.</p>	<p>CAA, CSC, CEC, SIEP, CD</p>	<p>1-9</p>

	documentos mediante él mismo. 10%			
<b>BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO</b>				
Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. 2%	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.	CAA, CMCT	7
Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.	2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. 2%	2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.	CAA, CMCT	7
Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz.	3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. 2%	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	CAA, CMCT	7
Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.	4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco 5%	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.	CAA, CMCT	7
Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos.	5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. 5%	5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.	CAA, CMCT	8
Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.	6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. 5%	6.1. Identifica los ángulos de 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y en el cartabón.	CAA, CMCT	7
Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.	7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos 4%	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.	CAA, CMCT	7

	8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. 5%	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	CAA, CMCT	7
	9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.3%	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	CAA, CMCT	7
	10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.5%	10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	CAA, CMCT	7
	11. Estudiar las aplicar el teorema de Thales. 3%	11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.	CAA, CMCT	7
		11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.		7
	13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. 5%	13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.	CAA, CMCT	8
	14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). 5%	14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.	CAA, CMCT	8
	16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. 5%	16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.	CAA, CMCT	8

PROGRAMACION DEPARTAMENTO DE DIBUJO 2019-2020 I.E.S. VIRGEN DE CONSOLACIÓN.UTRERA39

	17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.5%	17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.	CAA, CMCT	8
	18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.3%	18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.	CAA, CMCT	8
	19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. 10%	19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.	CAA, CMCT	8
	20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. 10%	20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.	CAA, CMCT	8
	21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.3%	21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.	CAA, CMCT	8
	26. Estudiar los conceptos de simetrías, 10%	26.1. Ejecuta diseños aplicando simetría.	CAA, CEC, CMCT	9

## 14.CONTENIDOS Y ORGANIZACIÓN TEMPORAL

Los tiempos serán flexibles en función de cada actividad y de las necesidades del alumnado, que serán quienes marquen el ritmo de aprendizaje. Teniendo en cuenta que el curso tiene aproximadamente 30 semanas, y considerando que el tiempo semanal asignado a esta materia es de 2 horas, sabemos que en el curso habrá alrededor de 60 sesiones. Podemos, pues, hacer una estimación del reparto del tiempo por unidad didáctica, tal y como se detalla a continuación:

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD 1: Lenguaje visual	7 sesiones
UNIDAD 2: Elementos básicos de la expresión plástica	7 sesiones
UNIDAD 3: El color	7 sesiones
UNIDAD 4: Las formas	7 sesiones
UNIDAD 5: La forma en el espacio	7 sesiones
UNIDAD 6: La figura humana	6 sesiones
UNIDAD 7: Trazados geométricos	7 sesiones
UNIDAD 8: Formas poligonales	7 sesiones
UNIDAD 9: Formas simétricas	5 sesiones
<b>TOTAL</b>	<b>60 sesiones</b>



## 2º ESO

### 15.CONTENIDOS

#### BLOQUE I. DIBUJO TÉCNICO

FORMAS POLIGONALES. TANGENCIAS BÁSICAS. CURVAS TÉCNICAS

ESCALAS Y FORMAS MODULARES

SISTEMAS DE REPRESENTACION

#### BLOQUE II. EXPRESION PLASTICA.

EL PUNTO. LA LÍNEA. EL PLANO. LA TEXTURA

EL COLOR.

LA COMPOSICION

ESPACIO Y VOLUMEN. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS

#### BLOQUE III. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

LA PERCEPCIÓN VISUAL. LA COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL. LA IMAGEN.

LA FOTOGRAFÍA. LA PUBLICIDAD. EL CÓMIC. EL CINE. MULTIMEDIA

### 16.CRITERIOS DE EVALUACIÓN – ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

<b>BLOQUE 1. DIBUJO TÉCNICO</b>	
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de</b>
1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. 4%	1.1. Traza las rectas con regla, resalta el triángulo
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. 4%	2.1. Señala dos de los casos reales, estudiando el caso afirmativo.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos4%	3.1. Traza rectas paralelas a una dada, que pasen por un punto dado con el cartabón con suficiente precisión
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco4%	4.1. Construye un círculo con el compás utilizando el centro y el radio

PROGRAMACION DEPARTAMENTO DE DIBUJO 2019-2020 I.E.S. VIRGEN DE CONSOLACIÓN.UTRERA

5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. 4%	5.1. Divide la circunferencia con el compás, y dibuja un triángulo equilátero que se inscriba en ella.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. 4%	6.1. Identifica los tipos de ángulos y el cartabón.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. 4%	7.1. Suma o resta ángulos.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción4%	8.1. Construye la bisectriz con el compás.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás4%	9.1. Suma o resta segmentos con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 4%	10.1. Traza la mediatriz de un segmento. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales4%	11.1. Divide un segmento en partes iguales. Thales. 11.2. Escala.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos. 4%	12.1. Explica, verbalmente, la construcción de lugares geométricos: rectas paralelas, perpendiculares, etc.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. 4%	13.1. Clasifica cuadriláteros y triángulos.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). 4%	14.1. Construye un triángulo conociendo dos ángulos y un lado, o dos lados y un ángulo, o tres lados. Herramientas.
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. 4%	15.1. Determina las propiedades de cualquier triángulo: mediatrices, bisectrices o mediana.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. 4%	16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo un ángulo y un cateto.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros4%	17.1. Clasifica cuadriláteros.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos4%	18.1. Construye cuadriláteros consecutivos y un triángulo.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. 4%	19.1. Clasifica cuadriláteros conociendo sus propiedades diferenciando claramente.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia4%	20.1. Construye cuadriláteros conociendo sus lados, inscritos en una circunferencia.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. 4%	21.1. Construye polígonos regulares conociendo un lado.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. 4%	22.1. Resuelve problemas de tangencia y enlaces.

PROGRAMACION DEPARTAMENTO DE DIBUJO 2019-2020 I.E.S. VIRGEN DE  
CONSOLACIÓN.UTRERA

	circunferencias, u
	22.2. Resuelve co circunferencias y
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. 4%	23.1. Construye o diámetro mayor.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. 4%	24.1. Construye v diámetros conoci
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros4%	25.1. Construye c

### BLOQUE 2. EXPRESIÓN PLÁSTICA

Criterios de evaluación	
1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.10%	
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.10%	
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros)10%	
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas5%	
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.10%	
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento10%	
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.10%	
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.10%	
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.10%	
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.10%	
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de graf	

### BLOQUE 3. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.5%	1.1. Analiza las aplicando cono
2. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.10%	2.1. Identifica y

PROGRAMACION DEPARTAMENTO DE DIBUJO 2019-2020 I.E.S. VIRGEN DE  
CONSOLACIÓN.UTRERA

	2.2. Diseña ilustraciones
3. Identificar signficante y significado en un signo visual	3.1. Distingue significante y significado en un signo visual
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.5%	4.1. Diferencia imágenes según su grado de iconicidad. 4.2. Reconoce los diferentes grados de iconicidad en imágenes. 4.3. Crea imágenes con diferentes grados de iconicidad en un mismo tema
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signficante-significado: símbolos e iconos. 10%	5.1. Distingue símbolos e iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. 10%	6.1. Realiza la descripción de una imagen clasificando y describiendo sus elementos. 6.2. Analiza una imagen identificando los aspectos denotativos y connotativos. 6.3. Interpreta una imagen utilizando las herramientas visuales y comunicativas interpretando su significado
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. 5%	7.1. Identifica los fundamentos de la fotografía.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. 10%	7.2. Realiza fotografías aplicando diferentes recursos. 8.1. Diseña un cómic aplicando los recursos de manera apropiada. (cartelas, globos)
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.. 5%	9.1. Elabora una imagen en movimiento
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.10%	10.1. Identifica los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación10%	11.1. Identifica las diferentes funciones de la comunicación visual y audiovisual
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones 5%	12.1. Diseña, elabora y realiza imágenes con distintas funciones siguiendo de manera adecuada los procedimientos técnicos (guión técnico, storyboard, etc.) 12.2. Analiza y critica los resultados de una imagen
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. 5%	13.1. Identifica los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias

### 17. ORGANIZACIÓN TEMPORAL

Los tiempos serán flexibles en función de cada actividad y de las necesidades del alumnado, que serán quienes marquen el ritmo de aprendizaje. Teniendo en cuenta que el curso tiene

PROGRAMACION DEPARTAMENTO DE DIBUJO 2019-2020 I.E.S. VIRGEN DE CONSOLACIÓN.UTRERA

aproximadamente 30 semanas, y considerando que el tiempo semanal asignado a esta materia es de 2 horas, sabemos que en el curso habrá alrededor de 60 sesiones. Podemos, pues, hacer una estimación del reparto del tiempo por unidad didáctica, tal y como se detalla a continuación:

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD 1: Formas poligonales, tangencias, curvas técnicas.	7 sesiones
UNIDAD 2: Escalas, formas modulares.	7 sesiones
UNIDAD 3: Sistemas de representación	7 sesiones
UNIDAD 4: Elementos de expresión plástica	7 sesiones
UNIDAD 5: El color	7 sesiones
UNIDAD 6: La composición	6 sesiones
UNIDAD 7: Espacio y volumen	7 sesiones
UNIDAD 8: La percepción visual	7 sesiones
UNIDAD 9: Lenguaje audiovisual	5 sesiones
<b>TOTAL</b>	<b>60 sesiones</b>

**TERCESO DE ESO**

**BLOQUE I. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

LA PERCEPCIÓN VISUAL. LA COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL. LA IMAGEN.

LA PUBLICIDAD. EL CÓMIC.

**BLOQUE 2. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA**

LA FOTOGRAFÍA. EL CINE Y LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.

DISEÑO PUBLICITARIO. DISEÑO POR ORDENADOR.

### **BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO**

---

FORMAS POLIGONALES. TANGENCIAS BÁSICAS. CURVAS TÉCNICAS

ESCALAS Y FORMAS MODULARES

SISTEMAS DE REPRESENTACION

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN – ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE**

<b>BLOQUE I. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</b>	
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.5%	1.1. Analiza las imágenes aplicando conocimientos.
2. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.10%	2.1. Identifica y describe las ilusiones ópticas. 2.2. Diseña ilusiones ópticas.
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.5%	3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. 10%	4.1. Diferencia iconos. 4.2. Reconoce el grado de iconicidad en imágenes.5% 4.3. Crea imágenes con diferentes grados de iconicidad en un mismo texto.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos. 10%	5.1. Distingue símbolos e iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. 5%	6.1. Realiza la descripción de una imagen clasificando y describiendo sus aspectos denotativos y connotativos.

PROGRAMACION DEPARTAMENTO DE DIBUJO 2019-2020 I.E.S. VIRGEN DE CONSOLACIÓN.UTRERA

		6.2. Analiza un... identificando los... herramientas vi... interpretando su...
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. 5%	8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. 10%	7.1. Identifica d... fotografía. 5% 7.2. Realiza foto... aplicando difere... 8.1. Diseña un o... cartelas, globos...
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.. 5%		9.1. Elabora una... 4%
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.10%		10.1. Identifica... distintos actos d...
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación5%		11.1. Identifica... distintos actos d... 11.2. Distingue... diferentes mens... 12.1. Diseña, e...
12. Utilizar d manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones 10%		12.1. Diseña, e... distintas funcio... siguiendo de ma... (guión técnico, ... crítica los result...
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. 5%		13.1. Identifica... publicitarios vis...

<b>BLOQUE 2. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA</b>			
8. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.	1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.25%	1	
9. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades.		.	
10. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.		1	
		.	
		A	
		n	
		a	
		l	
		z	
		a	
		l	
		o	

PROGRAMACION DEPARTAMENTO DE DIBUJO 2019-2020 I.E.S. VIRGEN DE  
CONSOLACIÓN.UTRERA

<p>11. La fotografía: inicios y evolución.</p> <p>12. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.</p> <p>13. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis.</p> <p>14. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.</p> <p>15. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.</p> <p>16. Estereotipos y sociedad de consumo.</p> <p>17. Publicidad subliminal.</p>		<p>s t i p o s d e p l a n o q u e a p a r e c e n e n d i s t i n t a s p e l í c u l a s c i n e m a t o g r á f i c a</p>
--	--	--



PROGRAMACION DEPARTAMENTO DE DIBUJO 2019-2020 I.E.S. VIRGEN DE  
CONSOLACIÓN.UTRERA

		s v a l o r a n d o s u s f a c t o r e s e x p r e s i v o s .
		1 . 2 . R e a l i z a u n s t o r y b o a r d

PROGRAMACION DEPARTAMENTO DE DIBUJO 2019-2020 I.E.S. VIRGEN DE  
CONSOLACIÓN.UTRERA

		a m o d o d e g u i o n p a r a l a s e c u e n c i a d e u n a p e l í c u l a .
	2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.25%	2 . 1 . V i s i o n a d i f e

		r e n t e s p e l í c u l a s c i n e m a t o g r á f i c a s i d e n t i f i c a n d o y a n a l i z a n d o l o s d
--	--	---

PROGRAMACION DEPARTAMENTO DE DIBUJO 2019-2020 I.E.S. VIRGEN DE  
CONSOLACIÓN.UTRERA

		if e r e n t e s p l a n o s , a n g u l a c i o n e s y m o v i m i e n t o s d e c á m a r a .
		2 . 2 . A

PROGRAMACION DEPARTAMENTO DE DIBUJO 2019-2020 I.E.S. VIRGEN DE  
CONSOLACIÓN.UTRERA

		n a l i z a y r e a l i z a d i f e r e n t e s f o t o g r a f i a s , t e n i e n d o e n c u e n t a d i v e r s
--	--	--

PROGRAMACION DEPARTAMENTO DE DIBUJO 2019-2020 I.E.S. VIRGEN DE  
CONSOLACIÓN.UTRERA

		O S C r i t e r i o s e s t é t i c o s .
		2 . 3 . R e c o p i l a d i f e r e n t e s i m á g e n e s d e p r e n s

		a a n a l i z a n d o s u s f i n a l i d a d e s .
	3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.25%	3 . 1 . E l a b o r a i m á g e n e s d i g i t a l e s u t i l i

PROGRAMACION DEPARTAMENTO DE DIBUJO 2019-2020 I.E.S. VIRGEN DE  
CONSOLACIÓN.UTRERA

		z a n d o d i s t i n t o s p r o g r a m a s d e d i b u j o p o r o r d e n a d o r.
		3 . 2 . P r o y e c t a



		u n d i s e ñ o p u b l i c i t a r i o u t i l i z a n d o l o s d i s t i n t o s e l e m e n t o s d e l e n g u a j e
--	--	---

PROGRAMACION DEPARTAMENTO DE DIBUJO 2019-2020 I.E.S. VIRGEN DE  
CONSOLACIÓN.UTRERA

		g r á f i c o - p l á s t i c o .	3 . 3 . R e a l i z a , s i g u i e n d o e l e s q u e m a d e l p r o c e s o
--	--	---	--

PROGRAMACION DEPARTAMENTO DE DIBUJO 2019-2020 I.E.S. VIRGEN DE  
CONSOLACIÓN.UTRERA

		d e c r e a c i ó n , u n p r o y e c t o p e r s o n a l.
	4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.25%	4 . 1 . A n a l i z a e l e m e n t o s p u b l i c

		it a r i o s c o n u n a a c t i t u d c r í t i c a d e s d e e l c o n o c i m i e n t o d e l o s e l e m e n t o
--	--	---

PROGRAMACION DEPARTAMENTO DE DIBUJO 2019-2020 I.E.S. VIRGEN DE  
CONSOLACIÓN.UTRERA

		s q u e l o s c o m p o n e n .
--	--	--

<b>BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO</b>	
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>
1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. 1%	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.1%	2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos 1%	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco 1%	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.1%	5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.1%	6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.1%	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción1%	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás

9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás1%	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. regla, escuadra y cartabón
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.1%	10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla escuadra y cartabón
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales3%	11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales
12. Conocer lugares geométricos y definirlos. 3%	12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.3%	13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). 3%	14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. 3%	15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos3%	16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros3%	17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos4%	18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagona

19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.5%	19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia5%	20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.5%	21.1. Construye polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.10%	22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.  22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. 10%	23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.10%	24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros10%	25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros
26. Comprender los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.10%	26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.



<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>
UNIDAD 1: La percepción visual	9 sesiones
UNIDAD 2 : La publicidad. El comic	10 sesiones
UNIDAD 3: Lenguaje audiovisual. La fotografía el cine y los medios de comunicación	10 sesiones
UNIDAD 4 : Diseño publicitario. Diseño por ordenador.	10 sesiones
UNIDAD 5: Formas poligonales, tangencias, curvas técnicas.	7 sesiones
UNIDAD 6: Escalas, formas modulares.	7 sesiones
UNIDAD 7 : Sistemas de representación.	5 sesiones

**CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS CLAVE. SU CONSIDERACIÓN EN LAS UNIDADES DIDÁCTICAS**

**EDUCACIÓN PLÁSTICA,  
VISUAL Y AUDIOVISUAL. 2.º  
CICLO ESO**

4º ESO

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>E S T Á N D A R E S  D E  A P R E N D I Z A J E  E V A L U A B</b>	<b>C.C.</b>

		L E S	
<b>BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA</b>			
<p>18. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.</p> <p>19. Léxico propio de la expresión gráficoplástica.</p> <p>20. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.</p> <p>21. Creatividad y subjetividad.</p> <p>22. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.</p> <p>23. El color en la composición. Simbología y psicología del color.</p> <p>24. Texturas.</p> <p>25. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura.</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, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.<b>20%</b></p>	1 . 1 . R e a l i z a c o m p o s i c i o n e s a r t í	CSC, SIEP, CEC

<p>26. Materiales y soportes.</p> <p>27. Concepto de volumen.</p> <p>28. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.</p> <p>29. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales.</p> <p>30. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.</p> <p>31. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.</p> <p>32. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.</p> <p>33. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma</p>		<p>s t i c a s s e l e c c i o n a n d o y u t i l i z a n d o l o s d i s</p>	
--	--	--	--

Andaluza.		ti n t o s e l e m e n t o s d e l l e n g u a j e p l à s t i c o y	
-----------	--	---	--

		V i s u a l.	
	<p>2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. <b>20%</b></p>	2 . 1 . A p l i c a l a s l e y e s d e c o m p o s i	<p>CD, SIEP, CEC</p>

		ción, creando esquemas de movimientos	
--	--	---------------------------------------	--

		y r i t m o s , e m p l e a n d o l o s m a t e r i a l e s y l a s	
--	--	--	--



		é c n i c a s c o n p r e c i s i ó n ·	
		2 · 2 · E s t u d i a y	

		e x p l i c a e l m o v i m i e n t o y l a s l í n e a s d e f u e r	
--	--	---	--

		Z a d e u n a i m a g e n .	
		2 . 3 . C a m b i a e l s i g n i f i	

		c a d o d e u n a i m a g e n p o r m e d i o d e l c o l o r.	
	3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para	3	CAA, CSC, SIEP

	<p>elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. <b>20%</b></p>	<p>. 1 . C o n o c e y e l i g e l o s m a t e r i a l e s m á s a d e c</p>	
--	---	--	--

		u a d o s p a r a l a r e a l i z a c i ó n d e p r o y e c t o s a	
--	--	--	--

		rt í s t i c o s ·	
		3 · 2 · U t i l i z a c i o n p r o p i e d a d , l o	

		s m a t e r i a l e s y p r o c e d i m i e n t o s m á s i d ó n e	
--	--	--	--



		o s p a r a r e p r e s e n t a r y e x p r e s a r s e n r e	
--	--	---	--

		a c i ó n a l o s l e n g u a j e s g r á f i c o - p l á s t i c o s	
--	--	---	--

		, m a n t i e n e s u e s p a c i o d e t r a b a j o y s u m a t e r i	
--	--	--	--

		a l e n p e r f e c t o e s t a d o y l o a p o r t a l a u l a c u	
--	--	--	--

		a n d o e s n e c e s a r i o p a r a l a e l a b o r a c i ó n d e	
--	--	--	--

		l a s a c t i v i d a d e s .	
	4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. <b>20%</b>	4 . 1 . E n t i e n d e e l p r o c e	CAA, CSC, SIEP

		s o d e c r e a c i ó n a r t í s t i c a y s u s f a s e s y l o a p	
--	--	---	--

		l i c a a l a p r o d u c c i ó n d e p r o y e c t o s p e r s o n	
--	--	--	--



		a l e s y d e g r u p o .	
	<p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. <b>20%</b></p>	5 . 1 . E x p l i c a , u t i l i z a n d o	CCL, CSC, CEC

		u n l e n g u a j e a d e c c u a d o , e l p r o c e s o d e c r e	
--	--	--	--

		a c i ó n d e u n a o b r a a r t í s t i c a ; a n a l i z a l o s s o	
--	--	--	--

		p o r t e s , m a t e r i a l e s y t é c n i c a s g r á f i c o - p l	
--	--	--	--

		á s t i c a s q u e c o n s t i t u y e n l a i m a g e n , a s í c o	
--	--	---	--

		m o l o s e l e m e n t o s c o m p o s i t i v o s d e l a m i s m	
--	--	--	--

		a · 5 · 2 · A n a l i z a y l e e i m á g e n e s d e d i f e r e n	
--	--	--	--

		t e s o b r a s d e a r t e y l a s s i t ú a e n e l p e r í o d o a l	
--	--	--	--



		q u e p e r t e n e c e n	
<b>BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO</b>			
<p>34. Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales.</p> <p>35. Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño.</p> <p>36. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.</p> <p>37. Proporción y escalas.</p> <p>38. Transformaciones geométricas.</p> <p>39. Redes modulares.</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. <b>50%</b></p>	1 . 1 . D i f e r e n c i a e l s i	CMCT, CAA

<p>40. Composiciones en el plano.</p> <p>41. Descripción objetiva de las formas.</p> <p>42. El dibujo técnico en la comunicación visual.</p> <p>43. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.</p> <p>44. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.</p> <p>45. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de</p>		<p>s t e m a d e d i b u j o d e s c r i p t i v o d e l p e r c e p t i v</p>	
---	--	--	--

<p>volúmenes.</p> <p>46. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.</p> <p>47. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.</p>		<p>o</p> <p>.</p> <p>1</p> <p>.</p> <p>2</p> <p>.</p> <p>R</p> <p>e</p> <p>s</p> <p>u</p> <p>e</p> <p>l</p> <p>v</p> <p>e</p> <p>p</p> <p>r</p> <p>o</p> <p>b</p> <p>l</p> <p>e</p> <p>m</p> <p>a</p> <p>s</p> <p>s</p> <p>e</p> <p>n</p> <p>c</p> <p>i</p> <p>l</p> <p>o</p> <p>s</p> <p>r</p>	
--	--	---	--

		e f e r i d o s a c u a d r i l á t e r o s y p o l i g o n o s u t i l i z	
--	--	--	--

		a n d o c o n p r e c i s i ó n l o s m a t e r i a l e s d e D i b	
--	--	--	--

		U j o T é c n i c o .	
		1 . 3 . R e s u e l v e p r o b l e m a s	

		b à s i c o s d e t a n g e n c i a s y e n l a c e s	
		1 . 4 . R	

		e s u e l v e y a n a l i z a p r o b l e m a s d e c o n f i g u r a	
--	--	---	--



		condiciones geométricas planas y sólidas	
--	--	--	--

		p l i c a a l a c r e a c i ó n d e d i s e ñ o s p e r s o n a l e	
--	--	--	--

		s	
	<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.<b>40%</b></p>	<p>2 . 1 . V i s u a l i z a f o r m a s t r i d i m e n s i o n a</p>	<p>CMCT, CSC, CEC</p>

		l e s d e f i n i d a s p o r s u s v i s t a s p r i n c i p a l e s	
--	--	---	--

		.	
		2	
		.	
		2	
		.	
		D	
		i	
		b	
		u	
		j	
		a	
		l	
		a	
		s	
		v	
		i	
		s	
		t	
		a	
		s	
		(	
		e	
		l	
		a	
		l	
		z	
		a	
		d	
		o	
		,	
		l	
		a	

		p l a n t a y e l p e r f i l ) d e f i g u r a s t r i d i m e n s i o n	
--	--	---	--

		a l e s s e n c i l l a s ·	
		2 · 3 · D i b u j a p e r s p e c t i v	

		a s d e f o r m a s t r i d i m e n s i o n a l e s , u t i l i z a n d	
--	--	--	--



		o y s e l e c c i o n a n d o e l s i s t e m a d e r e p r e s e	
--	--	---	--

		n t a c i ó n m á s a d e c u a d o .	
		2 . 4 . R e a l i z a p e r	

		s p e c t i v a s c ó n i c a s f r o n t a l e s y o b l i c u a s , e	
--	--	--	--

		l i g i e n d o e l p u n t o d e v i s t a m á s a d e c u a d o	
--	--	---	--

	<p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.<b>10%</b></p>	<p>3 . 1 . U t i l i z a l a s t e c n o l o g í a s d e l a i n f o</p>	<p>·</p> <p>CMCT, CD, SIEP</p>
--	--	--	--------------------------------

		r m a c i ó n y l a c o m u n i c a c i ó n p a r a l a c r e a c	
--	--	---	--

		i ó n d e d i s e ñ o s g e o m é t r i c o s s e n c i l l o s .	
--	--	---	--

<b>BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO</b>			
<p>48. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.</p> <p>49. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.</p> <p>50. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares.</p> <p>51. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.</p> <p>52. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.</p> <p>53. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética.</p> <p>54. Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.</p> <p>55. Herramientas informáticas para el diseño.</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 fase 30%</p>	<p>1 . 1 . C o n o c e l o s e l e m e n t o s y f i n a l i d a d</p>	<p>CSC, SIEP, CEC</p>



<p>Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.</p> <p>56. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.</p> <p>57. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.</p> <p>58. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.</p>		<p>e s d e l a c o m u n i c a c i ó n v i s u a l.</p>	
		<p>1 · 2 · O b s e</p>	

		r v a y a n a l i z a l o s o b j e t o s d e n u e s t r o e n t o r	
--	--	---	--

		n o e n s u v e r t i e n t e s t é t i c a y d e f u n c i o n a l i	
--	--	---	--

		d a d y u t i l i d a d , u t i l i z a n d o e l l e n g u a j e v i s u	
--	--	---	--

		a l y v e r b a l. ”	
	2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.30%	2 . 1 . I d e n t i f i c a y c l a s i f i c a d	CD, CEC

		if e r e n t e s o b j e t o s e n f u n c i ó n d e l a f a m i l i	
--	--	---	--

		a o r a m a d e l D i s e ñ o .	
	<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.40%</p>	3 .1 .R e a l i z a d i s t i n t	CAA, SIEP, CEC

		o s t i p o s d e d i s e ñ o y c o m p o s i c i o n e s m o d u l	
--	--	--	--



		a r e s u t i l i z a n d o l a s f o r m a s g e o m è t r i c a s b à	
--	--	--	--

		s i c a s , e s t u d i a n d o l a o r g a n i z a c i ó n d e l	
--	--	---	--

		p l a n o y d e l e s p a c i o .	
		3 . 2 . C o n o c e y p l a n	

		ificaldas distintas fases de realización	
--	--	--	--

		e l a i m a g e n c o r p o r a t i v a d e u n a e m p r e s a .	
--	--	---	--

		3 · 3 · R e a l i z a c o m p o s i c i o n e s c r e a t i v a s y f	
--	--	---	--

		u n c i o n a l e s a d a p t á n d o l a s a l a s d i f e r e n t	
--	--	--	--

		e s à r e a s d e l d i s e ñ o , v a l o r a n d o e l t r a b a j	
--	--	--	--



		o r g a n i z a d o y s e c u e n c i a d o e n l a r e a l i z a	
--	--	---	--

		condición de todo proyecto, así como la exactitud	
--	--	---	--

		t u d , e l o r d e n y l a l i m p i e z a e n l a s r e p r e s e	
--	--	--	--

		n t a c i o n e s g r á f i c a s .	
		3 . 4 . U t i l i z a l a s n u e	

		v a s t e c n o l o g í a s d e l a i n f o r m a c i ó n y l a c	
--	--	---	--

		o m u n i c a c i ó n p a r a l l e v a r a c a b o s u s p r o p i	
--	--	--	--

		o s p r o y e c t o s a r t í s t i c o s d e d i s e ñ o .	
		3 . 5 .	

		P l a n i f i c a l o s p a s o s a s e g u i r e n l a r e a l i z a c	
--	--	--	--



		i ó n d e p r o y e c t o s a r t í s t i c o s r e s p e t a n d o l	
--	--	---	--

		a s r e a l i z a d a s p o r c o m p a ñ e r o s .	
<b>BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA</b>			
59. Lenguaje visual y plástico en prensa,	1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios	1 . 1	CCL, CSC, SIEP

<p>publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.</p> <p>60. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades.</p> <p>61. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.</p> <p>62. La fotografía: inicios y evolución.</p> <p>63. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.</p> <p>64. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis.</p> <p>65. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.</p> <p>66. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.</p> <p>67. Estereotipos y sociedad de consumo.</p>	<p>para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.25%</p>	<p>. A n a l i z a l o s t i p o s d e p l a n o q u e a p a r e c e n e</p>	
--	--	--	--

68. Publicidad subliminal.		n d i s t i n t a s p e l í c u l a s c i n e m a t o g r á f i c a s v	
----------------------------	--	--	--

		a l o r a n d o s u s f a c t o r e s e x p r e s i v o s .	
		1	

		2 · R e a l i z a u n s t o r y b o a r d  a m o d o d e g u i o n	
--	--	---	--

		p a r a l a s e c u e n c i a d e u n a p e l í c u l a .	
	2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. 25%	2 . 1 .	CAA, CSC, CEC

		V i s i o n a d i f e r e n t e s p e l í c u l a s c i n e m a t o g	
--	--	---	--



		r á f i c a s i d e n t i f i c a n d o y a n a l i z a n d o l o s d i f e	
--	--	--	--

		r e n t e s p l a n o s , a n g u l a c i o n e s y m o v i m i e	
--	--	---	--

		n t o s d e c á m a r a .	
		2 . 2 . A n a l i z a y r e a l i z a d i f	

		e r e n t e s f o t o g r a f í a s , t e n i e n d o e n c u e n t	
--	--	--	--

		a d i v e r s o s c r i t e r i o s e s t é t i c o s .	
		2 . 3 . R e c	

		o p i l a d i f e r e n t e s i m á g e n e s d e p r e n s a a n a l i	
--	--	--	--

		Z a n d o s u s f i n a l i d a d e s .	
	3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. 25%	3 . 1 . E l a b o r a i m á	CD, SIEP

		g e n e s d i g i t a l e s u t i l i z a n d o d i s t i n t o s p r o g	
--	--	---	--



		r a m a s d e d i b u j o p o r o r d e n a d o r.	
		3 . 2 . P r o	

		y e c t a u n d i s e ñ o p u b l i c i t a r i o u t i l i z a n d o l o s	
--	--	--	--

		d i s t i n t o s e l e m e n t o s d e l l e n g u a j e g r á f i c	
--	--	---	--

		o - p l á s t i c o .	
		3 . 3 . R e a l i z a , s i g u i e n d o e l	

		e s q u e m a d e l p r o c e s o d e c r e a c i ó n , u n p r o	
--	--	---	--

		y e c t o p e r s o n a l.	
	4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por lapublicidadrechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial. 25%	4 . 1 . A n a l i z a e l e m e n t o s	CCL, CSC

		p u b l i c i t a r i o s c o n u n a a c t i t u d c r í t i c a d e s d e	
--	--	--	--

		l c o n o c i m i e n t o d e l o s e l e m e n t o s q u e l o s	
--	--	---	--



		c o m p o n e n .	
--	--	---	--

## ORGANIZACIÓN TEMPORAL

Los tiempos han de ser flexibles en función de cada actividad y de las necesidades de cada alumno, que serán quienes marquen el ritmo de aprendizaje.

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD 1: Las formas en la naturaleza	8 sesiones
UNIDAD 2: El paisaje urbano	6 sesiones
UNIDAD 3: La figura humana	8 sesiones
UNIDAD 4: La imagen digital	6 sesiones
UNIDAD 5: La fotografía	8 sesiones
UNIDAD 6: El cine y los medios de comunicación	6 sesiones
UNIDAD 7: Fundamentos del diseño	8 sesiones
UNIDAD 8: Diseño gráfico	6 sesiones
UNIDAD 9: Diseño publicitario	8 sesiones
UNIDAD 10: Diseño por ordenador	8 sesiones
UNIDAD 11: Sistemas de representación	7 sesiones
UNIDAD 12: Dibujo técnico industrial	7 sesiones
Recursos y técnicas en la expresión plástica	6 sesiones

TOTAL	90 sesiones

# DIBUJO TÉCNICO

1º Bachillerato

## **10.CONTENIDOS Y SECUENCIACIÓN**

### **BLOQUE TEMÁTICO I: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO**

#### **TEMA 1: INSTRUMENTOS DE DIBUJO**

Características y empleo

1 Sesión

#### **TEMA 2: TRAZADOS FUNDAMENTALES**

Reconocimiento de la geometría en la naturaleza y en el arte y como instrumento para el diseño

1 Sesión

#### **TEMA 3: TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO**

Paralelas, perpendiculares, mediatrices. Operaciones con ángulos

6 Sesiones

**TEMA 4: ESCALAS**

6 Sesiones

**TEMA 5: CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES I**

Triángulos. Rectas y puntos notables de un triángulo

5 Sesiones

**TEMA 6: CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES II**

Cuadriláteros. Polígonos regulares

5 Sesiones

**TEMA 7: RELACIONES GEOMÉTRICAS**

Proporcionalidad, semejanza, igualdad y equivalencia

4 Sesiones

**TEMA 8: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS**

Traslación, giro, simetría, homotecia y afinidad

5 Sesiones

**TEMA 9: TANGENCIAS**

8 Sesiones

**TEMA 10: CURVAS TÉCNICAS**

Óvalo, ovoide, espiral y voluta. Trazado como aplicación de tangencias

4 Sesiones

**TEMA 11: GEOMETRÍA**

Aplicaciones de la geometría. Geometría y nuevas tecnologías

4 Sesiones

**BLOQUE TEMÁTICO II: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN**

**TEMA 12: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN**

Fundamentos y características más importantes de cada uno de ellos

2 Sesiones

**TEMA 13: SISTEMA DIÉDRICO I**

Representación del punto, la recta y el plano

10 Sesiones

**TEMA 14: SISTEMA DIÉDRICO II**

Intersección de planos y de recta con plano

3 sesiones

**TEMA 15: SISTEMA DIÉDRICO III**

Paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdaderas magnitudes

6 sesiones

**TEMA 16: SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS**

6 sesiones

**TEMA 17: SISTEMA AXONOMÉTRICO**

8 sesiones

**TEMA 18: SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA**

4 sesiones

**TEMA 19: SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL I**

Representación del punto, la recta y el plano

5 sesiones

**TEMA 20: SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL II**

Representación de superficies poliédricas y de revolución. Trazado de perspectivas de exteriores y de interiores

8 sesiones

**BLOQUE TEMÁTICO III: NORMALIZACIÓN**

**TEMA 21: NORMALIZACIÓN**

Principios generales de representación. Líneas normalizadas

3 sesiones

**TEMA 22: FORMATOS**

Plegado para archivadores A4. Archivo y reproducción de planos

3 sesiones

**TEMA 23: ACOTACIÓN**

Cortes y secciones

5 sesiones

La secuenciación de contenidos se adaptará a las características del alumnado.



## 11.CONTENIDOS – CRITERIOS DE EVALUACIÓN – ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

<b>BLOQUE 1. Geometría y Dibujo técnico</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
<p><b>TEMA 1: INSTRUMENTOS DE DIBUJO</b></p> <p><b>TEMA 2: TRAZADOS FUNDAMENTALES</b></p> <p><b>TEMA 3: TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO</b></p> <p><b>TEMA 4: ESCALAS</b></p> <p><b>TEMA 5: CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES I</b></p> <p><b>TEMA 6: CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES II</b></p>	<p>1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.</p> <p>40%</p>

<p><b>TEMA 7: RELACIONES GEOMÉTRICAS</b></p> <p><b>TEMA 8: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS</b></p>	
<p><b>TEMA 9: TANGENCIAS</b></p> <p><b>TEMA 10: CURVAS TÉCNICAS</b></p> <p><b>TEMA 11: GEOMETRÍA</b></p>	<p>2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> <p>60%</p>
<p><b>BLOQUE 2. Sistemas de representación</b></p>	
<p><b>Contenidos</b></p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p>
	<p>1. Relacionar los fundamentos y</p>

<p><b>TEMA 12: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</b></p> <p><b>TEMA 13: SISTEMA DIÉDRICO I</b></p>	<p>características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p> <p>20%</p>
	<p>2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las</p>

<p><b>TEMA 14: SISTEMA DIÉDRICO II</b></p> <p><b>TEMA 15: SISTEMA DIÉDRICO III</b></p> <p><b>TEMA 16: SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS</b></p>	<p>proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>40%</p>
<p><b>TEMA 17: SISTEMA AXONOMÉTRICO</b></p> <p><b>TEMA 18: SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA</b></p>	<p>3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p> <p>20%</p>
	<p>4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de</p>

<p><b>TEMA 19: SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL I</b></p> <p><b>TEMA 20: SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL II</b></p>	<p>espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</p> <p>20%</p>
<p><b>BLOQUE 3. Normalización</b></p>	
<p><b>Contenidos</b></p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p>
<p><b>TEMA 21: NORMALIZACIÓN</b></p> <p><b>TEMA 22: FORMATOS</b></p>	<p>1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.</p>

	50%
<p><b>TEMA 23: ACOTACIÓN</b></p>	<p>2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.</p> <p>50%</p>

**12.CONTENIDOS – OBJETIVOS- CRITERIOS DE EVALUACIÓN -COMPETENCIAS**

<b>UNIDAD 1. INSTRUMENTOS DE DIBUJO</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
<p>El papel y sus clases. El lápiz.</p> <p>El sacapuntas. El portaminas.</p>	<p>Conocer los diversos instrumentos empleados en la confección de un dibujo técnico. Sus características y la forma de empleo.</p> <p>Utilizar las diferentes técnicas gráficas con un empleo adecuado de instrumentos y</p>	<p>Distinguir las características y el modo de empleo de los instrumentos de dibujo.</p> <p>Manejar adecuadamente los instrumentos y materiales.</p>

<p>El estuche y el afilador de minas. La goma de borrar. La escuadra y el cartabón. La regla. El transportador de ángulos. El compás. Los estilógrafos. Las plantillas.</p>	<p>materiales. Comprender la forma de conservar los instrumentos en perfecto estado. Comprender la importancia que tiene el manejo correcto del cartabón y de la escuadra para el trazado de paralelas, perpendiculares y ángulos.</p>	<p>Conocer y conservar en perfecto estado los instrumentos de dibujo Utilizar con destreza y precisión el cartabón y la escuadra para el trazado de paralelas, perpendiculares y ángulos.</p>
---	--	---

<p align="center"><b>UNIDAD 2. TRAZADOS FUNDAMENTALES</b></p>		
<p align="center"><b>Contenidos</b></p>	<p align="center"><b>Objetivos</b></p>	<p align="center"><b>Criterios de evaluación</b></p>
<p>Reconocimiento de la geometría en la naturaleza.  Identificación de estructuras geométricas en el arte.  La geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.</p>	<p>Conocer la importancia y significación de la geometría en la naturaleza y aprender a valorarla. Observar y reconocer la geometría en diferentes formas naturales: animales, minerales, flores, frutas, etc.. Identificar y distinguir las estructuras geométricas empleadas y utilizadas en las obras artísticas de las diferentes épocas y autores. Apreciar y valorar la geometría como base e instrumento fundamental en el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.</p>	<p>Reconocer y valorar la trascendencia de la geometría en la naturaleza. Identificar diferentes formas y estructuras geométricas en la naturaleza. Buscar obras artísticas de diferentes épocas y artistas donde aparecen estructuras geométricas. Evaluar la importancia de la geometría como instrumento para el diseño.</p>



<b>UNIDAD 3. TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
<p>Elementos geométricos.</p> <p>Signos geométricos.</p> <p>Lugar geométrico y sus aplicaciones.</p> <p>Operaciones con segmentos.</p> <p>Ángulos. Clases de ángulos y su construcción.</p> <p>Operaciones con ángulos.</p> <p><b>Elaboración de formas basadas en redes modulares</b></p>	<p>Distinguir los elementos geométricos.</p> <p>Conocer los principales signos geométricos.</p> <p>Comprender y utilizar el concepto de lugar geométrico.</p> <p>Resolver problemas de operaciones con segmentos, trazado de la mediatriz de un segmento, de perpendiculares, construcción de ángulos con el compás y con las plantillas y determinación de bisectrices.</p> <p>Conocer el modo de obtener</p>	<p>Reconocer los diferentes elementos geométricos.</p> <p>Determinar, con ayuda de los instrumentos de dibujo, los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano</p> <p>Realizar, utilizando escuadra y cartabón y compás, operaciones con segmentos y con ángulos.</p> <p>Resolver problemas geométricos sencillos en los que intervengan, paralelas, perpendiculares, mediatrices, bisectrices.</p> <p>Diseñar, modificar o reproducir formas basadas en redes modulares</p>

	formas basadas en redes modulares	
--	-----------------------------------	--

<b>UNIDAD 4. ESCALAS</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
Proporcionalidad. Escala.	Adquirir con claridad el concepto de "escala".	Comprender el concepto de escala. Dibujar diferentes escalas gráficas y aplicarlas a ejercicios concretos.

Clases de escalas. .	Construir una escala gráfica y aplicarla.  Dibujar planos sencillos con escalas.	Reproducir figuras proporcionales empleando la escala adecuada.
-------------------------	--	---

### UNIDAD 5. CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES I

Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p><b>Triángulos. Definición y clasificación.</b></p> <p>Rectas y puntos notables de un triángulo.</p> <p>Construcción de triángulos.</p>	<p>Adquirir el concepto de triángulo.</p> <p>Conocer sus clases y características, así como los conceptos de altura, mediana, mediatriz de un lado, bisectriz de un ángulo y puntos notables.</p> <p>Aprender a construir un triángulo a partir de unos datos en los casos más sencillos.</p>	<p>Distinguir los diferentes tipos de triángulos.</p> <p>Trazar los puntos y rectas notables de un triángulo.</p> <p>Dibujar, con ayuda de la escuadra, el cartabón y el compás, triángulos a partir de diferentes datos: lados, ángulos, rectas y puntos notables.</p> <p>.</p>



<b>UNIDAD 6. CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES II</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
<p>Cuadriláteros. Definición, clasificación y propiedades.</p> <p>Cuadrado, rectángulo, rombo, romboide, trapecio y trapezoide.</p> <p>Polígonos. Definición y sus clases.</p> <p>División de la circunferencia en partes iguales.</p> <p>Construcción de polígonos regulares a partir del lado.</p>	<p>Conocer el concepto de cuadrilátero, sus clases y propiedades.</p> <p>Aprender a construir los siguientes cuadriláteros: cuadrado, rectángulo, rombo, romboide y trapecio.</p> <p>Aprender a dividir la circunferencia en partes iguales y a inscribir polígonos regulares en una circunferencia.</p> <p>Construir un polígono regular de <math>n</math> lados a partir del lado.</p>	<p>Comprender el concepto de cuadrilátero y sus propiedades.</p> <p>Distinguir cada uno de los cuadriláteros y reconocer sus propiedades.</p> <p>Dibujar los principales cuadriláteros.</p> <p>Dividir la circunferencia en partes iguales e inscribir en la misma polígonos regulares.</p> <p>Dibujar polígonos regulares de <math>n</math> lados a partir del lado.</p>

<b>UNIDAD 7. RELACIONES GEOMÉTRICAS</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
<p>Razón. Cuarto proporcional, tercero y medio proporcional.</p> <p>Condiciones que deben cumplir las figuras semejantes, iguales y equivalentes.</p> <p>Semejanza. Construcción de figuras semejantes.</p> <p>Igualdad. Construcción de figuras iguales.</p> <p>Equivalencia. Construcción de figuras equivalentes.</p>	<p>Conocer las leyes o relaciones geométricas que pueden presentar dos figuras planas entre sí.</p> <p>Comprender cuándo dos figuras son iguales, proporcionales (semejantes) o equivalentes y cuáles son las condiciones que deben cumplir ambas para que existan estas relaciones.</p> <p>Aprender a aplicar estos conceptos en la construcción de figuras semejantes, iguales y equivalentes.</p>	<p>Comprender las leyes o relaciones geométricas que pueden existir entre dos figuras planas y reconocer cada una de ellas.</p> <p>Dibujar, teniendo en cuenta las condiciones que se deben cumplir, cada una de estas relaciones (semejanza, igualdad y equivalencia).</p> <p>Aplicar las relaciones geométricas en el diseño y construcción de formas planas.</p>

<b>UNIDAD 8. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
Transformaciones geométricas. Traslación en el plano. Giro o rotación. Simetría. Clases de simetrías. Homotecia. Afinidad. Elementos invariantes en las	<p>Conocer en qué consisten los movimientos en el plano (traslación, giro, simetría, homotecia y afinidad). Aprender a construir estas transformaciones.</p> <p>Valorar la importancia de estas transformaciones geométricas para elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el plano y en el espacio.</p> <p>Conocer y comprender el concepto de elemento</p>	<p>Comprender las características de las transformaciones geométricas elementales.</p> <p>Resolver problemas geométricos sencillos en los que intervengan todo tipo de polígonos y crear formas a partir de ellos, utilizando las transformaciones del plano.</p> <p>Identificar las invariantes de las transformaciones geométricas.</p>

trasformaciones.	<b>invariante en una transformación geométrica.</b>	
------------------	---	--

**UNIDAD 9. TANGENCIAS**



<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
<p>Posiciones relativas de recta y circunferencia y de dos circunferencias.</p> <p>Consideraciones sobre circunferencias.</p> <p>Trazado de rectas tangentes a circunferencias y de circunferencias tangentes a rectas.</p> <p>Trazado de circunferencias tangentes a otras circunferencias.</p> <p>Enlaces de líneas.</p>	<p>Conocer las diferentes posiciones relativas entre rectas y circunferencias.</p> <p>Resolver los problemas más sencillos de tangencias que se presentan en la práctica del dibujo técnico.</p> <p>Conocer el procedimiento para determinar los puntos de tangencia y para la correcta unión de las líneas.</p>	<p>Distinguir las posiciones relativas de recta y circunferencia y de dos circunferencias.</p> <p>Identificar las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias.</p> <p>Analizar figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p> <p>Diseñar y resolver formas sencillas en las que intervengan problemas de tangencias y enlaces entre rectas, circunferencias o ambas aplicando con rigor y exactitud su propiedades.</p>

<b>UNIDAD 10. CURVAS TÉCNICAS</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
<p>Óvalo. Construcción de óvalos.</p> <p>Ovoide. Construcción de ovoides.</p> <p>Voluta. Construcción de la voluta.</p> <p>Construcción de la espiral de Arquímedes.</p> <p>La hélice cilíndrica.</p>	<p>Conocer la forma de estas curvas, sus características, elementos y arcos que las forman.</p> <p>Reconocer y distinguir la presencia de estas curvas en la realidad, apreciando la belleza que encierra su geometría, y descubrir sus aplicaciones en las distintas ramas de la ciencia y de la tecnología</p> <p>Adquirir destreza en el trazado de estas curvas técnicas.</p>	<p>Identificar la forma de cada una de las curvas técnicas y distinguir los elementos y arcos que las configuran.</p> <p>Aplicar los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p>

<b>UNIDAD 11. GEOMETRÍA</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>

<p>Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>Geometría y nuevas tecnologías.</p> <p>Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D. Programas de diseño vectorial.</p>	<p>Conocer y valorar las principales aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>Conocer y familiarizarse con las técnicas de diseño vectorial, los programas de diseño asistido por ordenador y las posibilidades de estas aplicaciones.</p>	<p>Identificar y apreciar las diversas y variadas aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>Evaluar la importancia de las nuevas tecnologías y su relación con la geometría.</p> <p>Reconocer las diferentes aplicaciones de dibujo vectorial en 2D y su aportación al dibujo técnico.</p> <p>Realizar prácticas con programas de diseño vectorial.</p>
---	--	--

<p align="center"><b>UNIDAD 12. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</b></p>		
<p align="center"><b>Contenidos</b></p>	<p align="center"><b>Objetivos</b></p>	<p align="center"><b>Criterios de evaluación</b></p>
<p>Sistemas de representación. Fundamentos y características.</p> <p>Los sistemas de representación en el Arte.</p> <p>Evolución histórica de los sistemas de representación.</p> <p>Los sistemas de representación y el dibujo técnico: ámbito de aplicación, ventajas e</p>	<p>Reconocer los cinco principales sistemas de representación, sus fundamentos y características.</p> <p>Conocer y valorar la evolución y significación de los sistemas de representación.</p> <p>Diferenciar el ámbito de aplicación y las ventajas e inconvenientes de los sistemas</p>	<p>Identificar el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones y obras artísticas.</p> <p>Apreciar las aportaciones realizadas por diferentes personajes históricos en la evolución de los sistemas de representación.</p> <p>Establecer el ámbito de aplicación de cada uno de</p>

<p>inconvenientes.</p> <p>Sistemas de representación y nuevas tecnologías.</p> <p>Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.</p>	<p>de representación.</p> <p>Conocer y familiarizarse con los programas de diseño asistido por ordenador 3D y las posibilidades de estas aplicaciones.</p>	<p>los sistemas de representación y sus ventajas e inconvenientes</p> <p>Seleccionar el sistema de representación idóneo en función del objeto a representar.</p> <p>Evaluar la importancia de las nuevas tecnologías y su relación con los sistemas representación.</p> <p>Reconocer las diferentes aplicaciones de dibujo vectorial en 3D y su aportación al dibujo técnico.</p>
---	--	--

<b>UNIDAD 13. SISTEMA DIÉDRICO I</b>	<b>Competencias</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>	
<p>Fundamentos del sistema diédrico. Reversibilidad del sistema.</p> <p>Representación e identificación de puntos.</p> <p>Representación e identificación de rectas.</p> <p>Representación e identificación de planos.</p> <p>Proyecciones de figuras planas contenidas en un plano.</p>	<p>Conocer los fundamentos del sistema diédrico.</p> <p>Solucionar problemas de representación en el sistema diédrico de puntos, rectas y planos.</p> <p>Conocer el procedimiento para obtener las proyecciones de una figura plana contenida en un plano.</p>	<p>Comprender los fundamentos de la obtención de las proyecciones.</p> <p>Representar inequívocamente una figura plana.</p> <p>Resolver problemas de representación.</p> <p>Determinar las proyecciones de una figura plana.</p>

<b>UNIDAD 14. SISTEMA DIÉDRICO II</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
<p>Intersección. Casos.</p> <p>Determinación de la intersección de dos planos.</p> <p>Trazado de la intersección de recta una con plano.</p>	<p>Conocer los casos de intersecciones.</p> <p>Resolver los problemas de intersección de dos planos y de una recta con un plano.</p>	<p>Representar la recta intersección de dos planos.</p> <p>Representar el punto de intersección de una recta con un plano.</p>

<b>UNIDAD 15. SISTEMA DIÉDRICO III</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>
<p>Paralelismo. Trazado de rectas paralelas, de planos paralelos y de recta paralela a un plano.</p> <p>Perpendicularidad. Trazado de recta perpendicular a un plano, de un plano perpendicular a una recta, de rectas entre sí y de dos planos</p>	<p>Conocer la condición de paralelismo entre rectas y entre planos.</p> <p>Comprender y dominar el teorema de las tres perpendiculares para la perpendicularidad.</p>

Distancias. Verdaderas magnitudes..	Conocer los procedimientos para determinar las distancias entre diferentes elementos
-------------------------------------	--

<b>UNIDAD 16. SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
<p>Fundamentos del sistema de planos acotados. Definiciones y aplicaciones.</p> <p>Representación de puntos, rectas y planos.</p> <p>Proyecciones de la recta intersección de dos planos.</p> <p>Representación de las pendientes de un tejado.</p> <p>Superficies y perfiles topográficos.</p> <p>Dibujos topográficos.</p>	<p>Conocer los fundamentos y definiciones y aplicaciones del sistema de planos acotados.</p> <p>Solucionar problemas de representación en el sistema de planos acotados de puntos, rectas y planos.</p> <p>Conocer el procedimiento para obtener dibujos topográficos.</p>	<p>Comprender los fundamentos del sistema de planos acotados y describir los procedimientos de obtención de las proyecciones.</p> <p>Identificar diferentes aplicaciones del sistema de planos acotados</p> <p>Representar inequívocamente puntos, rectas y planos.</p> <p>Resolver problemas de representación de las pendientes de un tejado.</p> <p>Representar en el sistema de planos acotados dibujos topográficos sencillos. .</p>

<b>UNIDAD 17. SISTEMA AXONOMÉTRICO</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
<p>Fundamentos del sistema axonométrico ortogonal.</p> <p>Sistema axonométrico isométrico. Escala isométrica</p> <p>Representación del punto,</p> <p>Proyecciones de rectas.</p> <p>Representación del plano.</p> <p><b>Perspectiva axonométrica isométrica de la circunferencia.</b></p> <p>Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</p> <p>Perspectiva isométrica de sólidos.</p>	<p>Conocer los fundamentos del sistema axonométrico. Conocer el procedimiento para la construcción de la escala isométrica, la disposición de los ejes y la utilización del coeficiente de reducción en el sistema isométrico.</p> <p>Solucionar problemas de representación en el sistema diédrico de puntos, rectas y planos.</p> <p>Dibujar el óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares..</p> <p>Realizar perspectivas isométricas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales.</p>	<p>Comprender los fundamentos del sistema diédrico y describir los procedimientos de obtención de las proyecciones.</p> <p>Representar inequívocamente puntos, rectas y planos.</p> <p>Dibujar la perspectiva isométrica de la circunferencia.</p> <p>Representar circunferencias situadas en los planos del sistema como óvalos en lugar de elipses.</p> <p>Visualizar piezas sencillas, dadas las vistas diédricas, mediante su perspectiva isométrica.</p>

<b>UNIDAD 18. SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>	
Fundamentos del sistema de perspectiva caballera. Disposición de los ejes y coeficiente de reducción Representación del punto y distancia entre puntos. <b>Perspectiva caballera de figuras planas y de la circunferencia.</b> Perspectiva caballera de sólidos.	Conocer los fundamentos del sistema de perspectiva. Conocer la disposición de los ejes y la utilización del coeficiente de reducción en el sistema de perspectiva caballera. Solucionar problemas de representación en el sistema de puntos y de su distancia. Dibujar la perspectiva caballera de figuras planas y de circunferencias. Realizar perspectivas caballeras de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales.	Comprender los funda Seleccionar la disposi en función del objeto Representar inequívoc Representar figuras p Visualizar piezas se caballera.

<b>UNIDAD 19. SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL I</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>



<p>Fundamentos de la perspectiva cónica.</p> <p>Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual.</p> <p>Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.</p> <p>Clases de perspectiva cónica.</p> <p>Representación rectas y planos. Paralelismo.</p> <p>Puntos de fuga. Puntos métricos.</p> <p><b>Representación de figuras planas y de la circunferencia.</b></p>	<p>Conocer los fundamentos y los elementos de la perspectiva cónica.</p> <p>Conocer la incidencia de la orientación de las caras principales respecto al plano del cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista.</p> <p>Solucionar problemas de representación en el sistema de rectas y planos.</p> <p>Conocer los procedimientos para trazar rectas y planos paralelos.</p> <p>Adquirir el concepto y determinación de los puntos de fuga y puntos métricos.</p> <p>Dibujar la perspectiva cónica de figuras planas y de circunferencias.</p>	<p>Comprender los fundamentos de la perspectiva cónica y distinguir los elementos que intervienen en la misma.</p> <p>Seleccionar la disposición más adecuada de la orientación de las caras principales respecto al plano del cuadro y de la posición del punto de vista en función del objeto a representar.</p> <p>Representar inequívocamente rectas y planos y determinar la distancia entre puntos.</p> <p>Realizar trazados de rectas paralelas y de planos paralelos</p> <p>Representar en perspectiva cónica figuras planas y circunferencias.</p>
--	--	---

<b>UNIDAD 20. SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL II</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
<p><b>Representación de superficies poliédricas y de revolución.</b></p> <p><b>Trazado de perspectivas de exteriores y de interiores</b></p>	<p>Conocer los procedimientos para representar superficies poliédricas y de revolución.</p> <p>Dibujar la perspectiva cónica de interiores y exteriores.</p>	<p><b>Representar formas sólidas (prismas, pirámides, conos, etc.)</b></p> <p>Visualizar la perspectiva cónica de edificios y/o espacios interiores.</p>

<b>UNIDAD 21. NORMALIZACIÓN</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>

<p>La normalización. Propósitos y beneficios que aporta. Tipos de normas.</p> <p>Principios generales de representación: Vistas necesarias de una pieza. Posiciones relativas de las vistas. Elección de las vistas. Vistas particulares. Vistas locales.</p> <p>Líneas normalizadas. Clases de líneas. Anchura de las líneas. Esparcimiento entre líneas. Orden de prioridad de las líneas coincidentes.</p>	<p>Detallar los objetivos y ámbitos de utilización de las normas.</p> <p>Conocer los principios de representación de cuerpos sobre un plano: elección de las vistas necesarias y su correcta disposición.</p> <p>Seleccionar adecuadamente los tipos de líneas normalizadas para la correcta definición de un objeto.</p>	<p><b>Describir los</b> aplicación de la  Dibujar piezas y el  representación: vistas  mismas y empleo dife  y ocultas, etc.).</p>
---	---	--

<b>UNIDAD 22. FORMATOS</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
<p>Formatos.</p> <p>Normalización de los formatos.</p> <p>Plegado o doblado de planos.</p>	<p>Saber qué es un formato y reconocer sus tipos y normas de aplicación en los mismos.</p> <p>Conocer la norma de plegado de los planos.</p> <p>Dominar los métodos y procedimientos más</p>	<p><b>Identificar los tipos de formatos y los elementos que los conforman.</b></p> <p>Dibujar, con sus correspondientes elementos, formatos normalizados para la representación de piezas.</p> <p>Realizar ejercicios de plegado de planos según la norma</p>

Reproducción de planos. Archivo de planos.	<b>adecuados para reproducir y archivar un plano.</b>	<b>correspondiente.</b> <b>Reproducir y archivar formatos normalizados.</b>
---	---	--

**UNIDAD 23. ACOTACIÓN**

<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
<p>Acotación. Norma de aplicación.</p> <p>Método de acotación.</p> <p>Cortes y secciones.</p> <p>Rayados, planos de corte y representaciones convencionales.</p>	<p>Valorar la importancia de la acotación en un plano industrial o arquitectónico.</p> <p>Diferenciar un corte de una sección.</p> <p>Dominar la normativa sobre cortes y secciones.</p>	<p><b>Analizar planos acotados e identificar su correcta realización.</b></p> <p><b>Acotar piezas industriales sencillas colocando, de acuerdo a la norma, las cotas necesarias para su correcta definición.,</b></p> <p>Representar objetos con huecos por medio de cortes o secciones.</p>

### 13. COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN EN LAS UNIDADES TEMATICAS

Unidades temáticas	Competencias en cada una de las unidades temáticas
UT. 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</li> <li>- Competencias sociales y cívicas</li> <li>- Competencia en comunicación lingüística</li> </ul>
UT. 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales</li> <li>- Competencia para aprender a aprender</li> <li>- Competencias sociales y cívicas</li> <li>- Competencia en comunicación lingüística</li> <li>- Competencia digital</li> <li>- Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</li> <li>- Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
UT.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales</li> <li>- Competencia para aprender a aprender</li> <li>- Competencias sociales y cívicas</li> <li>- Competencia en comunicación lingüística</li> <li>- Competencia matemática y competencias básicas en</li> </ul>

	ciencias y tecnología
<b>UT. 4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales</li> <li>- Competencia para aprender a aprender</li> <li>- Competencias sociales y cívicas</li> <li>- Competencia en comunicación lingüística</li> <li>- Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<b>UT. 5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales</li> <li>- Competencia para aprender a aprender</li> <li>- Competencias sociales y cívicas</li> <li>- Competencia en comunicación lingüística</li> </ul> <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</p>
<b>UT. 6</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales</li> <li>- Competencia para aprender a aprender</li> <li>- Competencias sociales y cívicas</li> <li>- Competencia en comunicación lingüística</li> </ul> <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</p>

<b>UT.7</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales</li> <li>- Competencia para aprender a aprender</li> <li>- Competencias sociales y cívicas</li> <li>- Competencia en comunicación lingüística</li> <li>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</li> <li>Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<b>UT.8</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales</li> <li>- Competencia para aprender a aprender</li> <li>- Competencias sociales y cívicas</li> <li>- Competencia en comunicación lingüística</li> <li>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</li> <li>Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<b>UT. 9</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales</li> <li>- Competencias sociales y cívicas</li> <li>- Competencia en comunicación lingüística</li> <li>- Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<b>UT. 10</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales</li> <li>- Competencia para aprender a aprender</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencias sociales y cívicas</li> <li>- Competencia en comunicación lingüística</li> </ul> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</p>
<b>UT. 11</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales</li> <li>- Competencia para aprender a aprender</li> <li>- Competencia digital</li> <li>- Competencia en comunicación lingüística</li> <li>- Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<b>UT. 12</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales</li> <li>- Competencia para aprender a aprender</li> <li>- Competencias sociales y cívicas</li> </ul> <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia digital</li> <li>- Competencia en comunicación lingüística</li> <li>- Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<b>UT. 13</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales</li> <li>- Competencia para aprender a aprender</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencias sociales y cívicas</li> </ul> <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística</li> <li>- Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<b>UT. 14</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales</li> <li>- Competencia para aprender a aprender</li> <li>- Competencias sociales y cívicas</li> </ul> <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística</li> <li>- Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<b>UT. 15</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales</li> <li>- Competencia para aprender a aprender</li> <li>- Competencias sociales y cívicas</li> </ul> <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística</li> <li>- Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<b>UT. 16</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia para aprender a aprender</li> <li>- Competencias sociales y cívicas</li> </ul> <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística</li> <li>- Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<b>UT. 17</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales</li> <li>- Competencia para aprender a aprender</li> <li>- Competencias sociales y cívicas</li> </ul> <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística</li> <li>- Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<b>UT. 18</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales</li> <li>- Competencia para aprender a aprender</li> <li>- Competencias sociales y cívicas</li> </ul> <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística</li> <li>- Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>

<p><b>UT. 19</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales</li> <li>- Competencia para aprender a aprender</li> <li>- Competencias sociales y cívicas</li> </ul> <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística</li> <li>- Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<p><b>UT. 20</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales</li> <li>- Competencia para aprender a aprender</li> <li>- Competencias sociales y cívicas</li> <li>- Competencia digital</li> </ul> <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística</li> <li>- Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<p><b>UT. 21</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia para aprender a aprender</li> <li>- Competencias sociales y cívicas</li> <li>- Competencia en comunicación lingüística</li> <li>- Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</li> </ul>

<b>UT. 22</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</li> <li>– Competencia para aprender a aprender</li> <li>– Competencias sociales y cívicas</li> <li>– Competencia en comunicación lingüística</li> </ul>
<b>UT. 23</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia para aprender a aprender</li> <li>– Competencias sociales y cívicas</li> <li>– Competencia en comunicación lingüística</li> <li>– Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</li> </ul>

# DIBUJO TÉCNICO

## 2º Bachillerato

## **14.CONTENIDOS Y SECUENCIACIÓN**

### **BLOQUE TEMÁTICO I: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO**

#### **TEMA 1: TRAZADOS EN EL PLANO**

Trazados fundamentales en el plano. Arco capaz. Ángulos relacionados con la circunferencia. Cuadrilátero inscriptible. Teorema del cateto y de la altura

#### **TEMA 2: POTENCIA**

Eje radical y centro radical. Sección áurea. Rectángulo áureo

#### **TEMA 3: INVERSIÓN**

#### **TEMA 4: TANGENCIAS**

Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión

#### **TEMA 5: CURVAS CÓNICAS**

La elipse. La hipérbola y la parábola. Definición y trazado. Tangencias y puntos de intersección con una recta. Otros problemas de cónicas

#### **TEMA 6: CURVAS TÉCNICAS**

Curvas cíclicas. Cicloide. Epicloide. Hipocicloide. Pericicloide. Evolvente de la circunferencia

#### **TEMA 7: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS**

Homología y afinidad

### **BLOQUE TEMÁTICO II: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN**

#### **TEMA 8: SISTEMA DIÉDRICO I**

Abatimientos, cambios de planos, giros y ángulos. Verdaderas magnitudes superficiales y angulares

### **TEMA 9: SISTEMA DIÉDRICO II**

Representación de los poliedros regulares. Representación de superficies poliédricas y de revolución. Secciones planas. Intersección con una recta. Desarrollos y transformadas

### **TEMA 10: SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL**

Escala isométrica. Perspectiva isométrica de la circunferencia. Representación de cuerpos poliédricos y de revolución. Secciones planas. Intersección con una recta. Relación del sistema axonométrico con el diédrico

## **BLOQUE TEMÁTICO III: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS**

### **TEMA 11: EL PROCESO DE DISEÑO Y FABRICACIÓN**

Perspectiva histórica y situación actual. El proyecto

### **TEMA 12: PLANOS TÉCNICOS**

Tipos de planos en la representación gráfica

### **TEMA 13: NORMALIZACIÓN**

Ampliación de acotación

### **TEMA 14: ROSCAS**

Representación gráfica y acotación

### **TEMA 15: ELEMENTOS NORMALIZADOS**

### **TEMA 16: PROYECTOS DE MECANISMOS**

### **TEMA 17: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN**

Dibujo vectorial en 2D y 3D





<p><b>TEMA 3: INVERSIÓN</b></p> <p><b>TEMA 4: TANGENCIAS</b></p>	
<p><b>TEMA 5,6: CURVAS CÓNICAS</b></p> <p><b>CURVAS TÉCNICAS</b></p>	<p>2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p> <p>. 30%</p>
	<p>3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.</p> <p>40%</p>

<b>TEMA 7: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS</b>	
<b>BLOQUE 2. Sistemas de representación</b>	
Contenidos	Criterios de evaluación
<b>TEMA 8: SISTEMA DIÉDRICO I</b>	<p>1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales. 20%</p>
<b>TEMA 9: SISTEMA DIÉDRICO II</b>	<p>2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p> <p>40%</p>

<p><b>TEMA 9: SISTEMA DIÉDRICO II</b></p>	
<p><b>TEMA 10: SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL</b></p>	<p>3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.</p> <p>40%</p>
<p><b>BLOQUE 3. Documentación gráfica de proyectos</b></p>	
<p><b>Contenidos</b></p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p>

<p><b>TEMA 11: EL PROCESO DE DISEÑO Y FABRICACIÓN</b>  <b>TEMA 12: PLANOS TÉCNICOS</b>  <b>TEMA 13: NORMALIZACIÓN</b>  <b>TEMA 14: ROSCAS</b>  <b>TEMA 15: ELEMENTOS NORMALIZADOS</b>  <b>TEMA 16: PROYECTOS DE MECANISMOS</b></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. 60%</p>
<p><b>TEMA 17: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN</b></p>	<p>2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p> <p>40%</p>

## **16.CONTENIDOS – OBJETIVOS – CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

<b>UNIDAD 1. TRAZADOS EN EL PLANO</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>
<p>Elementos geométricos en el plano.</p> <p>Arco capaz. Aplicaciones del arco capaz.</p> <p>Ángulos relacionados con la circunferencia.</p>	<p>Conocer y resolver diversos trazados geométricos en el plano. Comprender el concepto de arco capaz y aplicarlo a la resolución de problemas geométricos.</p> <p>Conocer e identificar los diversos ángulos relacionados con la circunferencia.</p> <p>Resolver problemas de construcción gráfica de relaciones proporcionales de segmentos.</p> <p>Conocer y aplicar los procedimientos de construcción gráfica de figuras semejantes.</p>

<b>UNIDAD 2. POTENCIA</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>

<p>Potencia de un punto respecto de una circunferencia. Eje radical de dos circunferencias.. Circunferencias coaxiales. Centro radical de tres circunferencias. Sección áurea de un segmento. Rectángulo áureo.</p>	<p><b>Comprender el concepto de potencia de un punto respecto de una circunferencia y conocer sus aplicaciones.</b> <b>Relacionar el concepto de eje y centro radical como aplicación del concepto de potencia.</b> <b>Apreciar y valorar la sección áurea de un segmento y el rectángulo áureo como base e instrumentos en el diseño.</b></p>
---	--

<b>UNIDAD 3. INVERSIÓN</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>
<p>Inversión. Definición y tipos. Elementos y figuras dobles en una inversión. Rectas antiparalelas. Determinación del inverso de un punto dado. Figura inversa de una recta. Figura inversa de una circunferencia que no pasa por el centro de inversión.</p>	<p>Comprender y conocer el concepto de inversión, sus tipos, elementos y figuras dobles.</p> <p>Resolver problemas de elementos y figuras inversas.</p> <p>Conocer la importancia de esta transformación geométrica para elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos.</p>

<b>UNIDAD 4. TANGENCIAS</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>
<p>Resolución de tangencias aplicando el concepto de potencia.</p> <p>Resolución de tangencias aplicando el concepto de inversión.</p> <p>.</p> <p>.</p>	<p>Resolver problemas de tangencias aplicando el concepto de potencia.</p> <p>Resolver problemas de tangencias aplicando el concepto de inversión.</p> <p>.</p>



<b>UNIDAD 5. CURVAS CÓNICAS</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>

<p><b>La elipse. Definición, elementos y propiedades más importantes.</b>          Construcción de la elipse.          Tangentes a la elipse.          Puntos de intersección de una recta con una elipse.</p> <p><b>La hipérbola. Definición, elementos y propiedades más importantes.</b>          Construcción de la hipérbola.          Tangentes a la hipérbola.          Puntos de intersección de una recta con una hipérbola.</p> <p><b>La parábola. Definición, elementos y propiedades más importantes.</b>          Construcción de la parábola.          Tangentes a la parábola.          Puntos de intersección de una recta con una parábola.</p>	<p>Adquirir el concepto de elipse, hipérbola y parábola..          Conocer los elementos y propiedades más importantes de las curvas cónicas..          Aprender a construir las curvas cónicas a partir de unos datos en los casos más comunes.</p> <p>Determinar rectas tangentes a las curvas cónicas y puntos de intersección de éstas con rectas.</p>
--	--

<b>UNIDAD 6. CURVAS TÉCNICAS</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>
<p>La cicloide.            La epicicloide.            La hipocicloide.            La pericicloide.            Evolvente de una circunferencia.</p>	<p>Conocer la forma de estas curvas, su generación y sus aplicaciones.</p> <p>Adquirir destreza en el trazado de estas curvas técnicas.</p>

<b>UNIDAD 7. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>

<p>Homología plana.</p> <p>Elementos dobles en una homología plana.</p> <p>Rectas límites.</p> <p>Datos necesarios para definir una homología.</p> <p>Homologías de condiciones especiales.</p> <p>Afinidad.</p> <p>Datos que definen una afinidad.</p> <p>Afinidad entre circunferencia y elipse.</p>	<p>Comprender en qué consisten los movimientos en el plano (homología y afinidad). Aprender a construir estas transformaciones.</p> <p>Conocer y valorar las aplicaciones que tienen las transformaciones geométricas (homología y afinidad) en la geometría plana y en los sistemas de representación.</p>
--	---

<b>UNIDAD 8. SISTEMA DIÉDRICO I</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>

<p>Abatimientos.</p> <p>Aplicación de los abatimientos a los problemas de verdaderas magnitudes lineales y de figuras planas.</p> <p>Proyecciones de figuras situadas en planos.</p> <p>Cambios de planos.</p> <p>Ejercicios de cambios de planos.</p> <p>Giros.</p> <p>Ejercicios de giros.</p> <p>Ángulos.</p> <p>Ejercicios de ángulos.</p>	<p><b>Conocer los métodos que emplea el sistema diédrico (abatimientos, cambios de plano y giros) para determinar la verdadera magnitud de segmentos y figuras planas.</b></p> <p><b>Solucionar problemas de determinación de verdaderas magnitudes de figuras planas.</b></p>
--	--

<b>UNIDAD 9. SISTEMA DIÉDRICO II</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>

<p><b>Representación diédrica de cuerpos geométricos.</b></p> <p><b>Representación de poliedros.</b></p> <p><b>Representación de una superficie prismática y de una piramidal, Representación de la superficie cónica.</b></p> <p><b>Representación de la superficie cilíndrica.</b></p> <p><b>Representación de la esfera.</b></p> <p><b>Representación del toro.</b></p> <p><b>Representación de cuerpos.</b></p> <p><b>Secciones planas de cuerpos.</b></p> <p><b>Secciones planas del prisma, de la pirámide, del cono, del cilindro, de la esfera y del toro.</b></p> <p><b>Puntos de intersección de una recta con una superficie prismática, con una pirámide, con una superficie cónica, con una superficie cilíndrica y con una esfera.</b></p> <p><b>Desarrollos de los poliedros regulares y de cuerpos poliédricos.</b></p> <p><b>Desarrollo de la superficie prismática, de la superficie piramidal, de la superficie cónica y de la superficie cilíndrica.</b></p>	<p><b>Conocer y comprender la representación en el sistema diédrico de poliedros regulares, prismas, pirámides, cilindros y conos y esferas.</b></p> <p><b>Determinar la sección plana de poliedros regulares, prismas, pirámides, cilindros, conos y esferas y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</b></p> <p><b>Obtener los puntos de intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos.</b></p> <p><b>Dibujar el desarrollo de superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas.</b></p>
--	---

<b>UNIDAD 10. SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>
<p>Escala isométrica.</p> <p>Perspectiva axonométrica isométrica de la circunferencia.</p> <p>Perspectiva axonométrica de cuerpos geométricos.</p> <p>Secciones planas de cuerpos en perspectiva axonométrica.</p> <p>Puntos de intersección de una recta con un cuerpo, con un prisma, con una pirámide, con un cono y con un cilindro.</p>	<p>Conocer los fundamentos del sistema axonométrico.</p> <p>Conocer el procedimiento para la construcción de la escala isométrica, la disposición de los ejes y la utilización del coeficiente de reducción en el sistema isométrico.</p> <p>Dibujar el óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</p> <p>Realizar perspectivas isométricas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales.</p> <p>Determinar la sección plana de poliedros regulares, prismas, pirámides, cilindros y conos.</p>



Relación del sistema axonométrico con el diédrico.	Obtener los puntos de intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos.
--	---

<b>UNIDAD 11. EL PROCESO DE DISEÑO Y FABRICACIÓN</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>
<p>Perspectiva histórica y situación actual.</p> <p>El proceso de diseño y desarrollo industrial en la actualidad.</p> <p>Fases del proceso de diseño industrial.</p> <p>El proceso de diseño y desarrollo arquitectónico en la actualidad.</p> <p>El proyecto. Tipos de proyectos.</p> <p>Fases de un proyecto.</p> <p>Documentos básicos de un proyecto técnico.</p>	<p>Conocer y valorar la evolución del proceso de diseño y fabricación y su situación actual.</p> <p>Identificar las fases del proceso de diseño industrial.</p> <p>Conocer y distinguir los tipos de proyectos, sus fases de elaboración y los documentos básicos que lo componen.</p>

<b>UNIDAD 12. PLANOS TÉCNICOS</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>
<p>Planos en la industria mecánica.</p> <p>Planos de arquitectura y construcción. Vocabulario. UNE 1-130.</p>	<p>Conocer los principales tipos de planos que se utilizan tanto en el campo de la industria como en el de la arquitectura y el de la construcción.</p>

<b>UNIDAD 13. NORMALIZACIÓN</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>
<p>Generalidades sobre acotación.</p> <p>Acotaciones particulares.</p>	<p>Conocer las clases de cotas y los criterios para su elección.</p>

<p>Clases de cotas según la función de la pieza.</p> <p>Criterios para la elección de las cotas.</p> <p>Lugar de colocación de las cotas.</p> <p>Acotación en los planos de arquitectura.</p>	<p>Valorar la importancia de la acotación en un plano industrial o arquitectónico.</p>
---	--

<b>UNIDAD 14. ROSCAS</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>
<p>Clasificación de las roscas.</p> <p>Representación de las roscas.</p> <p>Acotación de las roscas.</p>	<p>Conocer los tipos de roscas.</p> <p>Representar roscas y acotarlas.</p>

<b>UNIDAD 15. ELEMENTOS NORMALIZADOS</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>
<p>Elementos de sujeción.</p> <p>Elementos de retención y seguridad</p> <p>Elementos de posicionamiento.</p> <p>Elementos de acumulación de energía.</p>	<p>Conocer diferentes elementos que se encuentran en el mercado y se emplean en muchos mecanismos.</p>

<b>UNIDAD 16. PROYECTOS DE MECANISMOS</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>
<p>Cuestiones que condicionan el diseño de utillajes.</p> <p>Representación de los utillajes.</p> <p>Dispositivos de los utillajes.</p>	<p>Presentar los bocetos, croquis acotados y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial.</p> <p>Interpretar y dibujar croquis de conjuntos y/o piezas industriales.</p>

<b>UNIDAD 17. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivos</b>
<p>La imagen vectorial.</p> <p>Técnicas informáticas de diseño vectorial.</p> <p>Aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico.</p> <p>El dibujo vectorial 2D.</p> <p>Conceptos básicos de un sistema CAD 2D.</p>	<p>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><b>Diseño vectorial 2D:QCAD.</b></p> <p><b>El dibujo vectorial 3D.</b></p> <p><b>Diseño 3D:SketchUp.</b></p> <p><b>Diseño 3D:AutoCAD..</b></p>	
---	--

## 17. COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN EN LAS UNIDADES TEMATICAS

Unidades temáticas	Competencias en cada una de las unidades temáticas
<b>UT. 1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia para aprender a aprender</li> <li>– Competencia en comunicación lingüística</li> <li>– Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<b>UT. 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia para aprender a aprender</li> <li>– Competencia en comunicación lingüística</li> <li>– Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<b>UT.3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia para aprender a aprender</li> <li>– Competencia en comunicación lingüística</li> <li>– Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<b>UT. 4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia para aprender a aprender</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia en comunicación lingüística</li> <li>– Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<b>UT. 5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia para aprender a aprender</li> <li>– Competencia en comunicación lingüística</li> </ul> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</p>
<b>UT. 6</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia para aprender a aprender</li> <li>– Competencia en comunicación lingüística</li> </ul> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</p>
<b>UT.7</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia para aprender a aprender</li> <li>– Competencia en comunicación lingüística</li> </ul> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</p>
<b>UT.8</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia para aprender a aprender</li> </ul> <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</p>
<b>UT. 9</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia para aprender a aprender</li> </ul>



	<p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<b>UT. 10</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia para aprender a aprender</li> </ul> <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</p>
<b>UT. 11</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencias sociales y cívicas</li> </ul> <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia digital</li> <li>– Competencia en comunicación lingüística</li> <li>– Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<b>UT. 12</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencias sociales y cívicas</li> </ul> <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia en comunicación lingüística</li> <li>– Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<b>UT. 13</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencias sociales y cívicas</li> </ul> <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<b>UT. 14</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencias sociales y cívicas</li> </ul> <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<b>UT. 15</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencias sociales y cívicas</li> </ul> <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<b>UT. 16</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia para aprender a aprender</li> <li>– Competencias sociales y cívicas</li> </ul> <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia en comunicación lingüística</li> <li>– Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li> </ul>
<b>UT. 17</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia para aprender a aprender</li> <li>– Competencias sociales y cívicas</li> </ul> <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>

	<ul style="list-style-type: none"><li>- Competencia en comunicación lingüística</li><li>- Competencia digital</li><li>- Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</li></ul>
--	--

## **18.RECUPERACIÓN DE PENDIENTES**

Los alumnos de 2º de bachillerato con la asignatura de Dibujo

Técnico pendiente tendrán que realizar exámenes

trimestrales para recuperar la asignatura.

Se le irán proponiendo actividades de cada unidad didáctica.

Además se ha fijado una hora semanal donde los alumnos podrán contactar con el profesor en cuestión, resolver dudas y corregir las actividades propuestas.

