

PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE

DIBUJO CURSO 2021- 2022

INSTITUTO DE ENSEÑANZA SECUNDARIA
PILAR LORENGAR
ZARAGOZA

ÍNDICE

I.- INTEGRANTES DEL DEPARTAMENTO.

II.- PROGRAMACIÓN EPVA (EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL) ESO

- 1- Introducción y contexto.
- 2- Contribución a la adquisición de las competencias clave
- 3- Objetivos generales de la ESO en EPVA
- 4- Orientaciones metodológicas
- 5- Contenidos de EPVA por cursos 1º, 2º y 4º de ESO. Secuenciación y temporalización.
- 6- Criterios de evaluación: 1º y 2º de ESO
- 7- Criterios de evaluación: 4º de ESO
- 8- Contenidos mínimos y criterios mínimos de Evaluación de ESO
- 9- Procedimientos e instrumentos de evaluación. Criterios de calificación a aplicar
- 10- Contenido y forma de la evaluación inicial
- 11- Criterios para elaborar el informe de los alumnos con evaluación negativa
- 12- Atención a alumnos con materias pendientes
- 13- Atención a la diversidad
- 14- Materiales y recursos
- 15- Medidas para la utilización de las tecnologías de la sociedad de la información
- 16- Plan de lectura y desarrollo oral y escrito
- 17- Educación en valores democráticos. Elementos transversales.
- 18- Medidas complementarias para el tratamiento de la EPVA en el Proyecto plurilingüe.
- 19- Actividades extraescolares
- 20- Forma en la que se dan a conocer los aspectos relevantes de esta programación al alumnado y a las familias

III.- PROGRAMACIÓN DEL ÁMBITO PRÁCTICO DE PMAR I. ESO.

- 1- Introducción.
- 2- Contribución a la adquisición de las competencias clave.
- 3- Objetivos generales, objetivos del Ámbito Práctico, objetivos de Tecnología y de Educación Plástica Visual y Audiovisual.
- 4- Orientaciones metodológicas y principios pedagógicos.
- 5- Contenidos mínimos del ÁMBITO PRÁCTICO.
- 6- Criterios de evaluación.(Contenidos y criterios mínimos de Evaluación) Secuenciación y temporalización.
- 7- Procedimientos e instrumentos de evaluación. Criterios de calificación a aplicar.
- 8- Contenido y forma de la evaluación inicial
- 9- Criterios para elaborar el informe de los alumnos con evaluación negativa
- 10- Atención a alumnos con materias pendientes
- 11- Atención a la diversidad
- 12- Materiales y recursos
- 13- Medidas para la utilización de las tecnologías de la sociedad de la información
- 14- Plan de lectura y desarrollo oral y escrito
- 15- Educación en valores democráticos. Elementos transversales.

16- Actividades extraescolares

IV.- PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO (Bachillerato)

1- Introducción

2- Contribución a la adquisición de las competencias clave

3- Objetivos

4-Orientaciones metodológicas

5- 1ºBchto. Dibujo Técnico: Contenidos, secuenciación, temporalización y Criterios de Evaluación

6- 2ºBchto. Dibujo Técnico: Contenidos, secuenciación, temporalización y Criterios de Evaluación

7- Criterios de Calificación 1º y 2º Bachillerato.

8- Atención alumnos con Materias Pendientes.

9- Contenido y forma Evaluación Inicial.

10- Criterios para diseñar y concretar la prueba extraordinaria de septiembre

V.- ACTUACIONES DURANTE AISLAMIENTO O CONFINAMIENTO PARCIAL O TOTAL.

VI.- OBSERVACIONES.

I.- INTEGRANTES DEL DEPARTAMENTO.

El Departamento de Dibujo estará integrado por las siguientes profesoras, las tres a jornada completa.

Raquel de Pablo López, impartirá:

- EPVA a los cursos y grupos siguientes:

- En 1º de E. S. O. a los alumnos de los grupos D, E, F y G, 3 sesiones semanales por grupo.

- Dibujo Técnico a 2º de Bachillerato A y CC: 4 sesiones semanales.

- Valores éticos a los cursos y grupos siguientes.

- En 1º de E.S.O. a los alumnos del grupo CD, 1 sesión semanal.

- En 4º de E. S. O. al grupo ABC, 1 sesión semanal.

- Jefatura de Dpto.: 2 sesiones semanales.

Agustín Ortega Zapata, impartirá:

- EPVA a los cursos y grupos siguientes:

- En 1º de E. S. O. a los grupos A(PAI)+B y C . 3 sesiones semanales por grupo.

- En 2º de E. S. O. a los alumnos bilingües de los grupos C, D y E, 3 sesiones semanales por grupo.

Bilingüe Francés.

- En 4º de E. S. O. al grupo A(agrupado)B, 3 sesiones semanales.

- Tutoría de 1º ESO E: 2 sesiones semanales.

Patricia Algas Jiménez, impartirá:

- EPVA a los cursos y grupos siguientes:

- En 2º de E. S. O. a los alumnos no bilingües de los grupos B y C, 3 sesiones semanales por grupo.

- Dibujo Técnico a 1º de Bachillerato A, B y CC: 4 sesiones semanales.

- Ámbito Práctico al grupo 2ºA de ESO (PMAR I): 6 sesiones semanales.

II.- PROGRAMACIÓN EPVA 1º, 2º Y 4ºESO.

1- INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, la imagen y la palabra han constituido las principales formas de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época actual la imagen ha cobrado gran protagonismo. Por ello, es necesario educar en la comprensión de la comunicación visual y audiovisual, para poder formar parte activa de la sociedad, adquiriendo estrategias para saber expresarse de forma creativa, con rigor técnico, consiguiendo el pleno desarrollo de las personas y un espíritu crítico ante sus propias creaciones y las de los demás.

La materia, debe posibilitar la formación artística para todos los alumnos, que les ayude a comprender mejor la realidad que les rodea y desde el conocimiento, aportar a esa realidad sus propias obras. En este sentido, es fundamental recurrir al patrimonio aragonés, en toda su variedad de manifestaciones artísticas, como referente en la aplicación de conocimientos, en el disfrute estético y en la conservación de valores culturales.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual continua los bloques de contenidos de Educación Primaria. Los elementos curriculares de la materia se han distribuido a lo largo de los tres cursos de forma que se desarrollen de una manera distributiva, ampliando los grados de aprendizaje y que siendo abiertos e interrelacionados.

El bloque de Expresión Plástica profundiza en los elementos gráficos y expresivos de la imagen, experimenta con materiales y técnicas para el aprendizaje del proceso de creación. Se dota al alumnado de autonomía en la creación de obras personales, incidiendo en la planificación de los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

En el bloque de Lenguaje Audiovisual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se hace también especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen, especialmente en el último curso de la etapa.

El bloque de Dibujo Técnico introduce conocimientos geométricos y sistemas de representación, aplicando estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños utilizando el lenguaje universal específico. La representación geométrica lleva implícitas destrezas de rigor, precisión y sistematización del método científico.

En el cuarto curso, considerando la madurez del alumnado y los conocimientos adquiridos, se incorpora el bloque de Fundamentos del Diseño, que permite el descubrimiento de los principios del diseño en sus diferentes ámbitos. En este curso se facilitará que los alumnos descubran un amplio abanico de profesiones relacionadas con el mundo del arte, el diseño o la industria.

• CONTEXTO

Esta programación se realiza en el IES. Pilar Lorengar de Zaragoza. El horario lectivo se ha visto modificado dadas las circunstancias sanitarias actuales. Por ello se han diseñado distintos horarios:

- El alumnado de la ESO tiene su horario de 8:20 a 14:00 h, constando de seis periodos de 50 min. y un recreo de 40 min. situado entre el 3º y 4º periodo lectivo. Los 10 primeros minutos deberán esperar, cada grupo en su aula, hasta que los alumnos de Bachillerato hayan desalojado el centro para poder dirigirse a su recreo. El séptimo periodo lectivo lo tienen aquellos alumnos que están adscritos al programa plurilingüe que se imparte en este centro. Su hora de salida será a las 15:00 h. teniendo 10 min. entre el 6º y el 7º periodo para utilizar el servicio.

El alumnado de cada nivel de la ESO tiene adjudicado un espacio para su recreo.

- El alumnado de Bachillerato tiene su horario de 8:20 a 14:00 h, constando de seis periodos de 50 min. y un recreo de 40 min. situado entre el 3º y 4º periodo lectivo.

El alumnado de Bachillerato podrá hacer uso de los servicios durante los 10 primeros minutos del recreo. El resto del tiempo de recreo deberá salir fuera del edificio.

El centro se encuentra ubicado en el barrio de la jota, al noroeste de la ciudad, constituyendo uno de los ensanches urbanos de posguerra debido al desarrollo industrial de los años 60. En la actualidad y debido al crecimiento de la ciudad en esta zona, el vecindario es de procedencia urbana. La mayoría de alumnos con deficiencias económicas, sociales, familiares y académicas, proceden del barrio de Jesús, el resto proceden de familias trabajadoras, con nivel cultural medio bajo. En los últimos años ha habido un incremento de viviendas con la incorporación de vecinos jóvenes procedentes de otras zonas de la ciudad, con varios oficios lo que ha dado lugar al incremento de profesionales titulados superiores.

Los alumnos en la ESO proceden de colegios de la zona y la motivación en cuanto al estudio es diferente: grupo de alumnos muy pequeño, desinteresados por el estudio lo que da lugar a problemas disciplinarios y costoso el crear hábitos de estudio o trabajo.

Dentro del aula de la materia de plástica se da la siguiente tipología de alumnos:

-*Alumnos ordinarios*, con un seguimiento académico correspondiente a su edad y controlado.

Cumplen las normas de educación, asumiendo el concepto de autoridad en profesores, familia. Dentro de este grupo nos encontramos con:

- *Alumnos que requieren “adaptaciones académicas no significativas”*, presentan o se prevé un cierto desfase académico y lo podrían superar con adaptaciones académicas no significativas en grupo reducido.

- *Alumnos que requieren control de conducta*, no asumen el concepto de autoridad, no cumplen todas las normas.

- *Alumnos con requieren “adaptaciones académicas significativas”*, a los cuales se les aplica una adaptación significativa en función de los niveles mínimos establecidos.

La casi totalidad de los alumnos necesitados de atención especial, que nos hemos encontrado en esta asignatura, presentan un perfil similar. Este suele caracterizarse por requerir una línea de trabajo que no modifica los contenidos básicos del área curricular, no afectando ni a los objetivos generales ni a los criterios de evaluación y por tanto en mayor o menor medida al grado de consecución de las capacidades previstas.

2-CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA PARA LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

El desarrollo de las competencias clave se realiza desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando saberes conceptuales y procedimentales, actitudes y valores propios de la materia.

-Competencia en comunicación lingüística

Desde el conocimiento de su propio contexto sociocultural, el alumnado interpretará y elaborará mensajes visuales aplicando los códigos del lenguaje plástico. A través de experiencias de aprendizaje variadas se conjugarán diferentes formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación, poniendo en juego el discurso, el argumento, la escucha activa y el lenguaje no verbal. Lo que permitirá descubrir la crítica constructiva, el diálogo y la conversación como fuentes de enriquecimiento. La expresión de las propias ideas, experiencias y emociones favorecerá la comunicación a través del lenguaje plástico.

-Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

La relación entre conceptos y procedimientos permite al alumnado razonar técnicamente para describir, manejar medidas, así como analizar las relaciones entre las figuras. Se conocerán y manipularán materiales, estudiando su idoneidad en creaciones concretas. Mediante la aplicación de los métodos científicos (identificar preguntas, indagar soluciones, contrastar ideas, diseñar pruebas...) se fomenta la atención, disciplina, rigor, limpieza, iniciativa, responsabilidad, etc.,

-Competencia digital

Las tecnologías del aprendizaje permiten el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas digitales para buscar y procesar información, transformarla en conocimiento y creaciones propias individuales o grupales. La realización y composición de textos e imágenes digitales, planos, y composiciones visuales y audiovisuales, fomentando el trabajo colaborativo en línea permitirán una resolución más eficiente de las tareas y actividades planteadas.

-Competencia de aprender a aprender

El alumno desarrollará su habilidad para iniciar, organizar y persistir en sus tareas. Las propuestas de creación abiertas y contextualizadas favorecerán que se sienta protagonista del proceso y del resultado de su propio aprendizaje. Identificando sus propios logros se sentirá auto-eficiente, reforzando así su autonomía y tomando conciencia de cómo se aprende: conocerá (lo que ya sabe sobre la materia, lo que aún desconoce, lo que es capaz de aprender, etc.), reflexionará (sobre las demandas de la tarea planteada, sobre las estrategias posibles para afrontarla, etc.) y organizará el propio proceso de aprendizaje para ajustarlo a sus capacidades y necesidades

-Competencia sociales y cívicas

A partir de la interpretación de la realidad social y su contextualización se toman decisiones, se elaboran respuestas creativas, expresando y comprendiendo diferentes puntos de vista y mostrando empatía. La cooperación permanente favorecerá el bienestar personal y colectivo, generando un clima de aula que permita el aprendizaje recíproco y entre iguales. El compromiso social y la disposición para la comunicación intercultural ayudarán a superar los prejuicios y a resolver los problemas que afectan al entorno escolar y a la comunidad, de manera activa, solidaria y constructiva.

-Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Desde el autoconocimiento, la autoestima, la autonomía, el interés y el esfuerzo, el estudiante aprenderá a saber elegir, planificar y gestionar diversos conocimientos, habilidades y actitudes con criterio propio y con fines

concretos. Desarrollará su capacidad para transformar las ideas en actos con iniciativa, creatividad e imaginación, a través de trabajos individuales y en equipo que le exigirán organizar, comunicar, presentar, representar, participar, negociar, gestionar recursos, delegar, tomar decisiones, evaluar, autoevaluar...

-Competencia de conciencia y expresiones culturales

El conocimiento y uso de las principales técnicas, materiales, recursos y lenguajes artísticos, y su uso como medio de expresión y creación personal para comunicar y compartir ideas, experiencias y emociones, desarrollará las habilidades perceptiva y comunicativa, la sensibilidad y sentido estético del alumnado. Es decir, su capacidad para conocer, comprender, apreciar y valorar con actitud crítica, abierta y respetuosa obras, géneros y estilos de diversas manifestaciones artísticas, aprendiendo a disfrutarlas, conservarlas y considerarlas parte de la riqueza y patrimonio cultural de los pueblos. Se experimentará también el placer por la participación en la vida y actividad cultural del propio entorno, desde la responsabilidad que conlleva la implicación de un proyecto común.

3- OBJETIVOS GENERALES DE LA ESO EN EPVA

Obj.PV.1. Apreciar el hecho artístico, sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entendiéndolos como fuente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural.

Obj.PV.2. Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión en sí mismo, interrelacionado con otros lenguajes y áreas de conocimiento.

Obj.PV.3. Respetar y apreciar diversos modos de expresión, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios y criterios personales que permitan actuar y potencien la autoestima. Reconocer la diversidad cultural, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio artístico.

Obj.PV.4. Utilizar el lenguaje plástico con creatividad, para expresar emociones y sentimientos e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

Obj.PV.5. Utilizar el lenguaje plástico, visual y audiovisual para plantear y resolver diversas situaciones y problemáticas, desarrollando su capacidad de pensamiento divergente e iniciativa, aprendiendo a tomar decisiones y asumiendo responsabilidades.

Obj.PV.6. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y analizando los elementos configurados de la imagen y de los procesos comunicativos.

Obj.PV.7. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de precisión, rigor y pulcritud, valorando el esfuerzo y la superación de las dificultades.

Obj.PV.8. Representar la realidad a través de lenguajes objetivos y universales, conociendo las propiedades formales, de representación y normas establecidas, valorando su aplicación en el mundo tecnológico, artístico y del diseño.

Obj.PV.9. Planificar y reflexionar, sobre el proceso de realización de proyectos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisando y valorando, durante cada fase, el estado de su consecución.

Obj.PV.10. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su relevancia en la sociedad de consumo actual.

Obj.PV.11. Trabajar cooperativamente con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia y rechazando cualquier tipo de discriminación.

4- ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

El carácter teórico-práctico de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual fomenta el aprendizaje competencial a partir de metodologías activas, desde una planificación rigurosa adaptada al contexto específico del grupo clase.

La metodología debe partir de la perspectiva del docente como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado; además, debe enfocarse a la realización de tareas o situaciones problema contextualizadas y planteadas en base a objetivos concretos. El alumno deberá resolverlas haciendo un uso adecuado de los distintos conocimientos, destrezas, actitudes y valores que la materia pone en juego.

Los métodos docentes deberán despertar y mantener la motivación del alumno por aprender, asumiendo un papel activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su aprendizaje. Es por ello que el profesorado facilitará que los estudiantes comprendan lo que aprenden, sepan para qué lo aprenden y sean capaces de usar lo aprendido en distintos contextos dentro y fuera del aula. Estas metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo. Las estrategias interactivas son las más adecuadas, al permitir que cada alumno desarrolle las inteligencias múltiples, compartiendo y construyendo el conocimiento mediante dinámicas que permitan el intercambio colectivo de ideas.

La enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual utilizará metodologías que contextualizan el aprendizaje en relación con el medio y que permiten el aprendizaje por proyectos, los centros de interés, el estudio

de casos o el aprendizaje basado en problemas. Se favorece la participación activa, la experimentación, el descubrimiento y la autonomía, generando aprendizajes transferibles y significativos. Se pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la investigación, a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicándolo a proyectos reales. Se orienta al alumno a que desarrolle e integre de manera activa y funcional los diversos aprendizajes adquiridos desde otras materias.

El alumno debe tener la oportunidad de identificar, comprender y expresar sus propias emociones, para a partir de ello, poder conectar con las emociones de los otros. Por ello el profesorado favorecerá didácticas que incorporen lo emergente y vivencial que surge en el aula. Esto le permitirá conocer y atender mucho mejor los intereses, inquietudes y necesidades de su alumnado. Esto favorecerá la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje. El punto de partida será el nivel competencial inicial del alumnado, que permitirá graduar la secuencia de los aprendizajes requeridos.

El profesorado debe implicarse en la búsqueda, elaboración y diseño de materiales y recursos didácticos variados en coordinación con otras áreas. En este contexto metodológico son recomendables los instrumentos que posibiliten la evaluación continua y permitan compartir resultados de aprendizaje, como el portfolio de aprendizaje que favorecerá la revisión continua de los procesos de enseñanza-aprendizaje y evaluación, así el alumnado participa en el seguimiento y evaluación de sus propios logros (mediante la autoevaluación, la evaluación entre iguales o la coevaluación).

Además se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

a) El papel activo del alumnado es uno de los factores decisivos en la realización de los aprendizajes escolares. Es el alumno quien en último término modifica y reelabora sus esquemas de conocimiento, construyendo su propio aprendizaje. Para ello, en este proceso el profesorado ayudará al alumno a activar sus conocimientos de tal manera que le permita establecer relaciones entre los contenidos y experiencias previas y los nuevos contenidos, así como el uso de la memorización comprensiva.

b) El proceso de enseñanza garantizará la funcionalidad de los aprendizajes a través del desarrollo de las competencias básicas, de tal manera que sea posible la aplicación práctica del conocimiento adquirido y, sobre todo, que los contenidos sean necesarios y útiles para llevar a cabo otros aprendizajes y para abordar ordenadamente la adquisición de otros contenidos.

c) Los contenidos se presentarán con una estructuración clara de sus relaciones, planteando la interrelación entre distintos contenidos de una misma materia y entre contenidos de diferentes materias. Será preciso ayudar al alumno a organizar la información nueva en agrupamientos significativos, con el fin de aumentar la comprensión y recuerdo de los conceptos.

d) Asimismo, la adaptación de los principios básicos del método científico en las diferentes materias debe favorecer el desarrollo de procesos cognitivos, la autorregulación y la valoración del propio aprendizaje. Por ello, será preciso incidir en actividades que permitan el planteamiento y resolución de problemas y la búsqueda, selección y procesamiento de la información.

e) Las tecnologías de la información y la comunicación constituirán una herramienta cotidiana en las actividades de enseñanza y aprendizaje de las diferentes materias, como instrumento de trabajo para explorar, analizar e intercambiar información.

f) Los métodos de trabajo guardan una estrecha relación con el clima del aula y con la convivencia, uno de los aprendizajes esenciales en la educación básica. Por ello, deben contener los necesarios elementos de variedad, de adaptación a las personas y de equilibrio entre el trabajo personal y el cooperativo. Han de ir asociados, en consecuencia, a una regulación de la participación de los alumnos, de tal forma que, con su intervención, favorezcan el aprovechamiento del tiempo, la confianza y la colaboración.

g) La diversidad de capacidades, motivaciones e intereses del alumnado requiere la formulación de un currículo flexible, capaz de dar respuesta a esa diversidad. Por ello, la concreción del currículo permitirá incorporar procedimientos diversos que susciten el interés del alumnado y que favorezcan diversos tipos de agrupamientos para facilitar la motivación de los alumnos y el proceso de enseñanza y aprendizaje.

h) Con objeto de facilitar el tránsito entre las etapas educativas, los procesos de enseñanza y aprendizaje se irán adaptando progresivamente a las peculiaridades organizativas y metodológicas más adecuadas para el progreso de los alumnos.

5- CONTENIDOS DE EPVA POR CURSOS; 1º, 2º Y 4º ESO. SECUENCIACIÓN

1º Y 2º ESO	-Bloque I: Expresión plástica -Bloque II: Comunicación audiovisual -Bloque III: Dibujo técnico	4º ESO	-Bloque I: Expresión plástica -Bloque II: Dibujo técnico -Bloque III: Fundamentos del diseño -Bloque IV: Lenguaje Audiovisual y Multimedia
--------------------	--	---------------	---

CONTENIDOS POR CURSOS: 1º, 2º Y 4º ESO. SECUENCIACIÓN.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 1º
BLOQUE 1: Expresión Plástica		
<p>CONTENIDOS:</p> <p><u>Imagen. Elementos de configuración. Punto, línea, plano.</u> Recursos gráficos. Elementos de composición y organización.</p> <p><u>Teoría del color. Fundamentación física. Colores luz, colores pigmento. Propiedades y dimensiones. Relatividad del color. Círculo y escalas cromáticas. Valores expresivos y psicológicos.</u></p> <p><u>La textura. Cualidades expresivas. Tipos de texturas con finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Expresividad de las formas a través de las texturas. Técnicas para texturas visuales y táctiles.</u></p> <p><u>Métodos creativos. Composiciones. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Collage.</u></p> <p><u>Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos.</u></p> <p><u>Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.</u></p>		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<u>Crit.PV.1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</u>	CCL-CCEC	Est.PV.1.1.1. 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.
<u>Crit.PV.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</u>	CAAC-CCEC	Est.PV.1.2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
<u>Crit.PV.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).</u>	CIEE-CCEC	Est.PV.1.3.1. 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...).
<u>Crit.PV.1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</u>	CCEC	Est.PV.1.5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios, descubriendo las relaciones entre ellos (complementarios, armonías, contrastes...), para expresar ideas, experiencias y emociones.
<u>Crit.PV.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</u>	CD-CCEC	Est.PV.1.6.1. Realiza modificaciones del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas diferenciando entre síntesis aditiva y sustractiva. Est.PV.1.6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
<u>Crit.PV.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</u>	CAA	Est.PV.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas que se ajusten a los objetivos finales.
<u>Crit.PV.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</u>	CAA-CD	Est.PV.1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva a partir de creaciones individuales o colectivas.
<u>Crit.PV.1.11. 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 collage.</u>	CAA-CSC-CCEC	Est.PV.1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. Est.PV.1.11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas. Est.PV.1.11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas y la creación de texturas visuales cromáticas. Est.PV.1.11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. Est.PV.1.11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras bidimensionales y tridimensionales de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas. Est.PV.1.11.7. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 1º
BLOQUE 2: Comunicación audiovisual		
CONTENIDOS: <u>Elementos del proceso de comunicación.</u> <u>Comunicación visual y audiovisual.</u> Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. Medios de creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, foto gráfica, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad. <u>Finalidades de las imágenes: informativa, comunicativa, expresiva y estética.</u> <u>Estructura formal de las imágenes. Imágenes figurativas y abstractas. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).</u> Signos convencionales (significantes y significados). Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales. <u>Técnicas y soportes de la imagen fija: cómic, fotografía, fotonovela, e infografía. Imagen secuencial (cómic, story-board, fotonovela, etc.). Fases del proceso de realización.</u> Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación y aplicaciones informáticas. <u>Utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar ideas.</u>		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<u>Crit.PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</u>	CMCT	Est.PV.2.1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
<u>Crit.PV.2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</u>	CMCT-CCEC	Est.PV.2.2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. Est.PV.2.2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
<u>Crit.PV.2.3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.</u>	CCL	Est.PV.2.3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.
<u>Crit.PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</u>	CCEC	Est.PV.2.4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. Est.PV.2.4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. Est.PV.2.4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
<u>Crit.PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.</u>	CCEC	Est.PV.2.5.1. Distingue símbolos de iconos identificando diferentes tipos. Est.PV.2.5.2. Diseña diversos tipos de símbolos e iconos (pictogramas, anagramas, logotipos...).
<u>Crit.PV.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</u>	CCL-CAA	Est.PV.2.6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. Est.PV.2.6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
<u>Crit.PV.2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</u>	CCL	Est.PV.2.10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
<u>Crit.PV.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</u>	CCL-CD	Est.PV.2.11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. Est.PV.2.11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
<u>Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</u>	CSC-CCEC	Est.PV.2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de diferentes estilos y tendencias.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 1º
BLOQUE 3: Dibujo técnico		
CONTENIDOS: <u>Herramientas propias del dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón.</u> <u>La geometría en el arte y la naturaleza. Elementos geométricos básicos y sus relaciones. Punto, recta y plano.</u> <u>Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos: Trazados y operaciones.</u> <u>Lugares geométricos: bisectriz, mediatriz y circunferencia. Elementos de la circunferencia, posiciones relativas.</u> <u>Ángulos: clasificación, y operaciones. Teorema de Thales y aplicaciones.</u> <u>Formas geométricas planas: triángulos clasificación, cuadriláteros, polígonos regulares e irregulares. Clasificación. Aplicación en diseños geométricos. Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.</u>		

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<u>Crit.PV.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</u>	CMCT-CCEC	Est.PV.3.1.1. Utiliza los elementos geométricos básicos con propiedad, reconociéndolos en la naturaleza y el entorno.
		Est.PV.3.1.2. Conoce y utiliza correctamente las herramientas del Dibujo Técnico.
Crit.PV.3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	CMCT-CAA	Est.PV.3.2.1. Descubre y referencia las relaciones entre los elementos básicos en el plano y en el espacio.
<u>Crit.PV.3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</u>	CMCT	Est.PV.3.3.1. Traza rectas paralelas, oblicuas y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
<u>Crit.PV.3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</u>	CMCT	Est.PV.3.4.1. Reconoce y construye trazados geométricos empleando circunferencia, círculo y arco.
<u>Crit.PV.3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</u>	CMCT-CCEC	Est.PV.3.5.1. Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás, y realiza diseños en su interior.
<u>Crit.PV.3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</u>	CMCT	Est.PV.3.6.1. Identifica diversos ángulos en la escuadra, cartabón y en trazados geométricos.
Crit.PV.3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	CMCT	Est.PV.3.7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
<u>Crit.PV.3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</u>	CMCT	Est.PV.3.8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
<u>Crit.PV.3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.</u>	CMCT	Est.PV.3.9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla y utilizando el compás.
<u>Crit.PV.3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</u>	CMCT	Est.PV.3.10.1. Construye la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.
<u>Crit.PV.3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</u>	CMCT	Est.PV.3.11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
		Est.PV.3.11.2. Construye polígonos aplicando el teorema de Thales.
Crit.PV.2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	CAA-CSC-CIEE	Est.PV.2.12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, <i>storyboard</i> , realización...). Valora de manera crítica los resultados.
<u>Crit.PV.3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</u>	CMCT-CCEC	Est.PV.3.13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos, y reconociendo su presencia en diversos referentes del entorno.
<u>Crit.PV.3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</u>	CMCT-CAA	Est.PV.3.14.1. Construye un triángulo conociendo tres datos y razonando sobre el proceso realizado.
<u>Crit.PV.3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</u>	CMCT	Est.PV.3.15.1. Determina los puntos y rectas notables de un triángulo experimentando las diferentes aplicaciones gráficas y plásticas de estos trazados.
<u>Crit.PV.3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</u>	CCEC-CMCT	Est.PV.3.16.1. Reconoce y aplica el triángulo rectángulo como elemento configurador de otras formas.
<u>Crit.PV.3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</u>	CMCT-CCEC	Est.PV.3.17.1. Clasifica cualquier cuadrilátero y reconoce su presencia en diversos referentes en el entorno.
<u>Crit.PV.3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</u>	CMCT-CAA	Est.PV.3.18.1. Construye paralelogramos razonando sobre el proceso realizado.
<u>Crit.PV.3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</u>	CMCT	Est.PV.3.19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono diferenciando si es regular o irregular.
<u>Crit.PV.3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</u>	CMCT	Est.PV.3.20.1. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
<u>Crit.PV.3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</u>	CMCT	Est.PV.3.21.1. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado.

BLOQUE 1: Expresión Plástica

CONTENIDOS:

Elementos configurativos de los lenguajes visuales. Valores expresivos del punto, la línea y el plano Diferenciación entre grafismo y trazo de la línea. Relación figura-fondo. Formas naturales y artificiales.

Recursos gráficos. Elementos de composición y organización.

Sintaxis de la imagen. Esquemas de composición. Proporción, equilibrio y ritmo. Valoración de la relación entre composición y expresión. Elementos de relación: posición, dirección, espacio, gravedad... Simetría y asimetría. Análisis gráfico de estructuras naturales orgánicas e inorgánicas.

Teoría del color. Fundamentación física. Colores luz, colores pigmento. Propiedades y dimensiones. Relatividad del color. Círculo y escalas cromáticas Valores expresivos y psicológicos.

La textura. Cualidades expresivas. Tipos de texturas con finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Expresividad de las formas a través de las texturas. Texturas visuales y táctiles.

El módulo. Composiciones modulares. Giros y traslaciones. Formas modulares bidimensionales básicas. Organización geométrica del plano a partir de estructuras modulares básicas. Repetición y ritmo. Composiciones modulares en el arte mudéjar aragonés.

Representación de la figura humana: esquemas de movimiento, proporción y rasgos expresivos.

Construcción de formas tridimensionales. Técnicas tridimensionales.

Métodos creativos. Composiciones. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Collage.

Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos.

Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<u>Crit.PV.1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</u>	CCL-CCEC	Est.PV.1.1.1. 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.
<u>Crit.PV.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</u>	CAAC-CCEC	Est.PV.1.2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
<u>Crit.PV.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).</u>	CIEE-CCEC	Est.PV.1.3.1. 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...).
<u>Crit.PV.1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</u>	CMCT-CCEC	Est.PV.1.4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según unas propuestas establecidas. Est.PV.1.4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno, teniendo en cuenta la relación figura-fondo.
<u>Crit.PV.1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</u>	CCEC	Est.PV.1.5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios, descubriendo las relaciones entre ellos (complementarios, armonías, contrastes...), para expresar ideas, experiencias y emociones.
<u>Crit.PV.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</u>	CD-CCEC	Est.PV.1.6.1. Realiza modificaciones del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas diferenciando entre síntesis aditiva y sustractiva. Est.PV.1.6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
<u>Crit.PV.1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</u>	CCEC	Est.PV.1.7.1. Transcribe texturas táctiles y texturas visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i> , estarcido... utilizándolas con intenciones expresivas en composiciones abstractas o figurativas.
<u>Crit.PV.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</u>	CAA	Est.PV.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas que se ajusten a los objetivos finales.
<u>Crit.PV.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</u>	CAA-CD	Est.PV.1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva a partir de creaciones individuales o colectivas.
<u>Crit.PV.1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</u>	CCEC	Est.PV.1.10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos, miméticos y abstractos.
<u>Crit.PV.1.11. 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 collage.</u>	CAA-CSC-CCEC	Est.PV.1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. Est.PV.1.11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas. Est.PV.1.11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas y la creación de texturas visuales cromáticas.

	Est.PV.1.11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
	Est.PV.1.11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras bidimensionales y tridimensionales de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
	Est.PV.1.11.7. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 2º
BLOQUE 2: Comunicación audiovisual		
CONTENIDOS:		
<u>Elementos del proceso de comunicación. Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. Medios de creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad. Finalidades de las imágenes: informativa, comunicativa, expresiva y estética.</u>		
<u>Estructura formal de las imágenes. Imágenes figurativas y abstractas. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Signos convencionales (significantes y significados). Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales.</u>		
<u>Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.</u>		
<u>Niveles de iconicidad de la imagen. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).</u>		
<u>Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales. Significados de una imagen según su contexto: expresivo-emotivo y referencial. Aspectos denotativos y connotativos. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, cine y televisión.</u>		
<u>Procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, del vídeo y el cine, para producir mensajes visuales y audiovisuales. Técnicas y soportes de la imagen fija y en movimiento: fotografía, fotonovela, vídeo, cine, televisión e infografía. Recursos narrativos y expresivos (punto de vista, encuadre, plano, etc.). Publicidad. Análisis y contextualización del mensaje publicitario.</u>		
<u>Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación. Cámara fotográfica, cámara de vídeo, programas informáticos, etc.</u>		
<u>Factores de la expresión visual: personales, sociales, anecdóticos, simbólicos, etc. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias. Manifestaciones artísticas en Aragón. Valoración crítica de la obra de arte.</u>		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<u>Crit.PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</u>	CMCT	Est.PV.2.1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
<u>Crit.PV.2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</u>	CMCT-CCEC	Est.PV.2.2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. Est.PV.2.2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
<u>Crit.PV.2.3. Identificar signifiicante y significado en un signo visual.</u>	CCL	Est.PV.2.3.1. Distingue signifiicante y significado en un signo visual.
<u>Crit.PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</u>	CCEC	Est.PV.2.4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. Est.PV.2.4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. Est.PV.2.4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
<u>Crit.PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiicante-significado: símbolos e iconos.</u>	CCEC	Est.PV.2.5.1. Distingue símbolos de iconos identificando diferentes tipos. Est.PV.2.5.2. Diseña diversos tipos de símbolos e iconos (pictogramas, anagramas, logotipos...).
<u>Crit.PV.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</u>	CCL-CAA	Est.PV.2.6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. Est.PV.2.6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
<u>Crit.PV.2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</u>	CCEC - CD-CCEC	Est.PV.2.7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. Est.PV.2.7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
<u>Crit.PV.2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</u>	CCEC-CCL	Est.PV.2.8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
<u>Crit.PV.2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</u>	CD-CCEC	Est.PV.2.9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

<u>Crit.PV.2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</u>	CCL	Est.PV.2.10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
<u>Crit.PV.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</u>	CCL-CD	Est.PV.2.11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
		Est.PV.2.11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
<u>Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</u>	CSC-CCEC	Est.PV.2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de diferentes estilos y tendencias.
Crit.PV.2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	CCL-CCEC	Est.PV.2.14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales y persuasivos.
Crit.PV.2.15. 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.	CCEC-CSC	Est.PV.2.15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
Crit.PV.2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	CMCT-CD	Est.PV.2.16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 2º
BLOQUE 3: Dibujo técnico		
CONTENIDOS:		
<u>Herramientas e instrumentos del dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón.</u>		
<u>Estructura geométrica en las formas de nuestro entorno. La geometría en el arte y la naturaleza.</u>		
<u>Elementos geométricos básicos y sus relaciones. Punto, recta y plano. Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos: Trazados y operaciones.</u>		
<u>Lugares geométricos: bisectriz, mediatriz y circunferencia. Elementos de la circunferencia, posiciones relativas.</u>		
<u>Definición y construcción de tangencias y enlaces. Aplicación a la creación de formas. Óvalo, ovoide y espiral. Aplicación de tangencias y enlaces.</u>		
<u>Ángulos: clasificación, y operaciones. Teorema de Tales y aplicaciones.</u>		
<u>Formas geométricas planas: triángulos clasificación, cuadriláteros, polígonos regulares e irregulares. Triángulos: puntos y rectas notables. Clasificación. Aplicación en diseños geométricos.</u>		
<u>Relatividad del tamaño de las formas. Proporción y escalas. Espacio y el volumen. Representación objetiva de formas tridimensionales en el plano. Sistemas convencionales proyectivos con fines expresivos y descriptivos: sistema diédrico, sistema axonométrico y perspectiva cónica. Aproximación a sus elementos principales.</u>		
<u>Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.</u>		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<u>Crit.PV.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</u>	CMCT-CCEC	Est.PV.3.1.1. Utiliza los elementos geométricos básicos con propiedad, reconociéndolos en la naturaleza y el entorno.
		Est.PV.3.1.2. Conoce y utiliza correctamente las herramientas del Dibujo Técnico.
<u>Crit.PV.3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.</u>	CMCT-CAA	Est.PV.3.2.1. Descubre y referencia las relaciones entre los elementos básicos en el plano y en el espacio.
<u>Crit.PV.3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</u>	CMCT	Est.PV.3.3.1. Traza rectas paralelas, oblicuas y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
<u>Crit.PV.3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</u>	CMCT	Est.PV.3.4.1. Reconoce y construye trazados geométricos empleando circunferencia, círculo y arco.
<u>Crit.PV.3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</u>	CMCT-CCEC	Est.PV.3.5.1. Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás, y realiza diseños en su interior.
<u>Crit.PV.3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</u>	CMCT	Est.PV.3.6.1. Identifica diversos ángulos en la escuadra, cartabón y en trazados geométricos.

Crit.PV.3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	CMCT	Est.PV.3.7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
<u>Crit.PV.3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</u>	CMCT	Est.PV.3.8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
<u>Crit.PV.3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.</u>	CMCT	Est.PV.3.9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla y utilizando el compás.
<u>Crit.PV.3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</u>	CMCT	Est.PV.3.10.1. Construye la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.
<u>Crit.PV.3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales.</u>	CMCT	Est.PV.3.11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Tales.
		Est.PV.3.11.2. Construye polígonos aplicando el teorema de Tales.
Crit.PV.2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	CAA-CSC-CIEE	Est.PV.2.12.1. 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...). Valora de manera crítica los resultados.
<u>Crit.PV.3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</u>	CMCT-CCEC	Est.PV.3.13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos, y reconociendo su presencia en diversos referentes del entorno.
<u>Crit.PV.3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</u>	CMCT-CAA	Est.PV.3.14.1. Construye un triángulo conociendo tres datos y razonando sobre el proceso realizado.
Crit.PV.3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	CMCT	Est.PV.3.15.1. Determina los puntos y rectas notables de un triángulo experimentando las diferentes aplicaciones gráficas y plásticas de estos trazados.
<u>Crit.PV.3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</u>	CCEC-CMCT	Est.PV.3.16.1. Reconoce y aplica el triángulo rectángulo como elemento configurador de otras formas.
<u>Crit.PV.3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</u>	CMCT-CCEC	Est.PV.3.17.1. Clasifica cualquier cuadrilátero y reconoce su presencia en diversos referentes en el entorno.
<u>Crit.PV.3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</u>	CMCT-CAA	Est.PV.3.18.1. Construye paralelogramos razonando sobre el proceso realizado.
<u>Crit.PV.3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</u>	CMCT	Est.PV.3.19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono diferenciando si es regular o irregular.
<u>Crit.PV.3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</u>	CMCT	Est.PV.3.20.1. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
<u>Crit.PV.3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</u>	CMCT	Est.PV.3.21.1. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado.
Crit.PV.3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
		Est.PV.3.22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
Crit.PV.3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	CMCT	Est.PV.3.23.1. Construye correctamente óvalos y ovoides conociendo los ejes mayor y menor.
Crit.PV.3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.24.1. Diseña formas que incluyan óvalos y ovoides analizando sus propiedades de tangencias.
Crit.PV.3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	CMCT	Est.PV.3.25.1. Construye correctamente espirales de 2 centros y a partir de polígonos regulares.
<u>Crit.PV.3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</u>	CMCT-CCEC	Est.PV.3.26.1. Realiza diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
<u>Crit.PV.3.27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.</u>	CMCT	Est.PV.3.27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes.
Crit.PV.3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.28.1. Construye la perspectiva caballera de volúmenes simples aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
Crit.PV.3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

BLOQUE 1: Expresión Plástica

CONTENIDOS:

Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.

Significado de la imagen. Elementos configurativos de los lenguajes visuales. La línea como elemento estructurador de la forma: el encaje. La línea como abstracción de la forma. Carácter expresivo del trazo y el grafismo. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.

El color en la composición. Simbología y psicología del color. Aplicaciones del color con intencionalidad. Relatividad del color. Simbología del color en distintas manifestaciones artísticas. Texturas visuales.

Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.

Percepción y análisis de los aspectos visuales y plásticos del entorno. La imagen representativa y simbólica. Interacción entre los distintos lenguajes plásticos.

Signos convencionales del código visual presentes en su entorno, (imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos). Aspectos connotativos y denotativos en la interpretación de imágenes. Cualidades plásticas y expresivas de las imágenes. Medios de comunicación.

Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Técnicas gráfico-plásticas complejas. Materiales y soportes.

Proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final). Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<p>Crit. PV. 1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p>	<p>CSC-CIEE-CCEC</p>	<p>Est.PV.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando razonadamente los distintos elementos, códigos y procedimientos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo.</p>
<p>Crit.PV.1.2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p>	<p>CCL-CMCT-CCEC</p>	<p>Est.PV.1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando soportes, materiales y técnicas con precisión.</p> <p>Est.PV.1.2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>Est.PV.1.2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color, con técnicas analógicas y/o digitales.</p>
<p>Crit.PV.1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p>	<p>CAA-CIEE-CCEC</p>	<p>Est.PV.1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos valorando su uso según unos objetivos prefijados.</p> <p>Est.PV.1.3.2. Utiliza con iniciativa y propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.</p> <p>Est.PV.1.3.3. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades</p>
<p>Crit.PV.1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p>	<p>CAA-CSC</p>	<p>Est.PV.1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de equipo.</p>
<p>Crit.PV.1.5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>CCL-CCEC</p>	<p>Est.PV.1.5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos.</p> <p>Est.PV.1.5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen, valorando sus posibles significados.</p>

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 4º
BLOQUE 2: Dibujo Técnico		
CONTENIDOS: <u>El dibujo técnico. Dibujo expresivo y dibujo descriptivo.</u> <u>Formas planas. Polígonos. Estructura de la forma. Estructura de formas complejas: ramificación, traslación, expansión. Construcción de formas poligonales. Composiciones decorativas. Transformaciones formales. Aplicaciones en el diseño gráfico.</u> <u>Trazados geométricos: tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño.</u> <u>Proporción y escalas.</u> <u>Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.</u> <u>Sistemas de representación. Sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica.</u> Recursos de las tecnologías de la información y comunicación y aplicaciones informáticas. <u>Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.</u>		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<u>Crit.PV.2.1. 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.</u>	CMCT-CCEC	Est.PV.2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del expresivo.
		Est.PV.2.1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
		Est.PV.2.1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
		Est.PV.2.1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
<u>Crit.PV.2.2. 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.</u>	CMCT	Est.PV.2.2.1. Visualiza y realiza croquis de formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
		Est.PV.2.2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
		Est.PV.2.2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuados.
		Est.PV.2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
Crit.PV.2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	CD	Est.PV.2.3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 4º
BLOQUE 3: Fundamentos del diseño		
CONTENIDOS: <u>Fundamentos del diseño. Elementos estéticos y funcionales. Ámbitos de aplicación. Principales campos del diseño. Últimas tendencias artísticas.</u> <u>Lenguaje del diseño. Procesos creativos en el diseño.</u> <u>Proyecto técnico y sus fases. Proyectos creativos de diseño. Prototipo y maqueta.</u> <u>Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.</u> <u>Lenguajes visuales del diseño (gráfico, objetual, interiores, moda...). Publicidad.</u> <u>Módulo, medida y canon. Movimientos en el plano. Formas modulares. Ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. Criterios compositivos. Diseño gráfico de imagen: Imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. El diseño de la comunicación multimedia: páginas web Diseño industrial: Características del producto. Ergonomía y funcionalidad.</u> Herramientas informáticas para el diseño, aplicaciones y programas.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<u>Crit.PV.3.1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades</u>	CCL-CCEC	Est.PV.3.1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual y analiza su presencia en las imágenes y formas.

<u>plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</u>		Est.PV.3.1.2. Observa y analiza imágenes, formas y objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
<u>Crit.PV.3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</u>	CCEC	Est.PV.3.2.1. Identifica y clasifica los diferentes elementos presentes en diversos objetos, en función de la familia o rama del Diseño a la que pertenecen.
<u>Crit.PV.3.3. 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.</u>	CCL-CMCT- CD-CAACSC-CIEE- CCEC	Est.PV.3.3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
		Est.PV.3.3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
		Est.PV.3.3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.
		Est.PV.3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
		Est.PV.3.3.5. Planifica coordinadamente los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 4º
BLOQUE 4: Lenguaje audiovisual y multimedia		
CONTENIDOS:		
<u>Lenguaje plástico y visual en prensa, publicidad y televisión.</u>		
<u>La fotografía: inicios y evolución. Cuestiones técnicas. Tipos de fotografía: artística y documental. Recursos estéticos.</u>		
<u>La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El formato del anuncio. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo.</u>		
<u>El lenguaje y la sintaxis de la Imagen secuencial: (cómic, story-board, fotonovela, etc.).</u>		
<u>Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. Imágenes de cine, vídeo y multimedia. Lenguaje cinematográfico.</u>		
Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.		
<u>Proyectos visuales y audiovisuales.</u>		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<u>Crit.PV.4.1. 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.</u>	CCL-CCEC	Est.PV.4.1.1. Analiza los recursos audiovisuales que aparecen en distintas obras cinematográficas valorando sus factores expresivos.
		Est.PV.4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una obra.
<u>Crit.PV.4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</u>	CCL-CD-CCEC	Est.PV.4.2.1. Visiona diferentes obras cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
		Est.PV.4.2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
		Est.PV.4.2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
<u>Crit.PV.4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</u>	CD-CAA-CIEE-CCEC	Est.PV.4.3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
		Est.PV.4.3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
		Est.PV.4.3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
<u>Crit.PV.4.4. 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.</u>	CCL	Est.PV.4.4.1. Analiza mensajes publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen valorando su repercusión social.

6- Temporalización ESO

BLOQUES 1º ESO	UNIDADES DIDÁCTICAS	TIEMPO
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	TEMA 1: Lenguaje visual.	3 semanas
	TEMA 2: Elementos básicos de la expresión plástica.	4 semanas
	TEMA 3: El color.	4 semanas
EXPRESIÓN PLÁSTICA Y FORMA	TEMA 4: Las formas.	4 semanas
	TEMA 5: La forma en el espacio.	3 semanas
	TEMA 6: La figura humana.	4 semanas
DIBUJO TÉCNICO. GEOMETRÍA	TEMA 7: Trazados geométricos.	4 semanas
	TEMA 8: Formas poligonales.	4 semanas
	TEMA 9: Formas simétricas.	3 semanas
BLOQUES 2º ESO	UNIDAD DIDÁCTICA	TIEMPO
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	TEMA 1: Percepción y lectura de imágenes.	2 semanas
	TEMA 2: Lenguaje audiovisual.	3 semanas
	TEMA 3: Análisis de las formas.	3 semanas
EXPRESIÓN PLÁSTICA Y COMPOSICIÓN	TEMA 4: Elementos de expresión.	4 semanas
	TEMA 5: El color.	3 semanas
	TEMA 6: Luz y volumen.	3 semanas
DIBUJO TÉCNICO. GEOMETRÍA	TEMA 7: La composición.	3 semanas
	TEMA 8: Dibujo geométrico.	4 semanas
	TEMA 9: Proporción y estructuras.	3 semanas
	TEMA 10: Sistemas de representación.	3 semanas
	TEMA 11: Perspectiva cónica.	2 semanas
	BLOQUES 4º ESO	UNIDAD DIDÁCTICA
EXPRESIÓN PLÁSTICA: ANÁLISIS DE LAS FORMAS	TEMA 1: Las formas en la naturaleza.	2 semanas
	TEMA 2: El paisaje urbano.	3 semanas
	TEMA 3: La figura humana.	3 semanas
LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	TEMA 4: La imagen digital.	3 semanas
	TEMA 5: La fotografía.	2 semanas
	TEMA 6: El cine y los medios de comunicación.	3 semanas
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	TEMA 7: Fundamentos del diseño.	3 semanas
	TEMA 8: Diseño gráfico.	3 semanas
	TEMA 9: Diseño publicitario.	3 semanas
	TEMA 10: Diseño por ordenador.	3 semanas
	DIBUJO TÉCNICO: LA REPRESENTACIÓN GEOMÉTRICA	TEMA 11: Sistemas de representación.

.Secuenciación ESO. Los contenidos se organizarán atendiendo a la diversidad, cualidades, capacidades, motivación y necesidades de cada grupo y/o nivel. Consideramos la importancia de empezar por el bloque de Dibujo Técnico ya que les obliga a coger el hábito de traer diariamente el material para poder trabajar en el aula. Pero también somos conscientes de la importancia que tiene para los alumnos ver las posibilidades artísticas de los trazados geométricos. Por ello iremos intercalando contenidos de dibujo técnico con expresión plástica. Esto nos permitirá, también, hacer una introducción a los otros dos bloques y que les empiecen a sonar algunos contenidos y conceptos de éstos. En el caso de 4º ESO comenzaremos también por el bloque de Dibujo Técnico y continuaremos con el Bloque 3 que va más dirigido al diseño, pero intercalando los contenidos del bloque 1 de expresión plástica para poder realizar de forma más completa los trazados geométricos y los diseños. Para acabar continuaremos con el bloque 4.

7- CRITERIOS DE EVALUACIÓN: DE 1º Y 2º DE ESO

Los criterios de evaluación aparecen recogidos en la Orden ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. En el caso de las materias finalistas, tal y como se indica en la mencionada orden, aparecen también los criterios concretados en estándares de aprendizaje.

Al igual que sucede con los contenidos, 1º y 2º de la ESO compartirán criterios de evaluación, pero en 2º de la ESO el nivel de exigencia será mayor.

1. Identificar los elementos constitutivos esenciales de la sintaxis visual (configuraciones estructurales, variaciones cromáticas, orientación espacial y textura) de objetos y/o aspectos de la realidad y establecer relaciones entre la imagen y su contenido. Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar las cualidades que determinan su valor físico, funcional o estético y de describir por medio de recursos plásticos las proporciones y las relaciones de forma, color, ritmo, textura, etc., presentes en la realidad para interpretarla objetiva o subjetivamente.

2. Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional aplicando técnicas gráficas y plásticas y conseguir resultados concretos en función de unas intenciones en cuanto a los elementos visuales (color, luz, sombra, textura, etc.) y de relación. Con este criterio se trata de evaluar un amplio abanico de factores, entre los que destacan el conocimiento y manejo de las técnicas gráficas, la capacidad para representar ideas, los conocimientos sobre formas planas, la capacidad para tomar decisiones teniendo presentes los objetivos y las dificultades, proponer diferentes opciones teniendo en cuenta las consecuencias y evaluar cuál es la mejor solución, sus conocimientos sobre la sensación espacial, la perspectiva o el volumen, así como la utilización de elementos de la sintaxis visual como el color, la textura, la dirección, la posición, etc.

3. Diferenciar, reconocer y utilizar adecuadamente los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia, según las intenciones comunicativas propuestas. Mediante este criterio se pretende saber si el alumnado es capaz de utilizar y analizar los medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual mostrando una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias.

4. Elaborar y participar activamente en proyectos cooperativos de creación visual, como producciones video gráficas o plásticas, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico. Este criterio permite conocer si el alumnado manifiesta actitudes de respeto, tolerancia, flexibilidad e interés favoreciendo, de esta manera, la competencia social.

5. Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación. Mediante este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de tomar conciencia de las necesidades en función de los objetivos y de valorar críticamente su producción, aceptando los propios errores como instrumento de mejora.

6. Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización. Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de utilizar estrategias compositivas adecuadas, realizar un buen uso de las técnicas y diferenciar el origen y variaciones de los elementos de la sintaxis visual (color, luz, sombra, textura, etc.) para realizar sus propias creaciones.

7. Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo, atendiendo a la diversidad cultural y apreciando el proceso de creación. Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de valorar las formas e imágenes que propone el campo del arte y el nivel de interés mostrado por el estudio, análisis e interpretación de las mismas, prestando atención al desarrollo de una idea a través de las fases del proceso de realización de la obra.

8. Analizar y representar geoméricamente formas naturales y artificiales, profundizando en su estructura y dimensiones y haciendo uso del lenguaje propio del dibujo técnico. Este criterio pretende que los alumnos analicen formas en general, atendiendo tanto a su estructura poligonal como al criterio de construcción de curvas, tangencias, etc., buscando la exactitud y limpieza en sus diversos métodos constructivos.

9. Interpretar composiciones con distintas alternativas en la organización de las formas y diseñar composiciones modulares sobre redes poligonales sencillas, buscando en ellas el equilibrio, el ritmo y la proporción. Se pretende comprobar que el alumnado conoce el concepto de módulo bidimensional y lo utiliza como unidad de medida. Se evalúa si comprende que su disposición crea imágenes rítmicas utilizando distintas secuencias de una misma figura.

También se trata de evaluar si asocia estas formas de organización con el mundo del arte, como, por ejemplo, con el arte mudéjar aragonés.

10. Describir una forma tridimensional simple mediante su representación en Sistema Diédrico o en diferentes perspectivas y apreciar el contraste lumínico mediante el claroscuro. Mediante este criterio se valorará si profundizan en los distintos sistemas de representación, siendo capaces de visualizar volúmenes a partir de la planta, alzado y perfiles, así como de realizar las vistas de una perspectiva dada. También se evaluará la realización de sombras para definir volúmenes.

▪ **CRITERIOS DE EVALUACIÓN: 4º DE ESO**

1. Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponiendo diversas opciones y evaluando cuál es la mejor solución.

Este criterio pretende conocer si el alumnado adquiere habilidades para ser autónomo, creativo y responsable en el trabajo.

2. Utilizar recursos informáticos y las tecnologías de la información y la comunicación en el campo de la imagen fotográfica, el diseño gráfico, el dibujo asistido por ordenador y la edición video gráfica.

Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de utilizar diversidad de herramientas de la cultura actual relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación para realizar sus propias creaciones.

3. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comportan una organización de forma cooperativa.

Mediante este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de elaborar y participar activamente en proyectos cooperativos aplicando estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual.

4. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diversidad de técnicas de expresión gráfico-plástica (dibujo artístico, volumen, pintura, grabado...)

En este criterio se intenta comprobar si el alumnado conoce distintos tipos de soportes y técnicas bidimensionales (materias pigmentarias y gráficas) y tridimensionales (materiales de desecho y moldeables)

5. Utilizar la sintaxis propia de las formas visuales del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos.

Con este criterio se trata de comprobar si el alumnado es capaz de distinguir en un objeto simple bien diseñado sus valores funcionales unidos a los estéticos (proporción entre sus partes, color, textura, forma, etc.)

6. Elaborar obras multimedia y producciones video gráficas utilizando las técnicas adecuadas al medio.

Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de reconocer los procesos, las técnicas y los materiales utilizados en los lenguajes específicos fotográficos, cinematográficos y video gráficos (encuadres, puntos de vista, trucajes...)

7. Describir objetivamente las formas, aplicando sistemas de representación y normalización.

Con este criterio se evalúa si el alumnado es capaz de representar la realidad tal como la ve sobre un soporte bidimensional mediante representaciones que no requieren operaciones complicadas en su trazado. Se evaluará la corrección en el trazado geométrico de los elementos utilizados, su adecuada relación entre distancia y tamaño y su disposición en el espacio.

8. Reconocer y leer imágenes, obras y objetos de los entornos visuales (obras de arte, diseño, multimedia...).

Este criterio pretende conocer si el alumnado es capaz de tener actitudes críticas y de aprecio y respeto hacia las manifestaciones plásticas y visuales de su entorno, superando inhibiciones y prejuicios.

9. Representar la sensación espacial en un plano, utilizando la perspectiva más adecuada al objeto que se persigue.

Se trata de que el alumnado sepa representar un espacio mediante los distintos sistemas de perspectiva, según la que resulte más apropiada para su finalidad.

10. Buscar diferentes alternativas a una determinada proposición gráfica por medio del tratamiento de sus elementos sintácticos, compositivos, formales estructurales, conceptuales, etc., visualizando el resultado por medio de esquemas, bocetos o maquetas.

Se trata de evaluar si el alumnado es capaz de conocer y manipular los diferentes elementos que intervienen en las producciones gráficas y medir su capacidad para crear, mediante transformaciones, nuevas relaciones entre la imagen y su contenido, valorando la originalidad de las soluciones y la correcta aplicación de las técnicas gráficas y plásticas.

11. Diseñar módulos complejos derivados de una red normalizada a partir de un módulo espacial básico, incorporando el claroscuro para definir la dirección de un foco de luz.

Se pretende evaluar si el alumnado valora en representaciones tridimensionales los conceptos de módulo y claroscuro.

8- CONTENIDOS MÍNIMOS Y CRITERIOS MÍNIMOS DE EVALUACIÓN DE ESO

Los contenidos y criterios de evaluación mínimos requeridos para superar cada nivel del este curso académico 2020/21 aparecen subrayados en el apartado 5 "Contenidos de EPVA por cursos; 1º, 2º Y 4º ESO. Secuenciación" de esta programación.

9-PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN A APLICAR.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

El profesor evaluará tanto los aprendizajes de los alumnos como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente. Igualmente evaluará la programación didáctica y el desarrollo del currículo en relación con su adecuación a las necesidades y características del alumnado del centro.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora.

Se utilizarán diversos procedimientos de evaluación con diversos instrumentos:

- **Evaluación inicial:** se llevará a cabo al inicio del curso. La nota de la misma no se tendrá en cuenta para la calificación y evaluación del alumno pero servirá para conocer su nivel de conocimientos en la materia.
- **La autoevaluación:** conviene que el alumno sea crítico con su trabajo, y la mejor manera es que evalúe los resultados obtenidos. Debe tener muy presente el esfuerzo realizado y actuar en consecuencia. El alumno nos informa de cómo ha participado en el proceso de aprendizaje y de cómo valora su esfuerzo.
- **La coevaluación:** de la misma manera que podemos solicitar a un alumno que se evalúe a sí mismo, podemos solicitar que evalúe un trabajo ajeno, esto le ayuda a esgrimir argumentos que apoyan sus valoraciones y a aplicar dichos razonamientos a su propio trabajo.
- **La observación directa:** es la principal técnica a la hora de evaluar, debemos considerar la participación en clase, la predisposición al trabajo, el orden, la interacción en el grupo, los debates, el asesoramiento, la constancia, el hábito de estudio, etc. El asesoramiento del profesor al alumno y el diálogo establecido entre ambos sobre el proceso del aprendizaje de las actividades ayuda a desarrollar la evaluación correctiva.
- **Análisis de ejercicios y trabajos.** Todo trabajo es evaluado, todas las actividades, el cuaderno con los contenidos y criterios de evaluación registrados y ordenados y las anotaciones sobre el desarrollo de los trabajos, las láminas, el correcto uso del material, el cuidado y ordenamiento de la carpeta, etc. En el caso de los contenidos de tecnología se evaluarán específicamente ejercicios de informática, el trabajo práctico en el taller (proyectos y prácticas) y la memoria técnica del proyecto.
- **Pruebas objetivas:** los exámenes se tratan de otro instrumento más de evaluación que nos informa de los conocimientos adquiridos en un momento dado y oportuno.

Para la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje y de la práctica docente se analizará los siguientes aspectos: la organización y la coordinación, la planificación de las tareas y la participación. Los instrumentos y procedimientos para evaluar este proceso son: el diálogo, entrevistas y cuestionarios a los padres y a los alumnos, los debates organizados como actividades en las sesiones, los resultados de aprendizajes de los alumnos, análisis y sugerencias por parte de observadores externos como son los compañeros del centro.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN A APLICAR

La calificación forma parte del proceso de evaluación del alumno y entre otras características debe ser: individualizada, cualitativa, orientadora y continua.

La nota del trimestre será un promedio de:

-Las **pruebas objetivas**, que se podrán valorar como una lámina más, por ser un instrumento de repaso de conceptos aprendidos mediante las láminas o trabajos. Esto podría ser modificado, previo aviso al alumnado por parte del profesor.

-Las **láminas y trabajos** se valorarán dependiendo de su grado de complejidad y tiempo de elaboración. El profesor dejará muy claro a los alumnos, antes de realizar un trabajo, los **mínimos** que se consideran imprescindibles para superarlo positivamente.

Algunos trabajos los podrán corregir los propios alumnos, autoevaluación, o con la ayuda del profesor, coevaluación.

-La **observación sistemática**. En este apartado se espera del alumno:

- adquirir hábitos de limpieza, orden y presentación en los trabajos.
- mostrar buena disposición e interés por la asignatura.
- mostrar buena conducta y respeto hacia los demás compañeros y al profesor/a.
- traer y cuidar el material, tanto propio como ajeno. Se organizarán turnos periódicos para que todos los alumnos participen en el cuidado, limpieza y gestión del material e instalaciones del Dpto.

Hay que entregar todos los trabajos que pida el/la profesor@. Cualquier alumno tendrá el trimestre suspendido por no entregar un solo trabajo, aunque el promedio de notas restante del trimestre le de como aprobado. **Los trabajos deberán cumplir con los mínimos exigidos en cada caso para poder contar como entregados.**

No se recogerán trabajos fuera de los plazos fijados por el profesor. Será el profesor el que proponga un nuevo plazo de entrega. En el caso de no superar el trimestre, se podría recuperar, entregando los trabajos pendientes a lo largo del curso, antes del mes de junio.

Los trabajos entregados tarde, sin justificación alguna, serán calificados con menos nota (la penalización será determinada por el profesor) siempre y cuando cumplan con los mínimos exigidos por el /la profesor/a.

La media resultante se podrá redondear al alza por motivo de **trabajos libres y una actitud adecuada**. Por el contrario, se redondeará a la baja por actitudes negativas.

Dado que el ritmo de trabajo individual es muy diverso, se propondrán **actividades extra (no obligatorias)** dentro de las láminas o trabajos que se exigen para aprobar el curso) para aquellos alumnos que terminen sus trabajos con antelación. Dichos trabajos les permitirán subir nota tanto como puntos positivos en cada evaluación.

Los porcentajes de calificación serán los siguientes:

1. **50%** la media de: trabajos de clase y cuaderno.

1. **30%** la media de las pruebas objetivas realizadas en el trimestre.

20% observación sistemática del alumno en clase: comportamiento (positivos-negativos en clase), interés, material, cuaderno, trabajos extra, puntualidad, respeto hacia la asignatura, hacia los compañeros y hacia el/la profesor/a.

En el caso de que el profesorado decida no realizar prueba objetiva en alguna o todas las evaluaciones, se valorará para la nota final únicamente los trabajos, que computarán el 80% y la observación sistemática que mantendrá el 20%.

No se llevará a cabo la media aritmética de los tres apartados (pruebas objetivas, láminas y trabajos y observación sistemática), en el caso de obtener una calificación inferior a 3 puntos en cada uno de ellos.

En este caso se considerará que el alumno no ha superado el trimestre.

La nota final será un promedio de las tres evaluaciones.

10-CONTENIDO Y FORMA DE LA EVALUACIÓN INICIAL

La evaluación inicial se podrá realizar mediante una prueba escrita y práctica y la observación directa en la primera clase de presentación de la materia. Dicha prueba contemplará contenidos mínimos del nivel anterior. En dicha presentación se preguntará a los alumnos que no han promocionado acerca de los contenidos y los proyectos que realizaron y se comentarán sus impresiones acerca de la materia. También podría usarse como evaluación inicial el primer o primeras actividades que se realicen en clase y en las que podamos observar el nivel a partir del cual debemos empezar.

Antes de realizar la prueba inicial escrita se informará a los alumnos de la finalidad de la misma, se tiene la pretensión de que comprueben que tienen conocimientos tecnológicos a pesar de no haber cursado la materia. Se hará hincapié de que sirve como diagnóstico para tener una información real de los conocimientos individuales y grupales.

Se considera importante que mientras se esté realizando la prueba se comente alguna de las cuestiones planteadas para que quede patente que no es un examen.

Tras la realización de la misma se podrá hacer la corrección en clase para que cada uno sea conocedor de su situación de partida.

A nivel individual, se hará un seguimiento de los alumnos cuya prueba inicial refleje carencias o situaciones especiales para comprobar si realmente hay un problema o es algo puntual. En caso de detectar problemas se le proporcionará al alumno material de refuerzo.

11- CRITERIOS PARA ELABORAR EL INFORME DE LOS ALUMNOS CON EVALUACIÓN NEGATIVA

Los alumnos que precisarán un informe de evaluación negativa tendrán una ficha basada en los objetivos y trabajos del curso no alcanzados. En ella figurarán todos los aspectos que el alumno deberá superar: **examen** con los objetivos teóricos de la materia no superados, **y/o láminas** donde se reflejan los aspectos prácticos de la materia que deberá entregar al profesor.

12-ATENCIÓN A ALUMNOS CON MATERIAS PENDIENTES

- Alumnos con EPVA pendiente que deben recuperar la materia durante el curso:

Cada trimestre, se irá informando a cada alumno de su situación respecto a la materia, sobre todo el último trimestre. Llegados a este punto, y si NO han superado los mínimos de su nivel, se les avisará con tiempo de los contenidos mínimos que habrán de superar en dicha prueba extraordinaria. **No se tendrá derecho a dicha prueba** si no se han entregado a lo largo del curso **TODOS** los trabajos de cada trimestre, y el cuaderno con todos los contenidos pertinentes. Salvo justificación, se considerará abandono de la materia. Siendo justificado, se reducirá todo a la prueba extraordinaria de pendientes.

Aquellos que sólo tengan algunas láminas pendientes, pero tengan aprobados los exámenes, podrían aprobar con sólo entregar las láminas pendientes hechas correctamente. El departamento será quién tome la decisión, teniendo en cuenta las necesidades del/la alumno@.

La **PRUEBA EXTRAORDINARIA** consistirá en un único examen con contenidos del curso tanto teóricos como prácticos.

La nota consistirá en la media entre las láminas 20% y el examen 80%. Si la prueba extraordinaria consistiera en un examen teórico-práctico, se evaluaría con el 100%.

El alumno no superará la prueba si obtiene menos de 5 puntos.

- Alumnos con EPVA pendiente de cursos anteriores:

A los alumnos con alguna materia pendiente adscrita al Dpto. de Dibujo, se les entregará, antes de finalizar el mes de octubre, una hoja con todas las tareas que tendrán que hacer para superar la materia. Si el alumno cursa 2º ESO y tiene pendiente la asignatura de 1º ESO, aprobando las dos primeras evaluaciones de la asignatura de 2º aprobaría la de 1º. Para que todo el alumnado tenga las mismas posibilidades se tendrá en cuenta que los contenidos desarrollados en las dos primeras evaluaciones del curso 2020-21 serán los mismos que los desarrollados en las dos primeras evaluaciones del curso actual 2021-22.

FECHAS DE ENTREGA DE TAREAS(dossier) en el Dpto. de Dibujo:

1. - Bloque I, 1 de diciembre de 2021
2. - Bloque II, 2 de marzo de 2022
3. - Bloque III, 4 de mayo de 2022

Todos aquellos alumnos que no hayan entregado todos los trabajos deberán hacer un **EXAMEN TEÓRICO-PRÁCTICO EL 17 DE MAYO**, si no aprobaran este examen quedaría dicha materia como pendiente para el siguiente curso. Se les aplicarían entonces las mismas pautas que a los alumnos con la materia pendiente del curso en el que se encuentran.

Los que hayan entregado todos los trabajos correctamente, con un nivel aceptable, **podrían no necesitar** hacer el examen de mayo.

Todos los alumnos que superen los trabajos y/o el examen tendrán una nota **máxima de 5**. Esta decisión se ha tomado para no crear un agravio comparativo. Los contenidos de estas pruebas están basados en los mínimos, por lo que no resultaría justo para aquellos que han aprobado dando todos los contenidos.

13-ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Son varios los principios metodológicos que se pueden aplicar en la materia de Educación plástica y visual para el tratamiento de la diversidad. Se podrán articular las siguientes variantes:

-Agrupamientos de alumnos. En función de las necesidades que se observen dentro del aula, se podrán crear diferentes agrupamientos con aquellos alumnos de ritmo más lento y otros de ritmo más rápido, debido al carácter instrumental de la materia.

-Agrupamiento flexible. Para dar respuesta a alumnos con dificultades de aprendizaje de carácter temporal o con carencias no especialmente significativas, se les darán apoyos específicos dentro o fuera del aula, según se considere conveniente, para que puedan mantenerse con garantías dentro del aula ordinaria.

-Organización del espacio. La utilización de diversos espacios (dentro y fuera del aula) se empleará en función de la naturaleza de las actividades que se planteen: aula, biblioteca, sala de audiovisuales, aula de ordenadores, etc.

-Materiales y recursos. En nuestra materia se deberán utilizar materiales que hagan referencia al entorno, a la historia del arte, a la comunicación, etc., para facilitar al alumno su acercamiento a la realidad y para poder realizar actividades de refuerzo y ampliación.

-Trabajo individual y en grupo. Los trabajos individuales son fundamentales para que el alumnado se enfrente y resuelva, con actitud positiva y mediante los procedimientos adecuados, los conceptos que se le planteen. Sin embargo, en los trabajos en grupo (pequeño o grande) los alumnos se enriquecen de la diversidad de intereses que aporta cada uno, aprendiendo a respetar la variedad cultural y promoviendo su adaptación e integración social.

Para conocer la situación de partida de cada alumno, a principios de curso se realizará una evaluación inicial. A partir de ella, y teniendo en cuenta que la evaluación ha de ser continua, se establecerán actividades que permitan lograr los objetivos previstos, de forma que cada uno pueda alcanzarlos desde su nivel y condicionamiento sociocultural, intelectual, físico y familiar. Esto presupone que los criterios de evaluación deben concretarse en actividades de distinto grado de dificultad, sin que ello varíe los objetivos finales.

El enfoque interdisciplinar de la materia de Educación plástica y visual permite constituir una formación global para el alumnado, puesto que el mismo contenido puede ser estudiado, observado y analizado bajo diferentes aspectos y aplicaciones. Existen muchas posibilidades de relación entre esta materia y el resto de las materias, ya que, gracias a la actividad perceptiva, los alumnos pueden desarrollar capacidades de atención, análisis, síntesis y aplicación. Este enfoque se justifica, tal como se comenta más arriba, por las dos grandes líneas de la materia: «saber percibir-analizar» y «saber expresar-crear».

Puesto que nuestra materia utiliza un lenguaje propio, que permite una lectura apropiada de los distintos mensajes de comunicación de masas, una expresión correcta y fundamentada de sus propuestas, el empleo de una terminología adecuada, etc., será interesante relacionarlo con otros de uso específico de las demás materias. El uso del lenguaje verbal y escrito en las materias lingüísticas puede verse enriquecido con la utilización de lenguajes visuales aplicados al cine, cómic, publicidad y teatro. Se puede coordinar con la materia de Ciencias de la naturaleza el estudio del color y la luz blanca y su descomposición como fenómeno físico, para resaltar los efectos de las mezclas de colores. Otra posibilidad es la realización de dibujos descriptivos detallados, para la comprensión morfológica de zoología y botánica, y el apunte rápido como dato complementario en un sentido de campo. Con Ciencias sociales, la utilización de códigos de color apropiados para el uso de mapas con leyendas, creación de símbolos gráficos, gráficas para estadística y lectura de escalas gráficas aplicadas a mapas. En relación con la materia de Música, realizar trabajos a partir de conceptos de ritmos, color, composición, texturas tonales y estilos artísticos. La conexión con la materia de Matemáticas se propone a partir del estudio de figuras y cuerpos geométricos, semejanza de figuras, proporción, traslaciones, giros y simetrías. Con la materia de Tecnología la relación es muy directa, ya que la expresión gráfica, dibujo técnico, es básica para el desarrollo de los distintos proyectos que realicen los alumnos en el aula de Tecnología.

En general, los medios de expresión y comunicación son objetivos propios de nuestra materia, que, junto con el dibujo geométrico y los sistemas proyectivos, ayudan a la lectura y representación adecuada de informaciones de carácter científico y tecnológico o referentes al campo del diseño. Por ello, es preciso incorporar la interpretación de dibujos técnicos sencillos y la exploración gráfica de ideas y objetos mediante bocetos y croquis a mano alzada.

Se buscará, en definitiva, la adquisición de competencias básicas que deberán resultar útiles para la vida del alumno, de modo que la Educación plástica y visual debe presentarse como algo vivo y espontáneo, pero al mismo tiempo planificado, con unos objetivos, contenidos y actividades que pretendan una enseñanza abierta, activa, integradora y capaz de preparar a las personas para la vida.

Según todo esto, se realizarán los pertinentes refuerzos y adaptaciones no significativas a todo el alumnado, que no llegue o exceda los mínimos exigidos por el departamento. Para el alumnado que requiera adaptaciones significativas, se recurrirá al apoyo y consejos del Departamento de Orientación.

Además, se crearán a lo largo del curso carpetas de actividades de refuerzo para dicho alumnado. Una para cada nivel de la ESO.

14-MATERIALES Y RECURSOS

Este curso ningún grupo de la ESO usará un libro de texto obligatorio. Se trabajará con el cuaderno de trabajo de la editorial **SM**, pudiendo usar recursos online, de internet o telemáticos, excepto 4º ESO que no tendrán cuaderno.

Los alumnos de bachillerato usarán este curso como referencia los libros de texto de Dibujo Técnico de la Editorial **DONOSTIARRA**, así como el cuaderno de láminas de la misma editorial.

Se utilizarán el mayor número posible de técnicas: secas, húmedas, plásticas y digitales. Se dispondrá para ello de los recursos no fungibles del departamento, corriendo a cargo del alumnado los materiales fungibles y algunos no fungibles. Siempre y cuando la situación sanitaria lo permita, se pondrá a disposición del alumnado todos aquellos recursos del Departamento que se puedan necesitar para el desarrollo de las distintas materias.

Se usará en lo posible la sala Ramón y Cajal del centro para el tratamiento digital de imágenes, así como, las pantallas digitales y los mini Pc.

Los alumnos de 1º ESO no se mueven de su aula, por lo que sólo deben aplicarse gel hidro-alcohólico al entrar a clase a 1º hora, al salir al recreo y al volver del recreo. Los alumnos de 2º ESO, 4º ESO, DTI y DTII dan la materia en el aula de Desdoble 3 116 y en el aula de Dibujo. Todos ellos deberán echarse gel hidro-alcohólico al entrar y salir de éstas aulas, además de limpiar con solución desinfectante las mesas y sillas que utilicen al llegar y antes de irse.

Se dispone de una única aula-taller propia del departamento para todos los grupos. Venimos solicitando el uso de otra aula que también dispone de pila y grifo que es la de Desdoble 3 116 (necesario para la parte del currículo en el que se practica con técnicas húmedas, además de para otras técnicas), pero no ha sido posible poder impartir todas las horas del departamento en ambas aulas. Por ello hemos priorizado a los niveles de más adultos a más jóvenes, dejando para el final a los alumnos de 1º ESO.

15-MEDIDAS PARA LA UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

Se realizará, por parte del alumnado, al menos, una presentación en Power Point durante el curso, manejando un portátil y un proyector de video. También se procurará fomentar el uso del Classroom. Son herramientas que les son muy conocidas y esperamos, con su uso, acercarnos más a los alumnos y motivarlos.

Con el alumnado de 4ºESO se utilizarán programas de tratamiento y edición de imágenes.

16- PLAN DE LECTURA Y DESARROLLO ORAL Y ESCRITO

Se trabajarán textos diversos aplicados a trabajos gráfico-plásticos, como fuentes de inspiración creativa. Cuando se usen los cuadernos, los alumnos leerán los contenidos por turnos para toda la clase.

Para el desarrollo oral, se animará al alumnado a expresar los conceptos en el aula, aunque sea a su modo. Por turnos, en grupos de 2 ó 3, podrán exponer contenidos y explicarán los trabajos al resto de su clase, habiéndolos elaborado previamente y bajo la supervisión del profesor. Se les pondrá nota. También se les preguntará directamente, haciendo hincapié en el respeto al turno de palabra y a lo expresado.

Para el desarrollo escrito, tanto en el cuaderno, exámenes y trabajos, la escritura formará parte de la buena presentación de los mismos, teniéndose en cuenta en la calificación.

17- EDUCACIÓN EN VALORES DEMOCRÁTICOS. ELEMENTOS TRANSVERSALES

Los siguientes conceptos se articulan en torno a la educación en valores democráticos, constituyen una serie de contenidos que se integrarán y desarrollarán con carácter transversal en EPVA y en todas las actividades escolares.

La educación para la tolerancia, para la paz, la educación para la convivencia, la educación intercultural, para la igualdad entre hombres y mujeres, la educación ambiental, y la promoción de la salud, se fomentarán en el desarrollo diario de las clases: realizando trabajos en grupo, ejerciendo los alumnos, por turnos semanales, de responsables de aula, respetando las normas del centro, aprovechando y reciclando los materiales, y cuidando la higiene postural. Es decir, implicando y haciendo partícipe al alumnado de su propia educación.

La educación sexual, la educación del consumidor y la educación vial, se integrarán en los contenidos de la materia con la ayuda del análisis de la publicidad, del cine, y de la señalética vial.

El currículo oficial indica la presencia de temas transversales; entendidos éstos como un conjunto de contenidos que no forman parte de ninguna de las áreas, pero que deben estar presentes en todo el proceso educativo, cooperando todas las áreas en su tratamiento. En general, no amplían el contenido de las disciplinas, pero sí añaden importantes facetas a la hora de enfocar las áreas con vistas a una mejor relación entre ellas y a una mayor unidad en la acción educativa.

Relación de los temas transversales con las Unidades Didácticas de Educación Plástica:

El respeto y la valoración de los trabajos provenientes de otras épocas y culturas nos introducen en el contenido transversal educación moral y cívica, pues las expresiones de carácter cultural siempre requieren un esfuerzo de comprensión y análisis hacia esas manifestaciones.

El color actúa en casi todos los campos de la actividad humana, por lo que permite trabajar diversos contenidos transversales.

Los códigos de colores que se utilizan para señalar e informar permiten acercar a los alumnos a la educación vial. Por otro lado, los códigos cromáticos que utilizan muchas culturas, analizados desde un punto de vista social y cultural, contribuyen a trabajar la educación moral y cívica, así como la educación para la igualdad entre los sexos.

La versatilidad de formas que se analizan desde un punto de vista social y cultural se relaciona directamente con la educación moral y cívica, y, por otra parte, el análisis de las formas de nuestro entorno cercano tanto natural como artificial nos ayuda a fomentar la educación ambiental. El hecho de encontrar gran cantidad de artistas masculinos a lo largo de la historia y pocas artistas femeninas permite trabajar la educación para la igualdad entre los sexos.

La simplificación y la esquematización de formas como lenguaje artístico y comunicativo, los elementos geométricos básicos que aparecen constantemente en el entorno. Los cuadrados y triángulos aparecen frecuentemente en señales de tráfico y signos indicativos. En estos diseños identificamos cada una de las formas y su contenido con un determinado mensaje, de obligado o recomendado cumplimiento. Esto relaciona los contenidos con la educación vial. El descubrimiento de las formas geométricas en los objetos más inmediatos y las formas poligonales contribuyen con su conocimiento a interpretar correctamente los sistemas de comunicación visual de nuestro entorno, lo que fomenta la educación ambiental y la educación del consumidor.

Las formas simétricas contribuyen con su conocimiento a interpretar correctamente las imágenes y formas de nuestro entorno. Hojas, frutos, árboles y animales son formas simétricas. La observación y el análisis de estas formas, el aprecio de sus cualidades y el enriquecimiento que aportan con sus variaciones contribuyen a la educación ambiental.

Se fomentan la colaboración y el compañerismo al trabajar con distintos materiales. Las técnicas expuestas propician compartir materiales y espacios e instan al cuidado del mantenimiento del orden y la limpieza en el aula, así como el fomento del cuidado y la limpieza del material. Todas ellas son razones que relacionan la unidad con la educación para la paz y la educación moral y cívica.

La observación y el análisis de las proporciones, gestos y actitudes en la figura humana deben contribuir a que los alumnos diferencien y se diferencien de los demás de una manera respetuosa; esto relacionará la unidad con la educación para la igualdad de los sexos y la educación para la salud, ya que favorece el acercamiento al conocimiento del propio cuerpo y puede promover hábitos de higiene física y mental.

También se trabajará a lo largo del curso los temas transversales según nos indica el currículo oficial, entendidos éstos como un conjunto de contenidos que no forman parte de ninguna de las áreas, pero que deben estar presentes en todo el proceso educativo, cooperando todas las áreas en su tratamiento. En general, no amplían el contenido de las disciplinas, pero sí añaden importantes facetas a la hora de enfocar las áreas con vistas a una mejor relación entre ellas y a una mayor unidad en la acción educativa.

Otra de sus relaciones con la asignatura son:

- Análisis crítico de mensajes publicitarios dirigidos al consumidor: se pretende hacer conscientes a los alumnos/as de la influencia de los anuncios gráficos y de los spots publicitarios en la creación de necesidades de consumo.
- Estudio de los valores emotivos del color y del uso adecuado del mismo.
- Análisis crítico de valores estéticos en el entorno natural y social y en las actitudes de respeto al medio ambiente.
- Análisis crítico de diseños de todo tipo (gráfico, arquitectónico, urbanístico, etc.) considerando la adecuación de los mismos al consumidor, la salud y al medio ambiente.
- Debate y trabajos colectivos, en los que se busca el espíritu cooperativo, el desarrollo de las capacidades de relación interpersonal y la contribución a la toma de conciencia del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los compañeros.

18- MEDIDAS COMPLEMENTARIAS PARA EL TRATAMIENTO DE LA EPVA EN EL PROYECTO PLURILINGÜE.

De forma general en el aula se empleará el francés para dar explicaciones e instrucciones al alumnado, exigiéndose éste en trabajos que requieran explicaciones por escrito o en las presentaciones orales. Dado que el libro de texto / block de láminas SM está en castellano, las presentaciones digitales y material audiovisual para el aula, las fotocopias y propuestas de trabajo entregadas a los alumnos estarán en francés. Se facilitarán a los alumnos glosarios de términos específicos de la materia y referidos al temario de la asignatura.

Así mismo se plantea la introducción específica de artistas y colectivos artísticos franceses contemporáneos que permitan a los/las alumnos/as profundizar su conocimiento sobre la cultura francesa. A este respecto, en las sesiones en las que se escuche música de fondo serán grupos en lengua francesa de la época presente o pasada.

19- ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.

Durante el curso 2021-2022, dada la situación de crisis sanitaria en que nos encontramos, las actividades complementarias y extraescolares quedan limitadas a aquellas que se puedan realizar cumpliendo con todas las medidas incluidas en el Plan de Contingencia del centro. Los criterios establecidos para su realización se detallan a continuación:

1. Por ello deberán cumplir las siguientes condiciones:
 - Se realizarán por Grupos de Convivencia Estable
 - Siempre que sea posible en el aula de referencia del grupo al que va dirigido
 - Se sustituirán las salidas del centro por actividades telemáticas o con el desplazamiento de los monitores o ponentes al centro.
 - En caso de que participen personas ajenas al Centro, se tomarán los datos de estas personas y se dejará constancia de qué alumnos, profesores y otro personal del centro han participado en ella.
 - Todos los participantes cumplirán en ellas las mismas medidas establecidas para el desarrollo de las actividades cotidianas en el centro:

- uso de mascarilla en todo momento,
- mantenimiento de la distancia de seguridad,
- ventilación de las aulas o espacios utilizados al menos de 10 minutos cada hora
- uso de gel hidroalcohólico,
- desinfección de mobiliario antes y después de su uso.

* Todas aquellas medidas que se considere necesario en cada caso para asegurar la seguridad de todos los participantes.

Previamente a la realización de cada actividad los profesores responsables establecerán las medidas adoptadas respecto a la prevención de contagios.

2. Cada Departamento incluye en su programación las actividades que ha previsto para este curso.
3. Si cambia la situación sanitaria se podrán incluir nuevas actividades o modificar la forma de realización de éstas. Será revisado este plan para el segundo y tercer trimestre.
4. En caso de pasar a escenario 3 quedarán anuladas todas las actividades que se hubieran podido prever para realizar en el centro.

Teniendo en cuenta lo anterior se han solicitado las siguientes actividades:

- “Arte en la calle”, para los alumnos de 1º ESO, actividad del Ayuntamiento de Zaragoza que se realiza en dos sesiones (una en el instituto y otra en el centro de la ciudad) y fecha a confirmar por el Ayuntamiento. Las fechas están todavía por determinar.

- “ANIMATION” actividad que se realizará en el centro de Ibercaja Etopía con los alumnos de 2º ESO los días 4, 5, 6, 8 y 20 de abril de 2022.

- “DCINE” actividad que se realizará en el centro de Ibercaja Etopía con los alumnos de 4º ESO el 2 de diciembre de 2021.

- “Apr3nDe” actividad que se realizará en el centro de Ibercaja Etopía con los alumnos de 1º BTO (DTI) el 25 de abril de 2022.

- “CLIP NEWS” actividad que se realizará en el centro de Ibercaja Etopía con los alumnos de 4º ESO A, B y C en la materia de Valores Éticos, el día 29 de noviembre de 2021.

- Otras posibles visitas a Museos de Zaragoza, tanto exposiciones temporales como permanentes (como por ejemplo la exposición permanente de Papiroflexia del Centro de Historia; etc.) en caso de que no se nos conceda la actividad de “Arte en la calle” del Ayuntamiento.

- Concursos NO convocados por el Dpto. de Dibujo (siempre que no interfieran con currículo):

- Propuestas que nos resulten interesantes y factibles que se nos presenten a lo largo del curso.

- Exposiciones de trabajos realizados por el alumnado, como:

- Siempre que se pueda, dentro de su aula, para que el riesgo de que sean tocados por otras personas del centro sea mínimo.

- Propuestas de creación plástica contemporáneas y desarrollo de la competencia digital.

- “Taller de grabado” para los alumnos de 4º ESO durante las Jornadas Culturales que se realizarían en primavera de 2021. Todavía hay que estudiar si se traería a alguien externo al centro para impartir el taller.

20-FORMA EN LA QUE SE DAN A CONOCER LOS ASPECTOS RELEVANTES DE ESTA PROGRAMACIÓN AL ALUMNADO Y LAS FAMILIAS

Tanto los contenidos mínimos como los criterios de evaluación permanecerán colgados durante todo el curso en la página web del instituto: <https://iespilarloregar.com/>

Cualquier información o aspecto relevante se comunicará a las familias y alumnado a través de carta, anotación en la agenda, vía email, página web del instituto o a través del SIGAD.

Nuestra programación no es un documento cerrado, y en este sentido entendemos que debe tener un carácter abierto y susceptible a las modificaciones que la experiencia de su aplicación en el aula nos aconseje adoptar, teniendo presente la finalidad de cubrir las necesidades de formación que se consideran prioritarias.

III.- PROGRAMACIÓN DEL ÁMBITO PRÁCTICO. PMAR I

1- INTRODUCCIÓN

La normativa básica para la elaboración de esta programación es:

- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Orden ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.
- Orden de 18 de mayo de 2015, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se aprueban las Instrucciones que regulan la organización y el funcionamiento de los Institutos de Educación Secundaria de la Comunidad Autónoma de Aragón, modificada por Orden ECD/779/2016, de 11 de julio.
- Orden ECD/624/2018, de 11 de abril, sobre la evaluación en Educación Secundaria Obligatoria en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

El alumnado al que se dirigen los programas de mejora del aprendizaje y rendimiento reúne una serie de características, como las deficiencias en recursos instrumentales básicos y la falta de motivación, que hacen necesaria una programación expresa de algunas áreas curriculares. Una medida educativa a tomar para resolver su problema de aprendizaje es la presentación globalizada de los contenidos.

En la siguiente Programación, se ha tenido en cuenta la Normativa Legal y las orientaciones (apuntes, cuadernos, libros, artículos, etc.) destinadas a la ejecución de la enseñanza del ámbito práctico en el contexto de la E.S.O. Estas orientaciones han sido consensuadas por los Departamentos de Tecnología y Dibujo.

2-CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA PARA LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

El desarrollo de las competencias clave se realiza desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando saberes conceptuales y procedimentales, actitudes y valores propios de la materia.

-Competencia en comunicación lingüística

Desde el conocimiento de su propio contexto sociocultural, el alumnado interpretará y elaborará mensajes visuales aplicando los códigos del lenguaje plástico. A través de experiencias de aprendizaje variadas se conjugarán diferentes formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación, poniendo en juego el discurso, el argumento, la escucha activa y el lenguaje no verbal. Lo que permitirá descubrir la crítica constructiva, el diálogo y la conversación como fuentes de enriquecimiento. La expresión de las propias ideas, experiencias y emociones favorecerá la comunicación a través del lenguaje plástico.

-Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

La relación entre conceptos y procedimientos permite al alumnado razonar técnicamente para describir, manejar medidas, así como analizar las relaciones entre las figuras. Se conocerán y manipularán materiales, estudiando su idoneidad en creaciones concretas. Mediante la aplicación de los métodos científicos (identificar preguntas, indagar soluciones, contrastar ideas, diseñar pruebas...) se fomenta la atención, disciplina, rigor, limpieza, iniciativa, responsabilidad, etc.,

-Competencia digital

Las tecnologías del aprendizaje permiten el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas digitales para buscar y procesar información, transformarla en conocimiento y creaciones propias individuales o grupales. La realización y composición de textos e imágenes digitales, planos, y composiciones visuales y audiovisuales, fomentando el trabajo colaborativo en línea permitirán una resolución más eficiente de las tareas y actividades planteadas.

-Competencia de aprender a aprender

El alumno desarrollará su habilidad para iniciar, organizar y persistir en sus tareas. Las propuestas de creación abiertas y contextualizadas favorecerán que se sienta protagonista del proceso y del resultado de su propio aprendizaje. Identificando sus propios logros se sentirá auto-eficiente, reforzando así su autonomía y tomando conciencia de cómo se aprende: conocerá (lo que ya sabe sobre la materia, lo que aún desconoce, lo que es capaz de aprender, etc.), reflexionará (sobre las demandas de la tarea planteada, sobre las estrategias posibles para afrontarla, etc.) y organizará el propio proceso de aprendizaje para ajustarlo a sus capacidades y necesidades

-Competencia sociales y cívicas

A partir de la interpretación de la realidad social y su contextualización se toman decisiones, se elaboran respuestas creativas, expresando y comprendiendo diferentes puntos de vista y mostrando empatía. La cooperación permanente favorecerá el bienestar personal y colectivo, generando un clima de aula que permita el aprendizaje

recíproco y entre iguales. El compromiso social y la disposición para la comunicación intercultural ayudarán a superar los prejuicios y a resolver los problemas que afectan al entorno escolar y a la comunidad, de manera activa, solidaria y constructiva.

-Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Desde el autoconocimiento, la autoestima, la autonomía, el interés y el esfuerzo, el estudiante aprenderá a saber elegir, planificar y gestionar diversos conocimientos, habilidades y actitudes con criterio propio y con fines concretos. Desarrollará su capacidad para transformar las ideas en actos con iniciativa, creatividad e imaginación, a través de trabajos individuales y en equipo que le exigirán organizar, comunicar, presentar, representar, participar, negociar, gestionar recursos, delegar, tomar decisiones, evaluar, autoevaluar...

-Competencia de conciencia y expresiones culturales

El conocimiento y uso de las principales técnicas, materiales, recursos y lenguajes artísticos, y su uso como medio de expresión y creación personal para comunicar y compartir ideas, experiencias y emociones, desarrollará las habilidades perceptiva y comunicativa, la sensibilidad y sentido estético del alumnado. Es decir, su capacidad para conocer, comprender, apreciar y valorar con actitud crítica, abierta y respetuosa obras, géneros y estilos de diversas manifestaciones artísticas, aprendiendo a disfrutarlas, conservarlas y considerarlas parte de la riqueza y patrimonio cultural de los pueblos. Se experimentará también el placer por la participación en la vida y actividad cultural del propio entorno, desde la responsabilidad que conlleva la implicación de un proyecto común.

3- OBJETIVOS GENERALES, OBJETIVOS DEL ÁMBITO PRÁCTICO, OBJETIVOS DE TECNOLOGÍA Y DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

- **OBJETIVOS GENERALES**

El Programa de Mejora del Aprendizaje y del Rendimiento tiene como finalidad preparar al alumno durante los cursos segundo y tercero para que pueda cursar 4º curso ordinario de la Educación Secundaria Obligatoria con garantías de éxito, por la vía académica o aplicada, o bien accediendo a un Programa de Atención a la Diversidad y obtengan el título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria, por lo que hay que proporcionarles recursos para que puedan hacerlo con garantías de éxito.

Para tal fin, hay que tener presente que el referente curricular para los alumnos que sigan este programa ha de ser el de los objetivos de la etapa y las competencias clave que han de adquirir a la finalización del primer ciclo de ESO, los contenidos, criterios y estándares de aprendizaje evaluables de los ámbitos de conocimiento y materias que constituyan este programa serán los establecidos en la normativa. Ello se conseguirá mediante una metodología adaptada a sus características y necesidades. Para esta programación, basándonos en los objetivos que se definen en el Currículo de Aragón, y de acuerdo con el contexto del centro y las características de los alumnos, hemos definido los objetivos para la materia de Ámbito práctico.

- **OBJETIVOS DEL ÁMBITO PRÁCTICO**

El Ámbito Práctico tiene como objetivo el desarrollo de las mismas capacidades que se enumeran en los currículos de las materias que lo integran. Sin embargo, se plantea la siguiente síntesis porque puede ser relevante como referencia para determinar el grado en que los alumnos alcanzan.

1. Adquisición de conocimientos: comprender los conceptos de las materias del ámbito, sus valores estéticos y culturales; valorar sus contenidos, sus destrezas técnicas y las funciones que realiza un sistema tecnológico o artístico, contribuyendo a su conservación y mejora.
2. Comunicación: comprender y expresar mensajes, emociones, ideas y soluciones técnicas con creatividad, aplicando correctamente el lenguaje técnico-gráfico, la simbología y el vocabulario adecuados y valorando positivamente el esfuerzo, la superación de las dificultades y el respeto entre las personas.
3. Obtención de información: observar, buscar, interpretar de forma crítica y utilizar la información necesaria para elaborar los trabajos y proyectos planteados, utilizando bibliografía, el acceso a la red y todo tipo de medios.
4. Uso de recursos tecnológicos en el trabajo habitual (calculadora, equipos informáticos, dispositivos móviles e inalámbricos, programas específicos, acceso a la red, etc.)
5. Resolución de problemas: Planificar y reflexionar, de forma individual o en grupo, sobre el proceso de diseño y construcción de objetos y obras gráfico-plásticas, partiendo de unos objetivos prefijados y evaluando su idoneidad desde distintos puntos de vista.
6. Interpretación del entorno y respeto al medio: Aplicar los conocimientos para apreciar, disfrutar, respetar y utilizar los recursos que nos ofrece el medio en el que nos movemos, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y tecnológicas.

7. Promoción de la salud: Participar en actividades o analizar cuestiones científicas, tecnológicas, artísticas o culturales y sus repercusiones en la salud y el bienestar colectivo.
8. Hábitos de trabajo individual y en equipo: desarrollar hábitos de trabajo individual y dentro de un grupo en la resolución de problemas contribuyendo así a fomentar los valores y actitudes propios del trabajo cooperativo.
9. Sentido crítico y toma de decisiones: Extraer conclusiones de la información para tomar decisiones debidamente fundamentadas, asumiendo sus responsabilidades individuales en la ejecución de tareas encomendadas.
10. Importancia de la formación del **Ámbito Práctico**: Reconocer el carácter instrumental del ámbito por su importancia en sí mismo y por su utilidad para otras áreas de conocimiento, dados sus valores descriptivos, espaciales, comunicativos, constructivos, funcionales, metodológicos y experimentales.

• **Objetivos de Tecnología:**

1. Adquirir conceptos básicos, aprender técnicas elementales y desarrollar hábitos de autonomía, creatividad, trabajo metódico y ordenado tanto, individualmente como en grupo para realizar proyectos técnicos.
2. Tomar decisiones en aspectos complementarios como forma, dimensiones, mejoras constructivas o de funcionamiento, material empleado, etc.; de modo que interprete las posibles soluciones a problemas de forma personal y creativa.
3. Desarrollar actitudes flexibles, responsables, de tolerancia y solidaridad en el trabajo en equipo.
4. Saber asumir responsabilidades individuales en las tareas encomendadas al grupo de trabajo.
5. Adquirir conocimientos para el análisis, diseño y elaboración de objetos tecnológicos de forma segura valorando los riesgos para la seguridad y la salud.
6. Valorar las repercusiones de la actividad tecnológica en la vida cotidiana y argumentar las opiniones al respecto.
7. Saber buscar, seleccionar, comprender y relacionar la información obtenida de distintas fuentes, del entorno, de los medios de comunicación y de las TIC y comunicarla a los demás de forma oral y escrita.
8. Entender e incorporar al vocabulario algunos términos técnicos básicos, para expresarse con propiedad.
9. Estudiar y comprender la importancia de los distintos tipos de perfiles así como su aplicación en las distintas estructuras del mundo en que vivimos.
10. Desarrollar capacidades de representación gráfica suficientes para construir imágenes claras de objetos simples y volúmenes geométricos sencillos, tanto en proyección como en perspectiva intuitiva, de tal manera que haya un acuerdo general en su interpretación.
11. Analizar una tarea y subdividirla en tareas menores, formalizando anticipadamente instrucciones para ejecutarlas.
12. Aplicar en la preparación de los trabajos de taller los aprendizajes relativos a herramientas y técnicas básicas de taller para la madera y los metales, el comportamiento de los materiales y a los riesgos y precauciones a observar en el manejo de máquinas, materiales y herramientas.
13. Conocer las propiedades básicas de la madera y de los metales así como las técnicas básicas de conformación y unión.
14. Analizar los distintos tipos de elementos de un circuito así como estudiar las diferencias entre circuitos en serie y circuitos en paralelo. Valorar la importancia de la Ley de Ohm en los circuitos eléctricos.
15. Estudiar la modificación de movimientos y esfuerzos a través de mecanismos básicos de transmisión y transformación (poleas, engranajes, bielas, palancas, manivelas, correas,..
16. Elegir la técnica y herramienta más adecuada a cada propósito para obtener el resultado deseable.
17. Aplicar normas de seguridad y uso de herramientas, adquiriendo actitudes precautorias para preservar la salud y seguridad personal, desarrollando el gusto por el orden y el cuidado en el manejo de herramientas.
18. Identificar los componentes fundamentales del ordenador y sus periféricos comprendiendo las funciones de los mismos.
19. Emplear el ordenador con el objeto de procesar textos, localizar y manejar información.

- **Objetivos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual :**

Obj.PV.1. Apreciar el hecho artístico, sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entendiéndolos como fuente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural.

Obj.PV.2. Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión en sí mismo, interrelacionado con otros lenguajes y áreas de conocimiento.

Obj.PV.3. Respetar y apreciar diversos modos de expresión, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios y criterios personales que permitan actuar y potencien la autoestima. Reconocer la diversidad cultural, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio artístico.

Obj.PV.4. Utilizar el lenguaje plástico con creatividad, para expresar emociones y sentimientos e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

Obj.PV.5. Utilizar el lenguaje plástico, visual y audiovisual para plantear y resolver diversas situaciones y problemáticas, desarrollando su capacidad de pensamiento divergente e iniciativa, aprendiendo a tomar decisiones y asumiendo responsabilidades.

Obj.PV.7. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de precisión, rigor y pulcritud, valorando el esfuerzo y la superación de las dificultades.

Obj.PV.9. Planificar y reflexionar, sobre el proceso de realización de proyectos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisando y valorando, durante cada fase, el estado de su consecución.

Obj.PV.11. Trabajar cooperativamente con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia y rechazando cualquier tipo de discriminación.

4- ORIENTACIONES METODOLÓGICAS Y PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS .

PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS Y METODOLÓGICOS

Cada uno de nuestros alumnos es diferente. La diversidad y la diferencia vienen marcadas por distintos factores:

1. Diferencias individuales: etapa de desarrollo, motivación, intereses, expectativas, estilos de aprendizaje, procesos cognitivos, etc.
2. Diferencias de grupo: étnicas, género, socio-culturales.
3. Elementos del contexto: escolar, familiar y social.

En general, los alumnos y alumnas que participan en los programas de Mejora del Aprendizaje y del Rendimiento tienen menos recursos que sus compañeros en cuanto a estrategias y capacidad de aprendizaje, lo cual les dificulta a menudo a la comprensión de contenidos tal y como se organizan y se presentan habitualmente al conjunto del alumnado del centro, de ahí que los principios pedagógicos que inspiran estos programas intenten ser realistas y atender las necesidades educativas reales de nuestros alumnos.

Principios pedagógicos básicos que se contemplan son:

1. Tener en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos y favorecer la capacidad de aprender por sí mismos. Crear condiciones para que los aprendizajes sean progresivamente más autónomos.
2. Partir siempre de la realidad y necesidad de los alumnos y alumnas que forman parte de los programas.
3. Favorecer la motivación e interés por el aprendizaje escolar.
4. Fomentar la adquisición de aprendizajes funcionales.
5. Promover el trabajo en equipo y el aprendizaje cooperativo.
6. Promover la tutoría personalizada de los alumnos y la orientación educativa y psicopedagógica.

Los Principios metodológicos estarán basados en:

1. La flexibilidad en los siguientes aspectos:
 - a. A nivel de agrupamiento: trabajo en grupo cooperativo, trabajo autónomo e individual, y alternancia de uno u otro de los anteriores.
 - b. En la combinación de métodos, técnicas y actividades.

2. Globalización de los aprendizajes: íntimamente relacionado con una forma de organización de los contenidos que permite alcanzar un mismo objetivo, por distintas vías, en definitiva, unificar los aprendizajes y ayudar a los alumnos y alumnas a encontrar relaciones entre ellos.

3. Metodología que favorezca el aprendizaje activo, cooperativo y funcional.

El profesorado que imparta clase a los alumnos de este programa deberá adaptar los objetivos, contenidos y criterios de evaluación que configuran el currículo de los diferentes ámbitos y materias del programa a las características y necesidades de su alumnado.

Se potenciará la acción tutorial como recurso educativo que pueda contribuir de una manera especial a subsanar las dificultades de aprendizaje y a atender las necesidades educativas del alumnado.

5-CONTENIDOS MÍNIMOS DEL ÁMBITO PRÁCTICO

En la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se establecen como mínimos los siguientes contenidos:

Bloque 1. Expresión plástica

- Elementos configurativos de los lenguajes visuales. Valores expresivos del punto, la línea y el plano. Relación figura-fondo. Formas naturales y artificiales.
- Sintaxis de la imagen. Esquemas de composición. Proporción, equilibrio y ritmo.
- Simetría y asimetría. Análisis gráfico de estructuras naturales orgánicas e inorgánicas.
- Teoría del color. Fundamentación física. Colores luz, colores pigmento. Círculo y escalas cromáticas. Valores expresivos y psicológicos.
- La textura. Cualidades expresivas. Tipos de texturas con finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Expresividad de las formas a través de las texturas. Texturas visuales y táctiles.
- El módulo. Composiciones modulares. Repetición y ritmo.
- Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

- Elementos del proceso de comunicación. Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. Medios de creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad. Finalidades de las imágenes: informativa, comunicativa, expresiva y estética.
- Estructura formal de las imágenes. Imágenes figurativas y abstractas. La imagen representativa y la imagen simbólica.
- Niveles de iconicidad de la imagen. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).

Bloque 3. Dibujo técnico

- Herramientas e instrumentos del dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón.
- Estructura geométrica en las formas de nuestro entorno. La geometría en el arte y la naturaleza.
- Elementos geométricos básicos y sus relaciones. Punto, recta y plano. Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos: Trazados y operaciones.
- Lugares geométricos: bisectriz, mediatriz y circunferencia. Elementos de la circunferencia, posiciones relativas.
- Formas geométricas planas: triángulos clasificación, cuadriláteros, polígonos regulares e irregulares. Triángulos: puntos y rectas notables. Clasificación. Aplicación en diseños geométricos.
- Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

En cuanto a la materia de Tecnología se establecen como mínimos los siguientes contenidos:

Bloque 1: proceso de resolución de problemas tecnológicos:

- Describe las fases de un proceso tecnológico.
- Se adapta a las normas de trabajo y a las medidas de seguridad que se determinen en la utilización del taller.
- Sabe confeccionar los documentos necesarios para elaborar la memoria de un proyecto técnico.

Bloque 2: Expresión y comunicación técnica:

- Utiliza de forma correcta el instrumental básico de dibujo.
- Realiza bocetos y croquis de objetos cotidianos.
- Dibuja objetos sencillos aplicando diferentes escalas.
- Dibuja las vistas de piezas sencillas en el sistema diédrico

Bloque 3. Materiales de uso técnico:

- Conoce los principales materiales de uso técnico.
- Sabe las propiedades genéricas de los materiales: físicas, mecánicas, tecnológicas...
- Conoce las propiedades generales de la madera y de los metales más usuales.
- Conoce las herramientas y máquinas utilizadas en el trabajo con la madera y con los metales.
- Identifica los distintos tipos de madera y de metales.

Bloque 4. Estructuras, sistemas mecánicos y eléctricos:

- Distingue los distintos tipos de esfuerzos.
- Conoce las condiciones de estabilidad, resistencia y rigidez de una estructura.
- Conoce los mecanismos básicos en la transmisión de movimientos y sus aplicaciones.
- Identifica los tres tipos de palancas.
- Aplica la ley de la palanca.
- Calcula la relación de transmisión, las velocidades, diámetro y dientes en poleas y engranajes.
- Conoce los elementos que intervienen en un circuito eléctrico, su función y su símbolo.
- Conoce el significado de las magnitudes eléctricas básicas y sus unidades.
- Calcula resistencias equivalentes en asociaciones serie y paralelo.
- Aplica la ley de Ohm en problemas sencillos, serie y paralelo.
- Realiza esquemas eléctricos sencillos a partir de los circuitos reales.
- Realiza los problemas con la metodología adecuada: datos, fórmula, sustitución, resultado con unidades.
- Uso de las unidades adecuadas para cada magnitud de una fórmula y conocimiento de sus equivalencias.

Bloque 5. Tecnologías de la Información y la Comunicación:

- Diferencia hardware y software.
- Conoce los elementos del hardware del ordenador.
- Conoce los sistemas de almacenamiento de la información y sus capacidades.
- Conocer los periféricos usuales.
- Conoce los distintos sistemas operativos.
- Sabe trabajar con el sistema operativo Windows: crear, mover carpetas, guardar documentos...
- Sabe realizar las funciones comunes de un procesador de textos: cortar, copiar, dar formato al texto...
- Sabe utilizar un procesador de textos para realizar la memoria técnica de un proyecto.

6-CRITERIOS DE EVALUACIÓN. (CONTENIDOS Y CRITERIOS MÍNIMOS DE EVALUACIÓN) TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN.

Los criterios de evaluación aparecen recogidos en la Orden ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. En el caso de las materias finalistas, tal y como se indica en la mencionada orden, aparecen también los criterios concretados en estándares de aprendizaje.

TECNOLOGÍA

Contenidos	Criterios de Evaluación	Competencias Clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Proceso de resolución de problemas tecnológicos			
UNIDAD 1 1.1. Tecnología	1. Identificar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización describiendo cada una de ellas,	1. CMCT-CSC-CIEE-CCEC	1.1. Diseña un prototipo que da solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de

<p>1.2. Proceso tecnológico</p> <p>1.3. Método del proyecto</p> <p>1.4. Análisis de un objeto tecnológico</p> <p>1.5. Herramientas y trabajo en el taller</p>	<p>investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.</p> <p>2. Realizar las operaciones técnicas previstas en un plan de trabajo utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de economía, seguridad y respeto al medio ambiente y valorando las condiciones del entorno de trabajo.</p>	<p>2. CCL-CMCT-CD-CAA-CSC-CIEE</p>	<p>problemas tecnológicos.</p> <p>2.1. Elabora la documentación necesaria para la planificación y construcción del prototipo.</p>
Bloque 2. Expresión y comunicación técnica			
<p>UNIDAD 2</p> <p>2.1. Documentos técnicos de un proyecto</p> <p>2.2. Materiales de dibujo: lápiz y papel</p> <p>2.3. Bocetos, croquis, planos.</p> <p>2.4. Herramientas de dibujo: medida y trazado.</p> <p>2.5. Escalas.</p> <p>2.6. Normalización</p> <p>2.7. Acotación.</p> <p>2.8. Vistas de un objeto.</p> <p>2.9. Sistema diédrico.</p>	<p>1. Representar objetos mediante vistas y perspectivas aplicando criterios de normalización y escalas.</p> <p>2. Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.</p> <p>3. Explicar mediante documentación técnica las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización.</p>	<p>1. CMCT</p> <p>2. CMCT-CAA</p> <p>3. CCL-CMCT-CD</p>	<p>1.1. Representa mediante vistas y perspectivas objetos y sistemas técnicos, mediante croquis y empleando criterios normalizados de acotación y escala.</p> <p>2.1. Interpreta croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.</p> <p>2.2. Produce los documentos necesarios relacionados con un prototipo empleando cuando sea necesario software específico de apoyo.</p> <p>3.1. Describe las características propias de los materiales de uso técnico comparando sus propiedades.</p>
Bloque 3. Materiales de uso técnico			
<p>UNIDAD 3</p> <p>3.1. Materiales de uso técnico: Clasificación y características.</p> <p>3.2. La madera</p> <p>3.3. Clasificación de la madera</p> <p>3.4. Derivados de la madera</p> <p>3.5. Propiedades de la madera</p> <p>3.6. Útiles, herramientas y máquinas para trabajar la madera.</p> <p>3.7. Técnicas de trabajo de la madera en el taller.</p> <p>UNIDAD 4</p> <p>4.1. Los metales</p> <p>4.1.1. Proceso de obtención de los metales</p> <p>4.1.2. Clasificación de los metales</p> <p>4.1.3. Propiedades de los metales</p> <p>4.2. Metales ferrosos</p> <p>4.3. Metales no ferrosos</p> <p>4.3.1. Metales ultraligeros</p> <p>4.3.2. Metales ligeros</p> <p>4.3.3. Metales pesados</p> <p>4.4. Técnicas de conformación</p> <p>4.4.1. Por deformación</p> <p>4.4.2. Por moldeo</p> <p>4.5. Técnicas de manipulación en el taller</p> <p>4.6. Acabados</p> <p>4.7. Uniones</p> <p>4.7.1. Fijas</p> <p>4.7.2. Desmontables</p>	<p>1. Analizar las propiedades de los materiales utilizados en la construcción de objetos tecnológicos reconociendo su estructura interna y relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones que se puedan producir.</p> <p>2. Manipular y mecanizar materiales convencionales asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto, respetando sus características y empleando técnicas y herramientas adecuadas con especial atención a las normas de seguridad y salud.</p>	<p>1. CMCT-CCL</p> <p>2. CMCT-CAA-CSC-CIEE</p>	<p>1.1. Explica cómo se puede identificar las propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico.</p> <p>2.1. Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de los materiales de uso técnico.</p> <p>2.2. Elabora un plan de trabajo en el taller con especial atención a las normas de seguridad y salud.</p>

Bloque 4. Estructuras, sistemas mecánicos y eléctricos

<p>UNIDAD 5</p> <p>5.1. Estructuras</p> <p>5.2. Fuerzas y cargas</p> <p>5.3. Esfuerzos</p> <p>5.4. Estructuras artificiales</p> <p>5.5. Condiciones de las estructuras</p> <p>5.6. Elementos estructurales</p> <p>5.7. Mecanismos</p> <p>UNIDAD 6</p> <p>6.1. La carga eléctrica</p> <p>6.2. La corriente eléctrica</p> <p>6.3. El circuito eléctrico</p> <p>6.4. Representación y simbología</p> <p>6.5. Efectos de la corriente eléctrica</p> <p>6.6. Magnitudes eléctricas básicas e instrumentos de medida</p> <p>6.7. La ley de Ohm</p> <p>6.8. Circuitos en serie y en paralelo</p> <p>6.9. Uso racional de la electricidad</p>	<p>1. Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos.</p> <p>2. Observar y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura.</p> <p>3. Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas.</p> <p>4. Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas.</p> <p>5. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con operadores elementales.</p>	<p>1. CCL-CMCT-CD</p> <p>2. CCL-CMCT-CD</p> <p>3. CCL-CMCT</p> <p>4. CMCT</p> <p>5. CMCT-CAA</p>	<p>1.1. Describe apoyándote en información escrita, audiovisual o digital, las características propias que configuran las tipologías de estructura.</p> <p>1.2. Identifica los esfuerzos característicos y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran la estructura.</p> <p>2.1. Describe mediante información escrita y gráfica como transforma el movimiento o lo transmiten los distintos mecanismos.</p> <p>2.2. Calcula la relación de transmisión de distintos elementos mecánicos como las poleas y los engranajes.</p> <p>2.3. Explica la función de los elementos que configuran una máquina o sistema desde el punto de vista estructural y mecánico.</p> <p>2.4. Simula mediante software específico y mediante simbología normalizada circuitos mecánicos.</p> <p>3.1. Explica los principales efectos de la corriente eléctrica y su conversión. 3.2. Utiliza las magnitudes eléctricas básicas.</p> <p>3.3. Diseña utilizando software específico y simbología adecuada circuitos eléctricos básicos y experimenta con los elementos que lo configuran.</p> <p>4.1. Manipula los instrumentos de medida para conocer las magnitudes eléctricas de circuitos básicos.</p> <p>5.1. Diseña y monta circuitos eléctricos básicos empleando bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores.</p>
---	--	--	---

Bloque 5. Tecnologías de la Información y la Comunicación

<p>UNIDAD 7</p> <p>7.1. El lenguaje de los ordenadores</p> <p>7.2. Hardware</p> <p>7.3. Software y SO</p> <p>7.4. SO Windows</p> <p>7.5. SO Linux</p> <p>7.6. SO móviles</p> <p>7.7. Aplicaciones informáticas.</p> <p>7.7.1. Procesador de texto.</p>	<p>1. Distinguir las partes operativas de un equipo informático.</p> <p>2. Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información.</p> <p>3. Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos.</p>	<p>1. CMCT-CD</p> <p>2. CMCT-CD-CAA-CIEE</p>	<p>1.1. Identifica las partes de un ordenador y es capaz de sustituir y montar piezas clave.</p> <p>1.2. Instala y maneja programas y software básicos.</p> <p>1.3. Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos.</p> <p>2.1. Maneja espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información.</p> <p>2.2. Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.</p> <p>3.1. Elabora proyectos técnicos con equipos informáticos, y es capaz de presentarlos y difundirlos.</p>
---	--	--	--

EXPRESIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

Contenidos	Criterios de Evaluación	Competencias Clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Percepción y lectura de imágenes			
<p>UNIDAD 8</p> <ul style="list-style-type: none"> La percepción visual y la observación. 	<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes</p> <p>2. Reconocer las leyes visuales</p>	<p>Comunicación lingüística (Objetivo 1)</p> <p>Competencia digital</p>	<p>1.1. Distingue entre percepción visual y observación.</p> <p>2.1. Analiza las causas por las que se producen los</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Leyes perceptivas. Efectos visuales. Ilusiones ópticas. • La comunicación visual y audiovisual. Elementos y funciones • Lenguajes visuales. El lenguaje publicitario. 	<p>de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. 4. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciar los distintos estilos y tendencias, valorar, respetar y disfrutar del patrimonio histórico y cultural. 5. Identificar y analizar los elementos visuales del lenguaje publicitario. 	<p>(Objetivo 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivo 3)</p>	<p>distintos efectos visuales figura-fondo.</p> <p>2.2. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica y aplica conocimientos de los procesos perceptivos,</p> <p>2.3 Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción.</p> <p>2.4. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas.</p> <p>3.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.</p> <p>4.1. Conoce el significado de lenguaje visual como sistema de comunicación.</p> <p>4.2. Identifica las clases de lenguajes visuales presentes en los mensajes visuales y audiovisuales.</p> <p>5.1. Reconoce y analiza el titular, la ilustración, el texto, el logotipo y el eslogan en publicidad.</p>
Bloque 2. Análisis de las formas			
<p>UNIDAD 9</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cualidades, clasificación y representación de la forma. • Valores expresivos de las formas • Niveles de iconicidad de una imagen. Estilos artísticos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar las principales cualidades de la forma. 2. Reconocer los distintos tipos de formas que existen. 3. Conocer y expresar las sensaciones que generan diferentes formas. 4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. 	<p>Comunicación lingüística (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencia digital (Objetivos 2 y 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivos 2 y 3)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivo 3)</p>	<p>1.1 Reconoce los elementos esenciales que componen una forma: configuración, tamaño, material, textura, color y posición.</p> <p>2.1 Clasifica las formas según su origen, en naturales y artificiales; y según su estructura, en geométricas y orgánicas.</p> <p>3.1 Distingue y expresa las sensaciones que transmiten las distintas formas.</p> <p>4.1 Diferencia imágenes figurativas de imágenes abstractas.</p> <p>4.2 Reconoce distintos grados de iconicidad de una serie de imágenes.</p> <p>4.3 Crea imágenes con distintos grados de iconicidad sobre un mismo tema.</p>
Bloque 3. Elementos de expresión			
<p>UNIDAD 10</p> <ul style="list-style-type: none"> •Valores expresivos y estéticos de los recursos gráficos: puntos, líneas, planos, colores, texturas, claroscuros •Texturas: visuales, táctiles, artificiales y naturales •Técnicas gráfico-plásticas. Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Posibilidades expresivas y aplicaciones. La reutilización de materiales y sus cualidades plásticas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, la línea, el plano y la textura. 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: líneas, puntos, colores, texturas, claroscuros. 4. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales, y valorar su capacidad expresiva. 5. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. Los rotuladores, lápices de grafito y de color. El estarcido y el <i>collage</i>. 	<p>Comunicación lingüística (Objetivos 1 y 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivo 3)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivo 3)</p> <p>Competencia digital (Objetivo 2)</p>	<p>1.1 Identifica y valora la importancia del punto, la línea, el plano y la textura, y analiza imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.</p> <p>2.1 Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.</p> <p>2.2 Experimenta con el valor expresivo de la línea, el punto y el plano y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.</p> <p>3.1 Realiza composiciones que transmitan emociones básicas (calma, violencia, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).</p> <p>4.1 Emplea las texturas en sus composiciones.</p> <p>5.1 Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>5.2 Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado.</p>
Bloque 4. El color			
<p>UNIDAD 11</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color 	<p>Comunicación</p>	<p>1.1 Experimenta con los colores primarios y secundarios, y estudia la síntesis aditiva y</p>

<ul style="list-style-type: none"> •Teoría del color. Color luz y color pigmento. Síntesis aditiva y sustractiva. Cualidades del color •Relaciones cromáticas •Valores expresivos y simbólicos del color 	<p>pigmento.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Comprender las cualidades esenciales del color: tono, valor y saturación. 3. Conocer las relaciones armónicas entre colores. 4. Expresar emociones mediante la utilización de distintos elementos configurativos y recursos gráficos: colores. 	<p>lingüística (Objetivo 1)</p> <p>Competencia digital (Objetivo 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivo 3)</p> <p>Competencia en ciencia y tecnología (Objetivo 1)</p>	<p>sustractiva y los colores complementarios.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.2 Realiza modificaciones del color y sus propiedades, emplea técnicas propias del color pigmento y del color luz, y aplica las TIC para expresar sensaciones en composiciones sencillas. 2.1 Diferencia los atributos del color: tono, valor y saturación. 2.2 Conoce el círculo cromático y los colores terciarios. 3.1 Comprende la armonía de colores afines y complementarios. 4.1 Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, alegría, tristeza, etc.) utilizando el color como recurso gráfico.
---	--	---	---

Bloque 5. Luz y volumen

<p>UNIDAD 12</p> <ul style="list-style-type: none"> •La iluminación en la naturaleza, en el entorno y en las manifestaciones artísticas •La luz en el arte 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar y valorar la importancia de los tipos de luz y sus cualidades como elementos expresivos. 2. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: líneas, puntos, colores, texturas y claroscuros. 3. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. 	<p>Comunicación lingüística (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencia digital (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivo 3)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Diferencia luz natural y luz artificial y sus diferentes valores expresivos. 1.2 Identifica las principales cualidades de la luz: dirección, calidad e intensidad. 1.3 Identifica las zonas de luz y de sombra en las representaciones artísticas: luz propia, media luz, sombra propia y proyectada. 2.1 Realiza composiciones que transmitan emociones básicas, utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuros, líneas, puntos, texturas, colores...). 2.2 Representa con claroscuros la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. 3.1 Estudia la influencia de la iluminación en la historia de la arquitectura. 3.2 Analiza la influencia de la iluminación en géneros cinematográficos
---	---	--	---

Bloque 6. La composición

<p>UNIDAD 13</p> <ul style="list-style-type: none"> •La composición. •Conceptos de proporción, ritmo y equilibrio •Técnicas gráfico-plásticas. Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Posibilidades expresivas y aplicaciones 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. 2. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. 	<p>Comunicación lingüística (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivo 1)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivo 2)</p> <p>Competencia digital (Objetivos 1, 2 y 3)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Analiza, identifica y explica el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. 1.2 Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. 2.1 Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad
---	--	---	---

Bloque 7. Dibujo geométrico

<p>UNIDAD 14</p> <ul style="list-style-type: none"> •Posiciones relativas de las rectas. Rectas paralelas y perpendiculares •Lugares geométricos. Mediatriz y bisectriz •Los polígonos. •Construcción de polígonos regulares de los que se conoce el lado •Curvas técnicas. Óvalo, ovoide y espiral. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos 2. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 3. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. 4. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. 5. Estudiar la construcción de polígonos regulares inscritos en una 	<p>Comunicación lingüística (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (Objetivos 1, 2 y 3)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y el cartabón, con suficiente precisión. 2.1 Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 3.1 Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera con regla y compás. 4.1 Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado. 5.1 Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
--	---	--	---

<p>Construcción</p> <p>•Método general de construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia</p> <p>•Tangencias. Concepto. Tangencias básicas entre rectas y circunferencias.</p>	<p>circunferencia.</p> <p>6. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p> <p>7. Aplicar las condiciones de tangencias y enlaces para construir espirales de 2 y 3 centros.</p>	<p>Competencia digital (Objetivos 1, 2 y 3)</p>	<p>6.1 Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.</p> <p>7.1 Construye correctamente espirales de 2 y 3 centros.</p> <p>8.1 Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</p>
--	---	---	---

Temporización para PMAR I (2º ESO)		
1ª evaluación	2ª evaluación	3ª evaluación
Unidades 1, 2,3, 8 y 11	Unidades 4,5, 9, 10 y 12	Unidades 6, 7, 13 y 14

Unidad	Tiempo	Unidad	Tiempo
1	1 semanas	8	3 semanas
2	3 semanas	9	1 semanas
3	2 semanas	10	3 semanas
4	2 semanas	11	3 semanas
5	3 semanas	12	1 semanas
6	3 semanas	13	2 semanas
7	3 semanas	14	3 semanas

7-PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN A APLICAR.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

El profesor evaluará tanto los aprendizajes de los alumnos como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente. Igualmente evaluará la programación didáctica y el desarrollo del currículo en relación con su adecuación a las necesidades y características del alumnado del centro.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora.

Se utilizarán diversos procedimientos de evaluación con diversos instrumentos:

- **Evaluación inicial:** se llevará a cabo al inicio del curso. La nota de la misma no se tendrá en cuenta para la calificación y evaluación del alumno pero servirá para conocer su nivel de conocimientos en la materia.
- **La autoevaluación:** conviene que el alumno sea crítico con su trabajo, y la mejor manera es que evalúe los resultados obtenidos. Debe tener muy presente el esfuerzo realizado y actuar en consecuencia. El alumno nos informa de cómo ha participado en el proceso de aprendizaje y de cómo valora su esfuerzo.
- **La coevaluación:** de la misma manera que podemos solicitar a un alumno que se evalúe a sí mismo, podemos solicitar que evalúe un trabajo ajeno, esto le ayuda a esgrimir argumentos que apoyan sus valoraciones y a aplicar dichos razonamientos a su propio trabajo.
- **La observación directa:** es la principal técnica a la hora de evaluar, debemos considerar la participación en clase, la predisposición al trabajo, el orden, la interacción en el grupo, los debates, el asesoramiento, la constancia, el hábito de estudio, etc. El asesoramiento del profesor al alumno y el diálogo establecido entre ambos sobre el proceso del aprendizaje de las actividades ayuda a desarrollar la evaluación correctiva.
- **Análisis de ejercicios y trabajos.** Todo trabajo es evaluado, todas las actividades, el cuaderno con los contenidos y criterios de evaluación registrados y ordenados y las anotaciones sobre el desarrollo de los trabajos, las láminas, el correcto uso del material, el cuidado y ordenamiento de la carpeta, etc. En el caso de los contenidos de tecnología se evaluarán específicamente ejercicios de informática, el trabajo práctico en el taller (proyectos y prácticas) y la memoria técnica del proyecto.
- **Pruebas objetivas:** los exámenes se tratan de otro instrumento más de evaluación que nos informa de los conocimientos adquiridos en un momento dado y oportuno.

Para la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje y de la práctica docente se analizará los siguientes aspectos: la organización y la coordinación, la planificación de las tareas y la participación. Los instrumentos y procedimientos para evaluar este proceso son: el diálogo, entrevistas y cuestionarios a los padres y a los alumnos, los debates organizados como actividades en las sesiones, los resultados de aprendizajes de los alumnos, análisis y sugerencias por parte de observadores externos como son los compañeros del centro.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN A APLICAR

La calificación forma parte del proceso de evaluación del alumno y entre otras características debe ser: individualizada, cualitativa, orientadora y continua.

La nota del trimestre será un promedio de:

-Las **pruebas objetivas**, que se podrán valorar como una lámina más, por ser un instrumento de repaso de conceptos aprendidos mediante las láminas o trabajos. Esto podría ser modificado, previo aviso al alumnado por parte del profesor.

-Las **láminas y trabajos** se valorarán dependiendo de su grado de complejidad y tiempo de elaboración. El profesor dejará muy claro a los alumnos, antes de realizar un trabajo, los **mínimos** que se consideran imprescindibles para superarlo positivamente.

Algunos trabajos los podrán corregir los propios alumnos, autoevaluación, o con la ayuda del profesor, coevaluación.

-La **observación sistemática**. En este apartado se espera del alumno:

- adquirir hábitos de limpieza, orden y presentación en los trabajos.
- mostrar buena disposición e interés por la asignatura.
- mostrar buena conducta y respeto hacia los demás compañeros y al profesor/a.
- traer y cuidar el material, tanto propio como ajeno. Se organizarán turnos periódicos para que todos los alumnos participen en el cuidado, limpieza y gestión del material e instalaciones del Dpto.

Hay que entregar todos los trabajos que pida el/la profesor@. Cualquier alumno tendrá el trimestre suspendido por no entregar un solo trabajo, aunque el promedio de notas restante del trimestre le de como aprobado. **Los trabajos deberán cumplir con los mínimos exigidos en cada caso para poder contar como entregados.**

No se recogerán trabajos fuera de los plazos fijados por el profesor. Será el profesor el que proponga un nuevo plazo de entrega. En el caso de no superar el trimestre, se podría recuperar, entregando los trabajos pendientes a lo largo del curso, antes del mes de junio.

Los trabajos entregados tarde, sin justificación alguna, serán calificados con menos nota (la penalización será determinada por el profesor) siempre y cuando cumplan con los mínimos exigidos por el /la profesor/a.

La media resultante se podrá redondear al alza por motivo de **trabajos libres y una actitud adecuada**. Por el contrario, se redondeará a la baja por actitudes negativas.

Dado que el ritmo de trabajo individual es muy diverso, se propondrán **actividades extra (no obligatorias)** dentro de las láminas o trabajos que se exigen para aprobar el curso) para aquellos alumnos que terminen sus trabajos con antelación. Dichos trabajos les permitirán subir nota tanto como puntos positivos en cada evaluación.

Los porcentajes de calificación serán los siguientes:

50% la media de: trabajos de clase y cuaderno.

30% la media de las pruebas objetivas realizadas en el trimestre.

20% observación sistemática del alumno en clase: comportamiento (positivos-negativos en clase), interés, material, cuaderno, trabajos extra, puntualidad y deberes.

En el caso de que el profesorado decida no realizar prueba objetiva en alguna o todas las evaluaciones, se valorará para la nota final únicamente los trabajos, que computarán el 80% y la observación sistemática que mantendrá el 20%.

Los alumnos obtendrán en cada evaluación dos notas correspondientes por un lado a la materia de Tecnología y por otro lado a la de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. El resultado numérico final de cada evaluación será el 50% la nota de Tecnología y el 50% la nota de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

No se llevará a cabo la media aritmética de los tres apartados (pruebas objetivas, láminas y trabajos y actitud y comportamiento), en el caso de obtener una calificación inferior a 3 puntos en cada uno de ellos.

En este caso se considerará que el alumno no ha superado el trimestre.

La nota final será un promedio de las tres evaluaciones.

8- CONTENIDO Y FORMA DE LA EVALUACIÓN INICIAL

Las pruebas iniciales de cada nivel podrán ser una prueba escrita y práctica cuyos contenidos serán los mínimos del nivel anterior. Si bien, debido a que, sobre todo, se hacen trabajos y láminas en este departamento,

La evaluación inicial se podrá realizar mediante una prueba escrita y práctica y la observación directa en la primera clase de presentación de la materia. Dicha prueba contemplará contenidos mínimos del nivel anterior. En dicha presentación se preguntará a los alumnos que no han promocionado acerca de los contenidos y los proyectos que realizaron y se comentarán sus impresiones acerca de la materia. También podría usarse como evaluación inicial el primer o primeras actividades que se realicen en clase y en las que podamos observar el nivel a partir del cual debemos empezar.

Antes del comienzo de la actividad lectiva, se habrá obtenido información académica y del entorno familiar a través de reuniones de equipos docentes con el Departamento de Orientación.

Antes de realizar la prueba inicial escrita se informará a los alumnos de la finalidad de la misma, se tiene la pretensión de que comprueben que tienen conocimientos tecnológicos a pesar de no haber cursado la materia. Se hará hincapié de que sirve como diagnóstico para tener una información real de los conocimientos individuales y grupales.

Se considera importante que mientras se esté realizando la prueba se comente alguna de las cuestiones planteadas para que quede patente que no es un examen.

Tras la realización de la misma se podrá hacer la corrección en clase para que cada uno sea conocedor de su situación de partida.

A nivel individual, se hará un seguimiento de los alumnos cuya prueba inicial refleje carencias o situaciones especiales para comprobar si realmente hay un problema o es algo puntual. En caso de detectar problemas se le proporcionará al alumno material de refuerzo.

9- CRITERIOS PARA ELABORAR EL INFORME DE LOS ALUMNOS CON EVALUACIÓN NEGATIVA

Los alumnos que precisen un informe de evaluación negativa tendrán una ficha basada en los objetivos y trabajos del curso no alcanzados. En ella figurarán todos los aspectos que el alumno deberá superar: **examen** con los objetivos teóricos de la materia no superados, **y/o láminas o proyectos** donde se reflejan los aspectos prácticos de la materia que deberá entregar al profesor.

10- ATENCIÓN A ALUMNOS CON MATERIAS PENDIENTES

En el caso concreto de PMAR I la única materia se que puede tener pendiente de 1ºESO, sería Educación Plástica y Visual, puesto que Tecnología no se imparte hasta 2ºESO (nivel en el que se encuentra integrado este Programa).

- Alumnos con EPVA pendiente de cursos anteriores:

A los alumnos con alguna materia pendiente adscrita al Dpto. de Dibujo, se les entregará, antes de finalizar el mes de octubre, una hoja con todas las tareas que tendrán que hacer para superar la materia. Si el alumno cursa 2º ESO (en este caso PMAR I) y tiene pendiente la asignatura de 1º ESO, aprobando las dos primeras evaluaciones de la asignatura de 2º aprobaría la de 1º, con una nota de 5.

Todos aquellos alumnos que no hayan superado las dos primeras evaluaciones deberán hacer un **EXAMEN TEÓRICO-PRÁCTICO A FINALES DE MAYO**, si no aprobaran este examen quedaría dicha materia como pendiente para septiembre. Se les aplicarían entonces las mismas pautas que a los alumnos con la materia pendiente del curso en el que se encuentran.

Todos los alumnos que superen los trabajos y/o el examen tendrán una nota **máxima de 5**. Esta decisión se ha tomado para no crear un agravio comparativo. Los contenidos de estas pruebas están basados en los mínimos, por lo que no resultaría justo para aquellos que han aprobado dando todos los contenidos.

11- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Para aquellos alumnos que necesiten adaptaciones curriculares éstas se elaborarán durante el curso en función de las características de éstos alumnos y de las dificultades que se observen en el aprendizaje de los contenidos del ámbito.

En cualquier caso, para la realización de las adaptaciones se aplicarán los objetivos de ciclos anteriores o del curso anterior.

Sería muy conveniente poder realizar desdobles y grupos flexibles sobre todo en los trabajos prácticos, cuando el grupo es amplio, siempre, claro está, que las limitaciones de espacio, tiempo y organización del centro lo permitan.

Se realizarán actividades de ampliación y refuerzo para los alumnos que las necesiten, que dependerán de las características de dichos alumnos.

12--MATERIALES Y RECURSOS

Dadas las características de este Programa, en el que se trabaja por ámbitos, y teniendo en cuenta que vamos a ir trabajando aspectos de Tecnología y Educación Plástica Visual y Audiovisual a veces por separado y a veces en proyectos, pensamos que es mejor trabajar sin libro ni cuaderno. Esto nos va a permitir ir adaptando el trabajo en clase a las necesidades, capacidades y motivaciones del grupo.

Se utilizarán el mayor número posible de técnicas: secas, húmedas, plásticas y digitales. Así como de materiales (madera, plástico, cartón y sobre todo material de reciclaje) Se dispondrá para ello de los recursos no fungibles del departamento, corriendo a cargo del alumnado los materiales fungibles.

Para realizar ciertos trabajos de investigación o trabajar con programas de tratamiento de imágenes se usará en lo posible la sala Ramón y Cajal del centro, la biblioteca, así como las pantallas digitales.

Se dispone de una única aula-taller propia del departamento para todos los grupos. Hemos solicitado el uso de otra aula que también dispone de pila y grifo (necesario para la parte del currículo en el que se practica con técnicas húmedas, además de para otras técnicas), pero no ha sido posible cuadrar los horarios de los alumnos y grupos. Por ello, hay varios grupos de 1ºESO que no tienen acceso a ninguna de las dos aulas adecuadas para la materia y tampoco los alumnos de PMAR I.

Asimismo, los alumnos se encargarán de la limpieza del aula

Se podrá prestar **material no fungible/fungible** a alumnos que, puntualmente, se lo hayan olvidado y/o a aquellos alumnos que, por circunstancias que el departamento previamente habrá valorado, no pueda traerlos.

Existen **armarios en el aula** que nos gustaría emplear para que todos los alumnos pudieran guardar sus materiales y trabajos, pero están estropeadas las cerraduras. Entendemos que en este aula no entra ningún alumnado más, por lo que tenemos la intención de utilizarlos a lo largo del curso para evitar sobrepeso en las mochilas y olvido de material (además de dejar el material del departamento que puntualmente se esté utilizando).

13- MEDIDAS PARA LA UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

Se realizará, por parte del alumnado, al menos, una presentación en Power Point durante el curso, manejando un portátil y un proyector de video. También se procurará fomentar el uso del blog, creado para el Departamento de Dibujo, y la cuenta de Instagram. Son herramientas que les son muy conocidas y esperamos, con su uso, acercarnos más a los alumnos y motivarlos.

También se plantea utilizar los ordenadores tanto para trabajar con procesadores de textos, tratamiento y edición de imágenes o incluso para realizar aprendizajes de Dibujo Técnico que comparten las materias de Tecnología y Educación Plástica Visual y Audiovisual (vistas sólidos, axonometrías, croquis...)

14- PLAN DE LECTURA Y DESARROLLO ORAL Y ESCRITO

Se trabajarán textos diversos aplicados a trabajos gráfico-plásticos, como fuentes de inspiración creativa. Cuando se usen los libros, los alumnos leerán los contenidos por turnos para toda la clase.

Para el desarrollo oral, se animará al alumnado a expresar los conceptos en el aula, aunque sea a su modo. Por turnos, en grupos de 2 ó 3, podrán exponer contenidos y explicarán los trabajos al resto de su clase, habiéndolos elaborado previamente y bajo la supervisión del profesor. Se les pondrá nota. También se les preguntará directamente, haciendo hincapié en el respeto al turno de palabra y a lo expresado.

Para el desarrollo escrito, tanto en el cuaderno, exámenes y trabajos, la escritura formará parte de la buena presentación de los mismos, teniéndose en cuenta en la calificación.

PLAN DE COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

Se trabajarán textos diversos a partir de libros o páginas de internet, además del libro de texto, y serán aplicados a trabajos gráficos plásticos y tecnológicos como fuentes de inspiración creativa. Cuando se usen, los alumnos leerán por turnos los contenidos de los libros de texto para toda la clase. Para el desarrollo oral, se animará al alumnado a expresar los conceptos en el aula. Por turnos, en grupos de dos o tres, podrán exponer contenidos y explicarán los trabajos al resto de su clase, habiéndolos elaborado previamente y bajo la supervisión del profesor. También se les preguntará directamente, haciendo hincapié en el respeto al turno de palabra y a lo expresado. El desarrollo de la escritura, tanto en el cuaderno, como en los exámenes y trabajos, formará parte de la buena presentación de los mismos, dándosele un valor importante.

A continuación, mostramos con mayor concreción las estrategias que utilizaremos en el aula a lo largo del curso:

ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA Y EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA

Como medidas para promover en los alumnos de Educación Secundaria Obligatoria, y, en concreto, en el ámbito práctico que combina los contenidos de las materias de Tecnología y Educación Plástica, el ánimo por la lectura y fomentar la comprensión y expresión oral, podemos señalar la necesidad de leer cada tema a impartir en clase, en voz alta o de forma personal, para luego hacer el profesor preguntas de retentiva y comprensión entre los alumnos.

Igualmente, cada materia puede tener una pequeña bibliografía recomendada, para fomentar el ánimo por la lectura y por la investigación personal, tanto de forma individual como en el aula. El carácter plástico y creativo de la asignatura permite como ejercicio extraordinario la ilustración de un pequeño texto, con las técnicas que se conozcan o se hayan tratado en la clase, también para fomentar la comprensión lectora y, a la vez, la creatividad, autonomía e imaginación que requiere la materia. A lo largo de todas las unidades se presta atención a la competencia lingüística que potencia en algunos casos la lectura.

- Lectura en clase en voz alta de partes de cada unidad didáctica.
- Para los contenidos de Educación Plástica:
 - Ilustración de alguna de las lecturas obligatorias fijadas por el departamento de Lengua. El objetivo es la coordinación entre especialidades para poder realizar un trabajo de análisis que profundice en aspectos de la comunicación visual como enriquecimiento de los textos escritos.
- Lectura de una novela ilustrada y en la que se recojan numerosas máquinas, inventos y búsqueda de metáforas visuales.
- Trabajos en la biblioteca, búsqueda de datos e investigación.
- Creación de vocabulario propio del ámbito práctico.

MEDIDAS COMPLEMENTARIAS DEL PROYECTO LINGÜÍSTICO

Los profesores del departamento señalarán a los alumnos los errores cometidos en cualquier prueba escrita y se comprometen a comunicarlas al alumno.

Tendrán la opción de recuperar la penalización por faltas de ortografía al completar la ficha modelo u otra similar que aparece en el Proyecto Lingüístico.

Se recordarán las normas de presentación de trabajos escritos que aparecen en el Proyecto Lingüístico del Centro y tendrán que aplicarlas a la memoria del Proyecto técnico y a otros documentos escritos.

En los departamentos de Tecnología y Educación Plástica, Visual y Audiovisual, al tratarse de departamentos no lingüísticos, las penalizaciones por errores de expresión no conllevarán el suspenso del trabajo o prueba.

15- EDUCACIÓN EN VALORES DEMOCRÁTICOS. ELEMENTOS TRANSVERSALES

El currículo oficial indica la presencia de temas transversales; entendidos éstos como un conjunto de contenidos que no forman parte de ninguna de las áreas, pero que deben estar presentes en todo el proceso educativo, cooperando todas las áreas en su tratamiento. En general, no amplían el contenido de las disciplinas, pero sí añaden importantes facetas a la hora de enfocar las áreas con vistas a una mejor relación entre ellas y a una mayor unidad en la acción educativa.

Los temas transversales son:

- Educación moral y cívica.

- Educación para la salud.
- Educación para la paz.
- Educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos.
- Educación ambiental.
- Educación para el consumidor.
- Educación vial.

La presencia de estos temas se orienta hacia la educación de actitudes y la formación de valores.

A continuación se relacionan los diferentes temas transversales con las Unidades Didácticas antes expuestas:

Relación de los temas transversales con las Unidades Didácticas de Educación Plástica:

El respeto y la valoración de los trabajos provenientes de otras épocas y culturas nos introducen en el contenido transversal educación moral y cívica, pues las expresiones de carácter cultural siempre requieren un esfuerzo de comprensión y análisis hacia esas manifestaciones.

El color actúa en casi todos los campos de la actividad humana, por lo que permite trabajar diversos contenidos transversales.

Los códigos de colores que se utilizan para señalar e informar permiten acercar a los alumnos a la educación vial. Por otro lado, los códigos cromáticos que utilizan muchas culturas, analizados desde un punto de vista social y cultural, contribuyen a trabajar la educación moral y cívica, así como la educación para la igualdad entre los sexos.

La versatilidad de formas que se analizan desde un punto de vista social y cultural se relaciona directamente con la educación moral y cívica, y, por otra parte, el análisis de las formas de nuestro entorno cercano tanto natural como artificial nos ayuda a fomentar la educación ambiental. El hecho de encontrar gran cantidad de artistas masculinos a lo largo de la historia y pocas artistas femeninas permite trabajar la educación para la igualdad entre los sexos.

La simplificación y la esquematización de formas como lenguaje artístico y comunicativo, los elementos geométricos básicos que aparecen constantemente en el entorno. Los cuadrados y triángulos aparecen frecuentemente en señales de tráfico y signos indicativos. En estos diseños identificamos cada una de las formas y su contenido con un determinado mensaje, de obligado o recomendado cumplimiento. Esto relaciona los contenidos con la educación vial. El descubrimiento de las formas geométricas en los objetos más inmediatos y las formas poligonales contribuyen con su conocimiento a interpretar correctamente los sistemas de comunicación visual de nuestro entorno, lo que fomenta la educación ambiental y la educación del consumidor.

Las formas simétricas contribuyen con su conocimiento a interpretar correctamente las imágenes y formas de nuestro entorno. Hojas, frutos, árboles y animales son formas simétricas. La observación y el análisis de estas formas, el aprecio de sus cualidades y el enriquecimiento que aportan con sus variaciones contribuyen a la educación ambiental.

Se fomentan la colaboración y el compañerismo al trabajar con distintos materiales. Las técnicas expuestas propician compartir materiales y espacios e instan al cuidado del mantenimiento del orden y la limpieza en el aula, así como el fomento del cuidado y la limpieza del material. Todas ellas son razones que relacionan la unidad con la educación para la paz y la educación moral y cívica.

La observación y el análisis de las proporciones, gestos y actitudes en la figura humana deben contribuir a que los alumnos diferencien y se diferencien de los demás de una manera respetuosa; esto relacionará la unidad con la educación para la igualdad de los sexos y la educación para la salud, ya que favorece el acercamiento al conocimiento del propio cuerpo y puede promover hábitos de higiene física y mental.

También se trabajará a lo largo del curso los temas transversales según nos indica el currículo oficial, entendidos éstos como un conjunto de contenidos que no forman parte de ninguna de las áreas, pero que deben estar presentes en todo el proceso educativo, cooperando todas las áreas en su tratamiento. En general, no amplían el contenido de las disciplinas, pero sí añaden importantes facetas a la hora de enfocar las áreas con vistas a una mejor relación entre ellas y a una mayor unidad en la acción educativa.

Otra de sus relaciones con la asignatura son:

- Análisis crítico de mensajes publicitarios dirigidos al consumidor: se pretende hacer conscientes a los alumnos/as de la influencia de los anuncios gráficos y de los spots publicitarios en la creación de necesidades de consumo.
- Estudio de los valores emotivos del color y del uso adecuado del mismo.
- Análisis crítico de valores estéticos en el entorno natural y social y en las actitudes de respeto al medio ambiente.

- Análisis crítico de diseños de todo tipo (gráfico, arquitectónico, urbanístico, etc.) considerando la adecuación de los mismos al consumidor, la salud y al medio ambiente.

- Debate y trabajos colectivos, en los que se busca el espíritu cooperativo, el desarrollo de las capacidades de relación interpersonal y la contribución a la toma de conciencia del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los compañeros.

Relación de los temas transversales con las Unidades Didácticas de Tecnología:

La educación para la tolerancia

- El trabajo en grupo en el que está basado el método de proyectos hace necesaria la aceptación de las ideas del grupo frente a las ideas propias, el trabajo de forma consensuada frente a la imposición de las ideas individuales.

La educación para la paz

- Haciendo constantes alusiones a que “Construir es más difícil que destruir”.

La educación para la convivencia

- La incidencia de muchos productos tecnológicos en el campo de la ayuda a personas discapacitadas: rampas, sillas de ruedas, ascensores...
- El trabajo a través de Internet debe estar basado en un código de buena conducta, en el que no haya acciones que atenten contra la persona de otros
- Concienciar del carácter anónimo de la comunicación en Internet, y por lo tanto de la facilidad de engaño en las comunicaciones virtuales

La educación intercultural

- Mostrar Internet como una vía de comunicación entre personas de diferentes países y culturas, y como foro de encuentro entre ellos.

La educación para la igualdad entre hombres y mujeres

- Hacer patente la igualdad de habilidades entre uno y otro sexo para desarrollar procesos constructivos o para realizar montajes eléctricos, mecánicos..., procurando que todos los alumnos realicen indistintamente diferentes trabajos y evitando el reparto discriminatorio de las tareas

La educación ambiental

- Alertar del peligro de la utilización de materiales tóxicos, de tirar pilas y baterías a lugares no apropiados...
- Sensibilizar al alumno hacia el uso de energías alternativas. Hacerlos conscientes de las ventajas y desventajas del uso de las energías convencionales.
- Considerar las repercusiones medioambientales de la evolución tecnológica. Transmitiendo una gran valoración de la naturaleza.
- Insistir en la necesidad de un uso y un consumo racional de los productos
- Transmitir la idea del ahorro de material en la realización de los trabajos de construcción.
- Promoviendo el reciclado y la reutilización de todos los materiales posibles.

La educación para la promoción de la salud

- Considerar el respeto que hay que tener a las Normas de Seguridad en el trabajo.
- Valorar la recogida del aula por los alumnos, y su participación en la organización y la limpieza del taller.
- Incidir en la necesidad de adoptar posturas correctas ante el ordenador y de realizar pausas para relajar el cuerpo y la vista.

La educación del consumidor

- Incidir en valorar la adquisición de productos sin envases superfluos, y con embalajes fabricados con materiales reciclados.
- Mostrar las necesidades de un consumo energético racional, desarrollando hábitos destinados al ahorro energético.

- Concienciar al alumno de la existencia de una gran variedad de aplicaciones informáticas, siendo muchas de ellas de libre acceso
- Ayudarle a seleccionar la más apropiada a las necesidades reales de trabajo.
- Criticar la aparición de publicidad no deseada en Internet.
- Concienciar del mal uso de los datos proporcionados en Internet.

La educación vial

- Estudio de las señalizaciones, en el marco de las normas de seguridad en el trabajo.

16- ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.

Las actividades que se ofrecerán al alumnado de PMAR serán las mismas que a sus compañeros del grupo de referencia en las materias de Tecnología 2º ESO y Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 2º ESO.

IV.- PROGRAMACIÓN DIBUJO TÉCNICO

1º Y 2º BACHILLERATO.

1- INTRODUCCIÓN

El Dibujo técnico es un sistema de comunicación gráfica cuyo propósito es proporcionar información suficiente para facilitar la interpretación, el análisis, la elaboración de diseños o la resolución de problemas, por todo ello su finalidad específica es dotar al estudiante de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad. En la actualidad el Dibujo Técnico se emplea en cualquier proceso de investigación o proyecto, como lenguaje universal que permite expresar, elaborar e interpretar información comprensible por cualquier destinatario. Está presente en múltiples situaciones comunicativas cotidianas, convirtiéndolo en lenguaje básico de comunicación, fiable, objetivo e inequívoco.

Se trata de un sistema de representación gráfica basado en distintas ramas de la geometría: analítica, plana, del espacio, proyectiva, descriptiva... lo que permite al alumnado adquirir destrezas en la interpretación de los sistemas de representación, conociendo mejor el mundo que le rodea, desarrollando la capacidad de abstracción y "visión espacial" para poder visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas y viceversa.

Al tratarse de un lenguaje específico requiere de capacidades de planificación, organización espacial, reflexión, resolución de problemas, rigor, precisión, limpieza que se pondrán en juego a través de los diferentes ámbitos de aplicación, siguiendo una serie de convenciones a escala internacional, nacional y autonómica en la elaboración de documentos técnicos.

El currículo de la materia de Dibujo Técnico es el mismo para la materia troncal en la modalidad del Bachillerato de Ciencias y para la materia específica en la modalidad del Bachillerato de Artes. Su organización en los dos cursos de Bachillerato tiene como finalidad profundizar en el desarrollo de las destrezas propias según el desarrollo cognitivo a través de la práctica.

Durante el primer curso se trabajan los saberes relacionados con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Se trata de que el alumno tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar distintos aspectos de esta materia. Para ello se introducen gradualmente y de manera interrelacionada tres grandes bloques de contenidos: Geometría, Sistemas de representación y Normalización. Esta visión global permite al alumno durante el segundo curso profundizar en los aspectos más relevantes de la materia, a través de los bloques de Geometría, Sistemas de representación y Documentación gráfica de Proyectos.

"Geometría y Dibujo Técnico" desarrolla la geometría plana utilizando los elementos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, analizar su presencia en el arte y en la naturaleza, así como sus aplicaciones al mundo científico y técnico.

El bloque de "Sistemas de representación" desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de la geometría proyectiva y descriptiva y las relaciones entre ellos.

La "Normalización" dota al estudiante de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas, a través de un lenguaje universal hace que su utilización sea una constante a lo largo de la etapa.

El bloque, "Documentación gráfica de Proyectos" permite que el alumno interrelacione los elementos adquiridos y los utilice para elaborar y presentar, de forma individual y colectiva, un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial, para lo que se hace imprescindible el trabajo en grupo y el uso de aplicaciones informáticas y tecnologías para la información, comunicación y el aprendizaje.

2-CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA PARA LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave constituyen la dotación cultural mínima que cualquier ciudadano debe adquirir y la materia de Dibujo Técnico contribuye a todas ellas.

-Competencia en comunicación lingüística

El Dibujo Técnico supone en sí una modalidad de comunicación de carácter universal y, por tanto, necesita de unas destrezas comunicativas que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos, para poder interactuar con otros individuos. Los alumnos deberán debatir en las resoluciones de problemas, planteamientos de estrategias y presentaciones de proyectos, deberán también describir elementos, aplicaciones geométricas, procedimientos y relaciones entre sistemas de representación.

El croquis y la acotación son dos lenguajes gráficos específicos que se articulan en torno a códigos y normas precisas, complementados con el uso de una nomenclatura específica y un vocabulario técnico propio de la materia tanto en relación con los instrumentos de dibujo como con los procedimientos y materiales propios de la industria, la arquitectura o el arte.

-Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

El razonamiento matemático fundamenta la materia, siendo necesarias destrezas en el manejo de cantidades (cálculos, mediciones, tamaños y proporciones), en el análisis de la forma y el espacio (posiciones relativas entre elementos geométricos y representaciones gráficas) y en la interpretación y comunicación de datos. La materia contribuye al desarrollo del pensamiento científico en la resolución de problemas al tener que identificar datos, realizar construcciones y tomar decisiones razonadas. El Dibujo Técnico aporta contenidos y referentes tecnológicos como la representación de piezas industriales y mecánicas, diseños de construcción y estructuras.

-Competencia digital

El dominio de aplicaciones informáticas es básico en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por eso, es necesario dotar de habilidades y destrezas en programas informáticos de dibujo como los de diseño vectorial en 2D y modelado en 3D.

-Competencia de aprender a aprender

El carácter práctico favorece el aprendizaje autónomo a través de actividades en las que el alumno debe persistir en el aprendizaje, comprendiendo principios y fundamentos, aplicándolos y relacionándolos con otros contenidos. La resolución de problemas conlleva a reflexiones y toma de decisiones que contribuyen a un aprendizaje más efectivo. Las diversas representaciones gráficas y sus aplicaciones se concretan mediante estrategias reflexivas de planificación, estrategias de retroalimentación y evaluación del proceso y resultados obtenidos.

-Competencia sociales y cívicas

Los proyectos cooperativos donde los alumnos adquieren conceptos básicos en la organización del trabajo, el respeto por las ideas y creaciones ajenas, son la base de la aceptación de responsabilidades y decisiones democráticas. Los referentes profesionales de la industria, la arquitectura o el arte en los que se aplica el Dibujo Técnico deben contribuir a la no discriminación e igualdad entre hombres y mujeres.

-Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

La resolución de problemas y proyectos cooperativos o individuales, contribuyen a la adquisición de capacidades propias de esta competencia que, permiten transformar las ideas en actos. Se favorecen las capacidades para gestionar los proyectos, pero a la vez, se posibilita el pensamiento creativo, divergente e innovador. Las representaciones gráficas y la resolución de problemas deben responder a objetivos planificados dentro de un contexto cercano al mundo laboral.

-Competencia de conciencia y expresiones culturales

El Dibujo Técnico aporta las capacidades creativas del diseño industrial, estéticas y de valor crítico del patrimonio arquitectónico y en general, las capacidades comunicativas de cualquier imagen. El arte es una fuente permanente de referencias para el análisis de las formas, para el enunciado de problemas y el análisis de las diversas geometrías.

3-OBJETIVOS

Obj.DT.1. Conocer y valorar las posibilidades del dibujo técnico como instrumento de investigación, valorando la universalidad como lenguaje objetivo.

Obj.DT.2. Identificar la presencia del dibujo técnico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana, comprendiendo su papel como elemento de configuración.

Obj.DT.3. Conocer y comprender los fundamentos del dibujo técnico para aplicarlos a la lectura, interpretación y elaboración de diseños y planos, para la representación de formas y para la elaboración de soluciones razonadas.

Obj.DT.4. Planificar, reflexionar y evaluar sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, de representación espacial o proyectos cooperativos de construcción geométrica

Obj.DT.5. Utilizar adecuadamente y con propiedad la terminología específica del dibujo técnico.

Obj.DT.6. Utilizar con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico, valorando la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo, la exactitud de los mismos, la limpieza y cuidado del soporte, así como las mejoras que puedan introducir tanto las diversas técnicas gráficas.

Obj.DT.7. Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para resolver gráficamente problemas de configuración de formas en el plano, valorando la precisión y la exactitud en las soluciones.

Obj.DT.8. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.

Obj.DT.9. Escoger las construcciones geométricas más adecuadas a cada problema, razonando su aplicación y elegir el sistema de representación más adecuado para cada necesidad.

Obj.DT.10. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica con la destreza y eficacia necesarias.

Obj.DT.11. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico como instrumento idóneo para facilitar la producción y la comunicación; aplicar las principales normas UNE en referencia a la representación y acotación de las vistas.

Obj.DT.12. Integrar los conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos, científicos o artísticos, fomentando el método y el razonamiento del dibujo como medio de transmisión de ideas científico-técnicas o artísticas y sus aplicaciones en la vida cotidiana.

Obj.DT.13. Desarrollar un espíritu crítico y autónomo en los procesos de realización gráfica.

Obj.DT.14. Recurrir a las nuevas tecnologías como fuente de información y como instrumento de representación, interesándose por los programas de dibujo y diseño, valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos, representación de objetos y presentaciones adecuadas.

4-ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

La naturaleza de la materia, las condiciones socioculturales, la disponibilidad de recursos y las características de los alumnos condicionan el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que será necesario que metodología elegida por el profesor se ajuste a estos condicionantes con el fin de propiciar un aprendizaje competencial en el alumnado.

El Dibujo Técnico parte del pensamiento abstracto formal adquirido en las enseñanzas precedentes pero debe ser en esta etapa cuando se consolide. Para ello, es aconsejable que el docente comparta con los alumnos qué se va a aprender y sus aplicaciones. Debe partir de los conocimientos previos y plantear situaciones-problema contextualizadas, así como realizaciones de tareas, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de todos sus conocimientos.

Las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica sino que el alumno debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones geométricas que ha de cumplir la solución buscada. Deben establecerse conexiones entre los conocimientos adquiridos en todos los bloques de contenidos y aplicarlos en situaciones contextuales reales. La metodología de aprendizaje por proyectos, permitirá esta transferencia e interrelación.

Las actividades deben estar contextualizadas en realidades profesionales cercanas a los alumnos como puede ser el mundo del diseño, la arquitectura y la industria; facilitando así un aprendizaje orientado a la acción en el que los estudiantes ponen en juego un conjunto amplio de conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes personales.

Los planteamientos de actividades y tareas deben tener en cuenta los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y colaborativo, graduando los contenidos y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales.

Las metodologías aplicadas al aula deben provocar en los alumnos motivación por aprender, siendo ellos los responsables de su aprendizaje, activos en la búsqueda de estrategias y autónomos en la resolución de problemas. El objetivo debe ser que los aprendizajes sean permanentes, significativos y transferibles a lo que contribuyen los aprendizajes cooperativos, mediante resoluciones conjuntas, intercambio de ideas y conocimientos debatidos. Las metodologías activas favorecen la comunicación del proceso y la información obtenida relacionando lo aprendido con la realidad, con otras materias o en situaciones posteriores.

El profesorado debe implicarse en la elaboración y diseño de diferentes tipos de materiales, actividades adaptadas a la diversidad y recursos didácticos reales, recomendándose el uso del portfolio como instrumento global que integra los procesos de enseñanza-aprendizaje-evaluación, permitiendo la revisión continua.

Se debe potenciar el uso de los instrumentos de dibujo técnico manejándolos con soltura, rapidez y precisión mejorando las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida. Los materiales tradicionales de dibujo técnico deben integrarse con los recursos que ofrecen las nuevas tecnologías, especialmente en la presentación de documentación normalizada y en programas de diseño asistido por ordenador.

5- 1º Bachillerato.

DIBUJO TÉCNICO: CONTENIDOS, SECUENCIACIÓN, TEMPORALIZACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

DIBUJO TÉCNICO I		Curso: 1º
BLOQUE 1: Geometría y dibujo técnico		
<p>CONTENIDOS:</p> <p>Arte y dibujo técnico. Geometría en el arte y la naturaleza. Estética del dibujo técnico. El diseño industrial. Instrumentos y materiales del dibujo técnico. Características y empleo. Las nuevas tecnologías y los programas de diseño asistido por ordenador. Trazados fundamentales en el plano. Lugares geométricos. Paralelas y perpendicularidad.</p> <p>Ángulos. Operaciones con segmentos y ángulos. Ángulos de la circunferencia.</p> <p>Triángulos: puntos y rectas notables. Construcción de triángulos y cuadriláteros: análisis y construcciones. Polígonos regulares. Construcción conociendo el lado y a partir del radio de la circunferencia circunscrita. Método general. Polígonos estrellados.</p> <p>Proporcionalidad y semejanza. Escalas: Conceptos fundamentales. Construcción de escalas gráficas.</p> <p>Transformaciones geométricas. Traslación. Giro. Simetría. Homotecia. aplicación a la construcción de formas.</p> <p>Tangencias y enlaces. Propiedades. Tangencias entre rectas y circunferencias. Tangencias entre circunferencias. Enlaces. Aplicaciones en el dibujo técnico, diseño gráfico o el diseño industrial.</p> <p>Curvas técnicas. Definición y trazado como aplicación de las tangencias. Óvalos, ovoides, volutas, espirales y hélices. Trazados principales.</p>		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<p>Crit.DT.1.1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.</p>	CIEE-CMCT-CAA	Est.DT.1.1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.
		Est.DT.1.1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano, comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.
		Est.DT.1.1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.
		Est.DT.1.1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.
		Est.DT.1.1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.
		Est.DT.1.1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.
		Est.DT.1.1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.
		Est.DT.1.1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría y homotecia), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.
<p>Crit.DT.1.2. 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>	CMCT-CAA-	Est.DT.1.2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.
		Est.DT.1.2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.

		Est.DT.1.2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.
		Est.DT.1.2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

DIBUJO TÉCNICO I	Curso: 1º
-------------------------	------------------

BLOQUE 2: Sistemas de representación

CONTENIDOS:

Geometría descriptiva. Tipos de proyección. Fundamentos y finalidad de los sistemas de representación. Características fundamentales. Reversibilidad entre los sistemas.

Sistema Diédrico: Fundamentos del sistema. Representación del punto, recta y plano. Posiciones particulares. Vistas de un cuerpo tridimensional.

Sistema de planos acotados: Fundamentos del sistema. Representación del punto, recta y plano. Intersección de planos. Perfiles y dibujo topográfico.

Sistemas axonométricos: Introducción. Fundamentos del sistema. Tipos de axonometría: isométrico, dimétrico, DIN-5, trimétrico. Coeficientes de reducción.

Perspectiva isométrica. La circunferencia en perspectiva: óvalo isométrico. Representación de perspectivas de cuerpos definidos por sus vistas.

Perspectiva caballera: características. Coeficientes de reducción. Representación de la circunferencia. Representación de volúmenes.

Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema. Elementos que influyen en la perspectiva cónica. Perspectiva cónica central. Perspectiva cónica oblicua. Representación de objetos y espacios.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<p>Crit.DT.2.1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p>	CMCT-CIEE-CD	Est.DT.2.1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.
		Est.DT.2.1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.
		Est.DT.2.1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.
		Est.DT.2.1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.
<p>Crit.DT.2.2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	CMCT-CAA-CECC	Est.DT.2.2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada y también con escuadra y cartabón, sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.
		Est.DT.2.2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada y también con escuadra y cartabón, axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).
		Est.DT.2.2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.
		<p>Est.DT.2.2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>Est.DT.2.2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.</p>

<p>Crit.DT.2.3. 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>CMCT- CCEC</p>	<p>Est.DT.2.3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p>
		<p>Est.DT.2.3.2. Realiza perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p>
<p>Crit.DT.2.4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</p>	<p>CMCT- CAA- CCEC</p>	<p>Est.DT.2.4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.</p>
		<p>Est.DT.2.4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p>
		<p>Est.DT.2.4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.</p>

DIBUJO TÉCNICO I		Curso: 1º
BLOQUE 3: Normalización		
<p>CONTENIDOS:</p> <p>Concepto de normalización. Clasificación de las normas. Organismos de normalización. Normas fundamentales UNE; DIN, ISO.</p> <p>Rotulación normalizada. Principios generales de representación. Normas sobre vistas.</p> <p>Acotación. Métodos. Normas sobre acotaciones. Aplicación en piezas industriales y planos de arquitectura.</p> <p>El croquis acotado.</p> <p>Cortes y secciones.</p>		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<p>Crit.DT.3.1. 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>	CCL-CSC	<p>Est.DT.3.1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.</p>
<p>Crit.DT.3.2. 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 y utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.</p>	CMCT-CCL	<p>Est.DT.3.2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p>
		<p>Est.DT.3.2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.</p>
		<p>Est.DT.3.2.3. Est.DT.3.2.4. Acota piezas industriales sencillas y espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional de acuerdo a la norma.</p>
		<p>Est.DT.3.2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.</p>

-Temporalización Dibujo Técnico 1º bachillerato.

BLOQUE	UNIDAD DIDÁCTICA	TIEMPO
GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO	TEMA 1: Instrumentos de dibujo.	1/2 semana
	TEMA 2: Trazados fundamentales	1/2 semana
	TEMA 3: Trazados fundamentales en el plano	1/2 semana
	TEMA 4: Escalas	1/2 semana
	TEMA 5: Construcción de formas poligonales I	1 semana
	TEMA 6: Construcción de formas poligonales II	2 semanas
	TEMA 7: Relaciones geométricas.	2 semanas
	TEMA 8: Transformaciones geométricas.	2 semanas
	TEMA 9: Tangencias.	1 semana
	TEMA 10: Curvas técnicas.	1 semana
	TEMA 11: Geometría.	1/2 semana
SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	TEMA 12: Sistemas de representación.	1/2 semana
	TEMA 13: Sistema diédrico.	3 semana
	TEMA 14: Sistema diédrico II.	3 semanas
	TEMA 15: Sistema diédrico III.	3 semanas
	TEMA 16: Sistema de planos acotados.	1/2 semana
	TEMA 17: Sistema axonométrico.	2 semanas
	TEMA 18: Sistema de perspectiva caballera.	2 semanas
	TEMA 19: Sistema cónico de perspectiva lineal I.	2 semanas
TEMA 20: Sistema cónico de perspectiva lineal II.	2 semanas	
NORMALIZACIÓN	TEMA 21: Normalización.	1 semana
	TEMA 22: Formatos.	1/2 semana
	TEMA 23: Acotación.	2 semanas

- Secuenciación Dibujo Técnico 1º bachillerato: Consideramos adecuada la organización de las unidades didácticas reflejadas en el libro de texto de editorial Donostiarra y vamos a seguir ese orden. Teniendo en cuenta que por lo general los alumnos de 1º Bachillerato no cursaron EPVA en 4º ESO, creemos conveniente ceñirnos a la secuenciación que se plantea en dicho libro.

-Criterios de evaluación Dibujo Técnico 1º bachillerato.

-1. Identificar, buscar o realizar distintos ejemplos que correspondan a los diferentes tipos de dibujos técnicos, valorando su estética y aplicaciones en el mundo del arte, la ciencia y la técnica.

A través de este criterio se valora si el alumno comprueba la universalidad del dibujo técnico como medio de expresión universal, al igual que su uso como herramienta de trabajo y estudio, al poder observar y analizar su aplicación en ámbitos muy diferentes y complejos.

-2. Resolver problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento utilizados en las construcciones, así como su acabado y presentación.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado en el dominio de los trazados geométricos fundamentales en el plano y su aplicación práctica en la construcción de triángulos, cuadriláteros, polígonos en general, construcción de figuras semejantes y transformaciones geométricas, así como si los alumnos comprenden los métodos empleados y si son capaces de aplicarlos en otros contextos, valorando la importancia no sólo de un acabado correcto, sino también de la exactitud y precisión que exigen los trabajos geométricos y sus aplicaciones técnicas y científicas.

-3. Utilizar y construir escalas gráficas para la interpretación de planos y elaboración de dibujos. Elección y utilización de escalas, tanto normalizadas como no normalizadas, conociendo el concepto utilizado y la aplicación de los distintos tipos de escala, según el dibujo que se quiera representar.

Con este criterio se trata de valorar en qué medida los alumnos han comprendido el fundamento de las escalas, su concepto abstracto-matemático y su importancia capital en la representación de todo tipo de objetos, así como sus aplicaciones no sólo dentro del campo del dibujo técnico, sino en las distintas situaciones que pueden darse en la vida cotidiana, como herramienta fundamental en la elaboración de dibujos tomados de la realidad, diagramas, mapas, para interpretar las medidas en un plano técnico y en general de todo tipo de representación real o figurada.

-4. Diseñar y/o reproducir formas no excesivamente complejas que en su definición contengan problemas en los que intervengan tangencias o enlaces entre circunferencias y/o rectas y circunferencias.

A través de este criterio se valorará si los alumnos utilizan con fundamento la teoría básica sobre las tangencias y la aplicación práctica de los conocimientos técnicos de los casos de tangencias estudiados de forma aislada, logrando un nivel medio de calidad de acabado. Se valorará especialmente el proceso seguido para su resolución, así como la precisión en la obtención de los puntos de tangencia.

- 5. Representar gráficamente una curva cónica a partir de su definición y, en el caso de la elipse, a partir de sus ejes reales o conjugados.

La intención de este criterio es la de valorar la capacidad de los alumnos para configurar gráficamente una curva cónica, tanto por la comprensión que de ella tengan como por la destreza para configurarla según los datos y el material propio de dibujo.

-6. Elaborar y participar activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.

La aplicación de este criterio permitirá evaluar si el alumno es capaz de trabajar en equipo, mostrando actitudes de tolerancia y flexibilidad.

-7. Emplear el sistema de planos acotados, bien para resolver problemas de intersecciones, bien para obtener el perfil de un terreno a partir de sus curvas de nivel.

Mediante la aplicación de este criterio se evaluará el nivel de conocimientos del sistema de planos acotados para utilizarlos en la resolución de casos prácticos como los propuestos. La utilización de escalas permitirá igualmente conocer el nivel de integración de los conocimientos que va adquiriendo.

-8. Utilizar el sistema diédrico para representar figuras planas, volúmenes sencillos y formas poliédricas, así como las relaciones espaciales entre punto, recta y plano utilizando las principales herramientas del mismo. Hallar la verdadera forma y magnitud y obtener sus desarrollos y secciones.

La aplicación de este criterio permitirá conocer el grado de abstracción adquirido y, por lo tanto, el dominio o no del sistema diédrico para representar en el plano elementos situados en el espacio, relaciones de pertenencia, posiciones de paralelismo y perpendicularidad o distancia.

- 9. Realizar la perspectiva de piezas y volúmenes no muy complicados en el sistema axonométrico, tanto delineados como a mano alzada, partiendo de sus vistas fundamentales, hasta conseguir un grado de visualización óptimo.

Mediante este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno de visualizar en perspectiva sólidos definidos por sus vistas. Se recomienda la isométrica por entender que en segundo curso pueden profundizar en las perspectivas dimétrica y trimétrica, que necesitan aplicaciones de coeficientes de reducción. Igualmente se pretende valorar la capacidad del alumno para relacionar entre sí los sistemas diédrico y axonométrico, además de valorar las habilidades y destrezas adquiridas en el manejo de los instrumentos de dibujo y en el trazado a mano alzada.

-10. Realizar la perspectiva caballera de volúmenes sencillos, tanto delineados como a mano alzada, partiendo de sus vistas fundamentales, hasta conseguir un grado de visualización óptimo.

Este criterio y el anterior se complementan en la evaluación de la visión espacial del alumno, comprobando la mejor utilidad del uso de cada una de ellas según el objeto que se vaya a representar. Igualmente se pretende valorar la capacidad del alumno para relacionar entre sí los sistemas diédrico y axonométrico, además de valorar las habilidades y destrezas adquiridas en el manejo de los instrumentos de dibujo y en el trazado a mano alzada.

-11. Representar piezas y elementos industriales o de construcción sencillos, valorando la correcta aplicación de las normas referidas a vistas, acotación y simplificaciones indicadas en la representación, así como presentando el resultado tanto delineado como a mano alzada.

Se pretende con este criterio comprobar si los alumnos son capaces de representar gráficamente un producto o un objeto, con la información necesaria para su posible fabricación o realización, utilizando como medio de expresión el croquis y el sistema diédrico para resolver ejercicios de obtención de vistas, delineados o a mano alzada, aplicando las normas exigidas en el dibujo técnico y valorando la destreza tanto del trazo y la proporción como en el uso de instrumentos.

-12. Culminar los trabajos de dibujo técnico utilizando los diferentes procedimientos y recursos gráficos de forma que estos sean claros y limpios y respondan al objetivo para el que han sido realizados.

Con este criterio se quiere medir el grado de destreza y de conocimiento logrado por los alumnos en el empleo del material específico del dibujo técnico y valorar la capacidad para dar distintos tratamientos o aplicar diferentes recursos gráficos o informáticos, en función del tipo de dibujo que se ha de realizar y de las finalidades del mismo. Además, el presente criterio también hace referencia al correcto acabado, así como a la adecuada presentación de los trabajos. Este criterio no deberá ser un criterio aislado, sino que deberá integrarse en el resto de los criterios de evaluación en la medida que les afecte.

6- 2º Bachillerato.

DIBUJO TÉCNICO: CONTENIDOS, SECUENCIALIZACIÓN, TEMPORALIZACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

DIBUJO TÉCNICO II		Curso: 2º
BLOQUE 1: Geometría y dibujo técnico		
<p>CONTENIDOS:</p> <p>Dibujo industrial y de arquitectura y construcción. Formas geométricas básicas como origen del diseño. Geometría en el arte y en la arquitectura.</p> <p>Trazados fundamentales en el plano. Arco capaz. Cuadrilátero inscriptible.</p> <p>Proporcionalidad, semejanzas y equivalencias. Teoremas del cateto y de la altura. Sección áurea: construcciones y propiedades. Figuras semejante. Construcción de figuras equivalentes.</p> <p>Potencia: eje y centro radical. Aplicación de la potencia a la resolución de problemas de tangencia.</p> <p>Transformaciones geométricas. Proyectividad y homografía. Homología y afinidad. Datos necesarios para definir las. Resolución de problemas.</p> <p>Inversión. Elementos y figuras dobles. Rectas antiparalelas. Inverso de un punto. Figuras inversas de la recta y la circunferencia. Aplicación a la resolución de problemas de tangencias.</p> <p>Curvas cónicas. Elipse, hipérbola y parábola. Tangencias e intersecciones con una recta. Principales construcciones.</p> <p>Curvas cíclicas: cicloide, epicicloide, hipocicloide, envolvente de la circunferencia.</p>		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<p>Crit.DT.1.1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	CMCT-CAA	Est.DT.1.1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.
		Est.DT.1.1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión.
		Est.DT.1.1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.
		Est.DT.1.1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolas por analogía en otros problemas más sencillos.
		Est.DT.1.1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los lugares geométricos o ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
<p>Crit.DT.1.2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas,</p>	CMCT	Est.DT.1.2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.

identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.		Est.DT.1.2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.
		Est.DT.1.2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.
		Est.DT.1.2.4. Traza curvas cíclicas a partir de los elementos que las definen comprendiendo su aplicación en mecánica.
Crit.DT.1.3. 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.	CMCT-CAA-CECC	Est.DT.1.3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.
		Est.DT.1.3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.
		Est.DT.1.3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.
DIBUJO TÉCNICO II	Curso: 1º	
BLOQUE 2: Sistemas de representación		
<p>CONTENIDOS:</p> <p>Utilización óptima de cada uno de los sistemas de representación. Ejemplos de aplicación.</p> <p>Sistema diédrico: Paralelismo. Perpendicularidad. Intersecciones. Ángulos. Distancias y verdaderas magnitudes. Métodos: abatimientos, cambios de plano y giros. Representación de figuras poliédricas y de revolución. Representación de poliedros regulares. Intersecciones con rectas y planos. Secciones y desarrollos.</p> <p>Sistema axonométrico ortogonal: Triángulo fundamental. Escalas axonométricas. Perspectiva isométrica: representación de figuras poliédricas y de revolución, perspectivas a partir de vistas. Ejercicios de croquis. Sistema axonométrico oblicuo: representación de figuras poliédricas y de revolución, perspectivas caballerías a partir de sus vistas. Ejercicios de croquis.</p>		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIA S CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.DT.2.1. Valorar la importancia de los sistemas de representación 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.	CMCT-CAA	Est.DT.2.1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.
		Est.DT.2.1.2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.
		Est.DT.2.1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.
Crit.DT.2.2. 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.	CMCT	Est.DT.2.2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados y el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides, en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.
		Est.DT.2.2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.
		Est.DT.2.2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.
		Est.DT.2.2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.
		Est.DT.2.2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.
Crit.DT.2.3. 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	CMCT-CCEC	Est.DT.2.3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de reducción.
		Est.DT.2.3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los

situadas en los planos coordinados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.	trazados necesarios.
	Est.DT.2.3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.

DIBUJO TÉCNICO II	Curso: 2º
--------------------------	------------------

BLOQUE 3: Documentación gráfica de proyectos

<p>CONTENIDOS:</p> <p>El proyecto. Fases del proyecto: memoria, planos, pliegos de condiciones, presupuesto.</p> <p>Tipos de dibujos y planos. Recursos gráficos.</p> <p>Evaluación y valoración.</p> <p>Dibujo asistido por ordenador: el dibujo infográfico. Introducción al CAD. Entorno del trabajo. Entrada de órdenes. Entrada de coordenadas.</p> <p>Órdenes de dibujo y edición en 2D. Creación de capas. Creación de bloques. Acotación. Dibujo isométrico. Sombreados. Impresión.</p> <p>Modelado en 3D. Método de las superficies: mallas poligonales y edición. Giro. Simetría. Matrices de objetos en 3D. Espacio modelo-espacio papel. Objetos en movimiento. Método de los sólidos: creación de sólidos primitivos. Extrusión. Revolución. Operaciones con sólidos 3D. Renderización. Iluminación. Visualización de objetos.</p>
--

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<p>Crit.DT.3.1. 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, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	CIEE-CCEC-CL	Est.DT.3.1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.
		Est.DT.3.1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.
		Est.DT.3.1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.
		Est.DT.3.1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.
<p>Crit.DT.3.2. 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>	CD-CSC-CIEE	Est.DT.3.2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.
		Est.DT.3.2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial en 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.
		Est.DT.3.2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.
		Est.DT.3.2.4. Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.

-Temporalización Dibujo Técnico 2º bachillerato.

BLOQUE	UNIDAD DIDÁCTICA	TIEMPO
GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO	TEMA 1: Trazados en el plano.	1 semana
	TEMA 2: Potencia.	1 semana
	TEMA 3: Inversión.	1 semana
	TEMA 4: Tangencias.	2 y ½ semana
	TEMA 5: Curvas cónicas.	1 y ½ semana
	TEMA 6: Curvas técnicas.	1 y ½ semana
	TEMA 7: Transformaciones geométricas.	2 semanas
SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	TEMA 8: Sistema diédrico I.	4 semanas
	TEMA 9: Sistema diédrico II.	4 semanas
	TEMA 10: Sistema axonométrico.	4 semanas
DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS	TEMA 11: El proceso de diseño y fabricación.	½ semana
	TEMA 12: Planos técnicos.	½ semana
	TEMA 13: Normalización.	2 semana
	TEMA 14: Roscas.	½ semana
	TEMA 15: Elementos normalizados.	1 semana
	TEMA 16: Proyectos de mecanismos.	2 semanas
	TEMA 17: Tecnología de la información y la comunicación.	2 semanas

- Secuenciación Dibujo Técnico 2º bachillerato: Consideramos que la parte de documentación gráfica de proyectos es más fácil adquirirla practicándola a lo largo del curso y que lo más complejo es el sistema diédrico, por lo que se distribuirán los temas de la siguiente manera:

Distribución por trimestres de los temas

1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
TEMAS:8, 9, 10,11 y 12	TEMAS: 13, 14,15,16 y 17	TEMAS: 1, 2, 3,4,5, 6 y 7

-Criterios de evaluación Dibujo Técnico 2º bachillerato.

-1. Identificar, buscar o realizar distintos ejemplos que correspondan a los diferentes tipos de dibujos técnicos, valorando su estética y aplicaciones en el mundo del arte, la ciencia y la técnica.

A través de este criterio se valora si el alumno comprueba la universalidad del dibujo técnico como medio de expresión universal, al igual que su uso como herramienta de trabajo y estudio, al poder observar y analizar su aplicación en ámbitos muy diferentes y complejos.

-2. Resolver problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento utilizados en las construcciones, así como su acabado y presentación.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado en el dominio de los trazados geométricos fundamentales en el plano y su aplicación práctica en la construcción de triángulos, cuadriláteros, polígonos en general, construcción de figuras semejantes y transformaciones geométricas, así como si los alumnos comprenden los métodos empleados y si son capaces de aplicarlos en otros contextos, valorando la importancia no

sólo de un acabado correcto, sino también de la exactitud y precisión que exigen los trabajos geométricos y sus aplicaciones técnicas y científicas.

-3. Utilizar y construir escalas gráficas para la interpretación de planos y elaboración de dibujos. Elección y utilización de escalas, tanto normalizadas como no normalizadas, conociendo el concepto utilizado y la aplicación de los distintos tipos de escala, según el dibujo que se quiera representar.

Con este criterio se trata de valorar en qué medida los alumnos han comprendido el fundamento de las escalas, su concepto abstracto-matemático y su importancia capital en la representación de todo tipo de objetos, así como sus aplicaciones no sólo dentro del campo del dibujo técnico, sino en las distintas situaciones que pueden darse en la vida cotidiana, como herramienta fundamental en la elaboración de dibujos tomados de la realidad, diagramas, mapas, para interpretar las medidas en un plano técnico y en general de todo tipo de representación real o figurada.

-4. Diseñar y/o reproducir formas no excesivamente complejas que en su definición contengan problemas en los que intervengan tangencias o enlaces entre circunferencias y/o rectas y circunferencias.

A través de este criterio se valorará si los alumnos utilizan con fundamento la teoría básica sobre las tangencias y la aplicación práctica de los conocimientos técnicos de los casos de tangencias estudiados de forma aislada, logrando un nivel medio de calidad de acabado. Se valorará especialmente el proceso seguido para su resolución, así como la precisión en la obtención de los puntos de tangencia.

-5. Representar gráficamente una curva cónica a partir de su definición y, en el caso de la elipse, a partir de sus ejes reales o conjugados.

La intención de este criterio es la de valorar la capacidad de los alumnos para configurar gráficamente una curva cónica, tanto por la comprensión que de ella tengan como por la destreza para configurarla según los datos y el material propio de dibujo.

-6. Elaborar y participar activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.

La aplicación de este criterio permitirá evaluar si el alumno es capaz de trabajar en equipo, mostrando actitudes de tolerancia y flexibilidad.

-7. Emplear el sistema de planos acotados, bien para resolver problemas de intersecciones, bien para obtener el perfil de un terreno a partir de sus curvas de nivel.

Mediante la aplicación de este criterio se evaluará el nivel de conocimientos del sistema de planos acotados para utilizarlos en la resolución de casos prácticos como los propuestos. La utilización de escalas permitirá igualmente conocer el nivel de integración de los conocimientos que va adquiriendo.

-8. Utilizar el sistema diédrico para representar figuras planas, volúmenes sencillos y formas poliédricas, así como las relaciones espaciales entre punto, recta y plano utilizando las principales herramientas del mismo. Hallar la verdadera forma y magnitud y obtener sus desarrollos y secciones.

La aplicación de este criterio permitirá conocer el grado de abstracción adquirido y, por lo tanto, el dominio o no del sistema diédrico para representar en el plano elementos situados en el espacio, relaciones de pertenencia, posiciones de paralelismo y perpendicularidad o distancia.

-9. Realizar la perspectiva de piezas y volúmenes no muy complicados en el sistema axonométrico, tanto delineados como a mano alzada, partiendo de sus vistas fundamentales, hasta conseguir un grado de visualización óptimo.

Mediante este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno de visualizar en perspectiva sólidos definidos por sus vistas. Se recomienda la isométrica por entender que en segundo curso pueden profundizar en las perspectivas dimétrica y trimétrica, que necesitan aplicaciones de coeficientes de reducción. Igualmente se pretende valorar la capacidad del alumno para relacionar entre sí los sistemas diédrico y axonométrico, además de valorar las habilidades y destrezas adquiridas en el manejo de los instrumentos de dibujo y en el trazado a mano alzada.

-10. Realizar la perspectiva caballera de volúmenes sencillos, tanto delineados como a mano alzada, partiendo de sus vistas fundamentales, hasta conseguir un grado de visualización óptimo.

Este criterio y el anterior se complementan en la evaluación de la visión espacial del alumno, comprobando la mejor utilidad del uso de cada una de ellas según el objeto que se vaya a representar. Igualmente se pretende valorar la capacidad del alumno para relacionar entre sí los sistemas diédrico y axonométrico, además de valorar las habilidades y destrezas adquiridas en el manejo de los instrumentos de dibujo y en el trazado a mano alzada.

-11. Representar piezas y elementos industriales o de construcción sencillos, valorando la correcta aplicación de las normas referidas a vistas, acotación y simplificaciones indicadas en la representación, así como presentando el resultado tanto delineado como a mano alzada.

Se pretende con este criterio comprobar si los alumnos son capaces de representar gráficamente un producto o un objeto, con la información necesaria para su posible fabricación o realización, utilizando como medio de expresión el croquis y el sistema diédrico para resolver ejercicios de obtención de vistas, delineados o a mano alzada, aplicando las normas exigidas en el dibujo técnico y valorando la destreza tanto del trazo y la proporción como en el uso de instrumentos.

-12. Culminar los trabajos de dibujo técnico utilizando los diferentes procedimientos y recursos gráficos de forma que estos sean claros y limpios y respondan al objetivo para el que han sido realizados.

Con este criterio se quiere medir el grado de destreza y de conocimiento logrado por los alumnos en el empleo del material específico del dibujo técnico y valorar la capacidad para dar distintos tratamientos o aplicar diferentes recursos gráficos o informáticos, en función del tipo de dibujo que se ha de realizar y de las finalidades del mismo. Además, el presente criterio también hace referencia al correcto acabado, así como a la adecuada presentación de los trabajos. Este criterio no deberá ser un criterio aislado, sino que deberá integrarse en el resto de los criterios de evaluación en la medida que les afecte.

7-CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE 1º Y 2º DE BACHILLERATO

La nota de cada evaluación será: 30% láminas, 60% exámenes y 10% observación sistemática (puntualidad, interés por la materia en realizar las actividades propuestas, traer el material y el comportamiento y respeto por los compañeros y el profesor).

- Hay que entregar TODAS las láminas requeridas por el/la profesor/a. Si una no se presentara, promediaría como un cero. Las láminas presentadas fuera de plazo serán penalizadas.

- Con menos de 4 en el examen NO se hará media con las láminas.

- Se harán recuperaciones de los exámenes suspendidos a lo largo del curso a indicación del profesor.

- A final de curso habrá la posibilidad de realizar los exámenes de recuperación de 2º Bachillerato en las fechas indicadas por el IES para todo el Bachillerato interrumpiéndose las clases para su desarrollo.

- Aquellos alumnos que tengan un 20% de faltas en horas lectivas, deberán realizar el examen al final de curso, además de entregar todas aquellas actividades que hayan realizado sus compañeros a lo largo del curso.

- La nota de la evaluación final será el promedio de las tres evaluaciones.

8-ATENCIÓN A ALUMNOS CON MATERIAS PENDIENTES

Se podrán hacer una o varias recuperaciones de la materia durante el curso que se imparta. Para poder hacer el examen final de la materia en junio es preciso presentar todas las láminas no superadas o no entregadas de todo el curso.

Para los alumnos de 2º de Bachillerato con la materia pendiente de 1º de Bachillerato, se realizarán tres pruebas, que podrán ser teórico-prácticas, a lo largo del curso. Además se pedirán varias láminas a presentar en el examen del bloque pertinente. Se seguirá el calendario de pendientes de la ESO.

La recuperación de los alumnos de 2º de Bto. con Dibujo Técnico II pendiente para la extraordinaria tendrán entonces un único examen. En caso de no haber presentado entonces todas las láminas del curso.

9-CONTENIDO Y FORMA DE LA EVALUACIÓN INICIAL

La mayoría de los alumnos que cursan 1º de Bachillerato no han hecho EPVA desde 2º de E. S. O. Por ello, suelen tener una escasa formación en este campo. Se les hará una prueba inicial escrita y práctica basada en los contenidos mínimos de EPVA de 4º de ESO.

Los de 2º de Bachillerato podrán realizar una prueba similar, práctica con un extracto de los contenidos de 1º de BTO.

10-CRITERIOS PARA DISEÑAR Y CONCRETAR LA PRUEBA EXTRAORDINARIA DE JUNIO

Los alumnos que tengan que superar la materia en junio, tendrán una prueba teórico-práctica basada en todas las que hayan tenido durante el curso, que les servirán de referencia. Asimismo, podría pedírseles la entrega de las láminas realizadas durante el curso para recogerlas el mismo día de la prueba extraordinaria. Estas podrían ser obligatorias para poder realizar el examen o mediar con este.

V.-ACTUACIONES DURANTE AISLAMIENTO O CONFINAMIENTO PARCIAL O TOTAL.

1. MODELO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA.

En caso de que algún integrante de este departamento tenga algún alumno o grupo en aislamiento, confinamiento parcial o total, la enseñanza telemática se realizará por medio de la **plataforma Classroom y del correo de G-suite** asignado a cada alumno por el centro.

Según el **modelo de educación a distancia** procederemos de la siguiente manera:

- Cuando un alumno esté aislado, o un grupo en confinamiento, y no pueda asistir a clase, pero el centro permanezca abierto, las tareas se enviarán al alumnado mediante el classroom y el correo electrónico. Para asegurarnos de que el acompañamiento didáctico va a poder realizarse con garantías, el profesorado del departamento realizará alguna práctica en dicha plataforma antes de que se produzca el posible aislamiento.

- Si nos encontramos en situación de confinamiento total y el centro permaneciera cerrado se seguiría utilizando la misma plataforma. En el caso de educación a distancia se podrán combinar clases grupales telemáticas, atención individualizada, comunicación mediante la plataforma o correos electrónicos con guías de estudio y actividades, preparación de proyectos de trabajo, recepción de trabajos y posterior envío de las correcciones, etc. Como es igualmente importante que la enseñanza se apoye en libros de texto o material documental, continuaremos trabajando con los cuadernos de Educación Plástica Visual y Audiovisual en 1º y 2º de ESO de la editorial SM, y con el libro y cuaderno de láminas de Dibujo Técnico I y II de la editorial DONOSTIARRA. Con 4º de ESO se trabajarán proyectos.

En cuanto a la **temporalización del trabajo** del alumnado se deberá respetar el horario asignado al grupo para nuestra materia tanto para realizar clases telemáticas como para atender de manera individualizada a los alumnos de dicho grupo. Así mismo deberemos tener en cuenta, después de lo aprendido durante el confinamiento por pandemia en el último trimestre del curso 2019/20, para no sobrecargar al alumnado con nuestra materia y adecuar las tareas a la nueva situación.

En cuanto al **sistema de evaluación** se seguirán las instrucciones publicadas por la Secretaría General Técnica para el desarrollo de la enseñanza a distancia del curso pasado 2020-21 y que se recogen a continuación:

1. La evaluación de estos periodos de aislamiento se fundamentará en los criterios de evaluación "esenciales" que habrán sido seleccionados previamente para las programaciones didácticas elaborados especialmente para este curso 2020/2021.

2. Hay que tener en cuenta que no es previsible un aislamiento a largo plazo por lo que el modelo propuesto de evaluación se referirá exclusivamente a periodos de aislamiento temporales.

3. Se propone que, en este periodo de aislamiento se utilicen distintos instrumentos de evaluación, que no se fundamenten únicamente en las pruebas objetivas y, por tanto, incluyan otros instrumentos como la autoevaluación o la coevaluación.

4. La evaluación de la enseñanza a distancia se combinará con la evaluación del periodo presencial que se haya producido ponderando ambos periodos. Debe potenciarse una evaluación de carácter global basada en la recogida de información sobre el desarrollo real del alumnado.

5. Si, por cualquier circunstancia, se produjera un largo periodo de aislamiento o si se desea concretar más este apartado de evaluación, pueden consultarse los anexos para cada enseñanza, de la Orden ECD/357/2020, de 29 de abril.

VI.- OBSERVACIONES.

Queda claro que toda esta programación es un cúmulo de intenciones. El desarrollo de la misma se determinará por su adecuación a la realidad del aula. No obstante, todos los cambios que convenga realizar a lo largo del curso quedarán convenientemente reflejados en el fichero de actas del departamento.

Dentro de la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo y teniendo en cuenta que el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato para todo el Estado, esta programación se ha realizado siguiendo las directrices marcadas por las siguientes Órdenes:

- Orden ECD/489/2016 de 26 de mayo (en el artículo 23 se aprueba el currículo de Educación Secundaria Obligatoria)
- Orden ECD/494/2016 de 26 de mayo (en el artículo 26 se aprueba el currículo de Bachillerato)
- Orden ECD/624/2018 de 11 de abril (sobre la evaluación en Educación Secundaria Obligatoria)
- Orden ECD/623/2018 de 11 de abril (sobre la evaluación en Bachillerato)
- Orden EFP/365/2020 de 22 de abril, punto 7 del Anexo II, recoge el mandato de la Administración de elaborar los planes de recuperación y adaptación del currículo y de las actividades educativas para el próximo curso, para todo el alumnado.
- Orden ECD/357/2020, de 29 de abril, que prevé la elaboración de un Plan de Refuerzo para el curso 2020/21.
- Orden de 11 de junio, por la que se aprueba el Plan de Refuerzo Pedagógico para el curso 2020/21 en las enseñanzas no universitarias.
- Real Decreto-ley 31/2020, de 29 de septiembre, por el que se adoptan medidas urgentes en el ámbito de la educación no universitaria.

Zaragoza, a 27 de octubre de 2021

Fdo.: Raquel de Pablo López

Fdo.: Agustín Ortega Zapata

Fdo.: Patricia Algas Jiménez