

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

## EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

### EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

2020/2021

---

#### ASPECTOS GENERALES

---

- A. Contextualización
- B. Organización del departamento de coordinación didáctica
- C. Justificación legal
- D. Objetivos generales de la etapa
- E. Presentación de la materia
- F. Elementos transversales
- G. Contribución a la adquisición de las competencias claves
- H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas
- I. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación
- J. Medidas de atención a la diversidad
- K. Actividades complementarias y extraescolares
- L. Indicadores de logro e información para la memoria de autoevaluación

#### ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES

---

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 1º DE E.S.O.  
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 2º DE E.S.O.  
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3º DE E.S.O.  
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 4º DE E.S.O.

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA  
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL  
EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA  
2020/2021**

**ASPECTOS GENERALES**

**A. Contextualización**

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 8.2 del Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, «los centros docentes establecerán en su proyecto educativo los criterios generales para la elaboración de las programaciones didácticas de cada una de las materias y, en su caso, ámbitos que componen la etapa, los criterios para organizar y distribuir el tiempo escolar, así como los objetivos y programas de intervención en el tiempo extraescolar, los criterios y procedimientos de evaluación y promoción del alumnado, y las medidas de atención a la diversidad, o las medidas de carácter comunitario y de relación con el entorno, para mejorar el rendimiento académico del alumnado».

Asimismo y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5 de la Orden 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso del aprendizaje del alumnado, «a tales efectos, y en el marco de las funciones asignadas a los distintos órganos existentes en los centros en la normativa reguladora de la organización y el funcionamiento de los mismos, y de conformidad con lo establecido en el artículo 7.2 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, desarrollarán y complementarán, en su caso, el currículo en su proyecto educativo y lo adaptarán a las necesidades de su alumnado y a las características específicas del entorno social y cultural en el que se encuentra, configurando así su oferta formativa».

Además y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 2.6 de la Orden 14 de julio, «los departamentos de coordinación didáctica elaborarán las programaciones correspondientes a los distintos cursos de las materias que tengan asignadas a partir de lo establecido en los Anexos I, II y III, mediante la concreción de los objetivos establecidos, la ordenación de los contenidos, los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y calificación, y su vinculación con el resto de elementos del currículo, así como el establecimiento de la metodología didáctica».

El IES Miguel de Cervantes es un centro público dependiente de la Consejería de Educación de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Está situado en la calle Camino Real de los Neveros 1, Granada, zona residencial situada en el barrio de Bola de Oro.

El centro recibe además alumnado de otras zonas de la ciudad (Realejo, Barranco del Abogado, Zaidín y Avenida Cervantes) así como de otras localidades cercanas como Cenes de la Vega, Pinos Genil, Quéntar, Dúdar y Güejar-Sierra.

El número aproximado de alumnos/as es de 800 y estudian, bien Secundaria Obligatoria, Bachillerato o Ciclo Formativo de Grado Superior (Animación Sociocultural).

El instituto posee una parcela de 9.300 metros/cuadrados, con jardines, pistas deportivas, gimnasio, aulas específicas, aulas, servicios, Sum,..

**B. Organización del departamento de coordinación didáctica**

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 92.1 del Decreto 327/2010, de 13 de julio por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «cada departamento de coordinación didáctica estará integrado por todo el profesorado que imparte las enseñanzas que se encomienden al mismo. El profesorado que imparta enseñanzas asignadas a más de un departamento pertenecerá a aquel en el que tenga mayor carga lectiva, garantizándose, no obstante, la coordinación de este profesorado con los otros departamentos con los que esté relacionado, en razón de las enseñanzas que imparte».

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 92.1 del Decreto 327/2010, de 13 de julio por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «cada departamento de coordinación didáctica estará integrado por todo el profesorado que imparte las enseñanzas que se encomienden al mismo. El profesorado que imparta enseñanzas asignadas a más de un departamento pertenecerá a aquel en el que tenga

mayor carga lectiva, garantizándose, no obstante, la coordinación de este profesorado con los otros departamentos con los que esté relacionado, en razón de las enseñanzas que imparte».

Tras la incorporación al centro con destino definitivo la profesora Dña Juana Guerrero Barranco , el departamento está compuesto por Dña Emilia Vílchez Campillos y Dña Juana Guerrero Barranco ,siendo la jefa de departamento durante el curso 2020-21 Emilia Vílchez Campillos. Queda para este curso el reparto de grupos - cursos y materias de la siguiente manera:

Dña Juana Guerrero Barranco impartirá clases de Educación Plástica Visual y Audiovisual en 1º de la ESO A-B-C-D. También impartirá EPVA en 2º de ESO D y 3ºESO (optativa) y en un grupo de 4ºESO C-A. Impartirá la materia de Dibujo Técnico I en primero de Bachillerato.

Dña Emilia Vílchez Campillos impartirá clases de EPVA en 2ºESO A-B-C , y 4ºESO B-A . Dibujo técnico II en segundo de Bachillerato B

### C. Justificación legal

- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Orden 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso del aprendizaje del alumnado.
- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de los institutos de educación secundaria, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.

### D. Objetivos generales de la etapa

Conforme a lo dispuesto en el artículo 3 del Decreto 111/2016, de 14 de junio la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes

complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreiciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Además de los objetivos descritos en el apartado anterior, la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

a) Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.

b) Conocer y apreciar los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

#### OBJETIVOS DE LA ENSEÑANZA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando y valorando sus respeto, conservación y mejora.

3. Comprender las relaciones del Lenguaje plástica y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.

4. Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.

5. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

8. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de la manera que sean Eficaces para la comunicación.

9. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.

10. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

#### E. Presentación de la materia

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia del bloque de asignaturas específicas para primer y segundo ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en Andalucía en 1º, 2º y 4º en el bloque de asignaturas específicas obligatorias y en 3º en el bloque de asignatura de libre configuración autonómica.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos, visuales y audiovisuales como recursos expresivos y contribuir al desarrollo integral del alumnado y al disfrute del entorno natural, social y cultural.

El lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de desarrollo: el saber ver y percibir para comprender, y el saber hacer para expresarse con la finalidad de comunicarse creativamente. También se orienta a profundizar en el autoconocimiento y en el conocimiento de la realidad para así transformarse y transformar la realidad más humanamente, convirtiendo a la propia persona en eje central de la misma.

Andalucía es una comunidad con un legado histórico, natural y cultural muy amplio, puesto en valor como motor económico de numerosas comarcas y generador de recursos y bienestar para la población. La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la formación cultural y artística del alumnado permitiéndole acceder a la comprensión, valoración y disfrute del mundo en el que se encuentra y la participación activa y consciente de su cultura, sociedad y familia. El patrimonio cultural y artístico andaluz cuenta con numerosos referentes universales, entre otros, la obra de artistas andaluces como Picasso y Velázquez, las referencias arquitectónicas y su legado estético y ornamental, ejemplificado en construcciones como La Alhambra, el legado andalusí en general y su relación con las construcciones geométricas. También contamos con relevantes artistas contemporáneos en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, cine, televisión, etc. Los contenidos para el primer ciclo se presentan en tres bloques interrelacionados: Expresión Plástica, Comunicación Audiovisual y Dibujo Técnico. Estos bloques se corresponden con los tres bloques de esta materia en la etapa de la Educación Primaria: Expresión Artística, Educación Audiovisual y Dibujo Geométrico. En el segundo ciclo se añade un bloque de contenidos relativo a Fundamentos del Diseño, y el bloque Comunicación Audiovisual cambia por Lenguaje Audiovisual y Multimedia.

El bloque de contenidos Expresión Plástica hace referencia a un aprendizaje plástico, en su dimensión artística y procedimental de los contenidos, incidiendo en la faceta más práctica de la materia. Los bloques de contenidos Comunicación Audiovisual y Lenguaje Audiovisual y Multimedia tendrán que prestar una especial atención al contexto audiovisual andaluz y a los creadores y creadoras contemporáneas, tanto en fotografía como cine y televisión, y otras manifestaciones visuales, cómic, videojuegos, etc.

El bloque Dibujo Técnico permite el acercamiento al diseño y la dimensión plástica de la geometría, pudiendo tomar como referencia la azulejería de construcciones como La Alhambra, el legado andalusí y la relación construcción-geometría.

La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejado en numerosos contenidos comunes. Hay presentes contenidos que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano. Los aspectos lingüísticos permiten establecer un paralelismo entre análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos. Los procesos científicos como la percepción de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas. Las aplicaciones de los procesos científicos junto con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el conocimiento tecnológico.

## **F. Elementos transversales**

La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejado en numerosos contenidos comunes. Hay presentes contenidos que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano. Los aspectos lingüísticos permiten establecer un paralelismo entre análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos. Los procesos científicos como la percepción de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas. Las aplicaciones de los procesos científicos junto con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el conocimiento tecnológico.

## **G. Contribución a la adquisición de las competencias claves**

La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a adquirir la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC) poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y los lenguajes audiovisuales, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.

La materia también contribuirá a que el alumnado se acerque a diversas manifestaciones artísticas, con un especial interés a las propias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, dotándolo de instrumentos para su comprensión y valoración, y capacitándolo para enriquecer sus expresiones artísticas y formular opiniones con sentido crítico.

El desarrollo de la competencia comunicación lingüística (CCL) se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc.

De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

El desarrollo de la competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT) se facilita con el trabajo en aspectos espaciales de representación en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc.

En el desarrollo de la competencia digital (CD) se orientará en la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas, publicitarias y contenidos audiovisuales, así como en la creación de producciones de toda índole, por lo que se hace necesario el conocimiento y dominio de programas básicos de diseño y creación audiovisual.

En relación al desarrollo de la competencia social y cívica (CSC) esta materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales. La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

La competencia aprender a aprender (CAA) se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que los individuos piensan y perciben el mundo, siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión.

Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

El desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) facilitará que el alumnado tenga iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Se promoverá que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.

## H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7 del Decreto 111/2016 de 14 de Junio y el artículo 4 de la Orden de 14 de julio de 2016, las recomendaciones de metodología didáctica para la Educación Secundaria Obligatoria son las siguientes:

1. El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral y, por ello, debe abordarse desde todas las materias y ámbitos de conocimiento. En el proyecto educativo del centro y en las programaciones didácticas se incluirán las estrategias que desarrollará el profesorado para alcanzar los objetivos previstos, así como la adquisición por el alumnado de las competencias clave.
2. Los métodos deben partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de éste y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.
3. Los centros docentes fomentarán la creación de condiciones y entornos de aprendizaje caracterizados por la confianza, el respeto y la convivencia como condición necesaria para el buen desarrollo del trabajo del alumnado y del profesorado.
4. Las líneas metodológicas de los centros docentes tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza, y los procesos de aprendizaje autónomo, y promover hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.
5. Las programaciones didácticas de las distintas materias de la Educación Secundaria Obligatoria incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.
6. Se estimulará la reflexión y el pensamiento crítico en el alumnado, así como los procesos de construcción individual y colectiva del conocimiento, y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.
7. Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación, adecuados a los contenidos de las distintas materias.
8. Se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizarlo mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas y diferentes formas de expresión.
9. Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas al dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.
10. Se fomentará el enfoque interdisciplinar del aprendizaje por competencias con la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y de actividades integradas que le permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.
11. Las tecnologías de la información y de la comunicación para el aprendizaje y el conocimiento se utilizarán de manera habitual como herramientas integradas para el desarrollo del currículo.

Basándonos en las recomendaciones metodológicas anteriores, para la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual se pueden tener en cuenta las siguientes estrategias metodológicas recogidas en la parte correspondiente del Anexo II de la Orden de 14 de julio de 2016.

La articulación secuencial de los contenidos de esta materia en el primer ciclo de la ESO permite gestionar los recursos metodológicos de manera que se adecuen a la edad y madurez del alumnado, proporcionando las pautas para un aprendizaje significativo, basado en la construcción de esquemas sobre conocimientos y prácticas previas. La consolidación de las estrategias, habilidades y conocimientos adquiridos en esta primera etapa garantiza el progreso adecuado de las competencias y logro de los objetivos de cara a los propios del segundo ciclo.

La didáctica de esta asignatura debe entenderse por tanto como una experiencia planificada y continua a lo largo de todos los cursos que abarca. Se trata de hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. Para ello será necesario establecer técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.

En este sentido, una de las líneas principales de actuación será el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, de manera individual o colectiva, con el fin de potenciar la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia. El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar. En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

Asimismo, se facilitará que el alumnado realice proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo y estilos de comunicación empáticos y eficaces.

De otro lado, se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a sus vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador, incluyendo, además de los tradicionales, recursos actuales como los asociados a las culturas urbanas, especialmente aquellas generadas en nuestra Comunidad, o los que nos proporcionan las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías.

Además, el carácter práctico de esta materia permite que su impartición trascienda el espacio del aula y el propio centro, como por ejemplo con visitas guiadas a museos, talleres, platós, estudios de grabación, etc.

Por último, la coordinación de proyectos de trabajo con otras áreas de conocimiento propiciará la consecución de los objetivos de la etapa, otorgando un sentido globalizador a la materia. Esta conexión con otras disciplinas favorecerá por ejemplo la redacción y análisis de textos, la ampliación de conocimientos de física y matemáticas o la profundización en los acontecimientos relevantes de la Historia.

Metodología desarrollada en nuestro departamento, basada en la legislación vigente:

Tal y como contempla nuestro proyecto educativo de Centro, la metodología de Educación plástica y visual potenciará el trabajo en equipo entre alumnado y entre profesorado, buscando colaboración e integración de los conocimientos de diferentes materias.

El aprendizaje partirá del nivel de conocimiento del alumnado, será más eficaz si se parte de lo que el alumnado sabe hacer, por eso cada una de las actividades que se realicen deben ser motivadoras y tener sentido según cada situación. De esta forma se desarrollará la reflexión, comprensión y creación.

El aprendizaje debe ser funcional, ser útil para las situaciones y problemas de la realidad. Se comprende mucho mejor cuando se conoce la utilidad de lo que se aprende.

Al igual que en otras materias, en la Educación Plástica, visual y audiovisual el proceso de aprendizaje fomentará la autonomía, el aprender a aprender. Será práctico y experimental.

Metodología activa, participativa, colaborativa (fomentando los trabajos en grupo) y motivadora (partir de los intereses del alumnado).

Se ha planificado un conjunto de materiales didácticos, en forma de actividades de enseñanza-aprendizaje, relacionados directamente con los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje. Para su elaboración, se ha tenido en todo momento como referente el currículo básico del área de Educación Plástica, visual y audiovisual.

Los materiales seleccionados y organizados para trabajar en el aula en forma de actividades de enseñanza-aprendizaje han sido seleccionados y preparados con el objetivo de abarcar dos cuestiones fundamentales:

¿ El desarrollo de la totalidad de los contenidos propuestos, que posibilitará la adquisición de las competencias previstas en el Diseño Curricular Base (DCB) del área de Educación Plástica ,visual y audiovisual correspondiente al alumnado de esta edad.

¿ La formación integral de los alumnos, tratando aspectos y realidades que tienen relación con su formación cultural y con su entorno cotidiano, introduciendo las nuevas tecnologías de la información (Internet, multimedia, televisión, cine...) y desarrollando actitudes críticas ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, así como el fomento del trabajo en equipo, el respeto a los demás y el rechazo de cualquier tipo de discriminación.

Cada unidad didáctica consta de una serie de actividades ¿diferentes y organizadas en diversos grados de dificultad para atender a la diversidad ¿ que desarrollan los conceptos globales establecidos y hacen posible la adquisición de las competencias y de las capacidades, destrezas y actitudes del área. Estos conceptos, que se encuentran definidos en los objetivos generales del área de Plástica, tienen en cuenta, además, las diferentes capacidades iniciales y la diversificación de intereses de los alumnos.

A través de las actividades de aula que se proponen -extensas, completas y variadas- se trata de estimular la



imaginación y la creatividad, el estudio y la experimentación (dentro de su nivel) de procedimientos relacionados con las nuevas tecnologías de la imagen, y la realización de apuntes y esbozos correspondientes al proceso de creación y elaboración.

Un aspecto importante que se debe conseguir es que cada alumno participe en las tareas disfrutándolas, sabiéndose respetado al desarrollar sus posibilidades de observación, análisis y expresivas y, a la vez, siendo crítico con su aprendizaje y apreciando y valorando el trabajo bien hecho.

En la medida de lo posible, se experimentará con las nuevas tecnologías: Internet, programas informáticos apropiados, etc.

#### ORIENTACIONES DIDÁCTICAS Y PARA LA EVALUACIÓN . PAUTAS METODOLÓGICAS.

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

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

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

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

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

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

- ¿ Arquitectura.
- ¿ Artes Plásticas
- ¿ Diseño Gráfico.
- ¿ Diseño Industrial.
- ¿ Moda.

¿ Imágenes visuales transmitidas por diferentes medios: televisión, cine, vídeo, Internet, fotografía...

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

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

¿ Las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas tienen un referente de seguridad que le permite al alumno/a superar las dificultades de su tarea. Para ello, se presenta un número elevado, secuenciado, progresivo y variado de actividades, con lo que, también, se puede trabajar bien la diversidad del alumnado.

¿ El proceso de enseñanza-aprendizaje debe materializarse en la creación de mensajes visuales por medio de técnicas y procedimientos adecuados, tanto de forma individual como colectiva, sobre todo, si tenemos en cuenta las posibilidades que ofrecen hoy las tecnologías de la información y la comunicación.

Los principios metodológicos en los que basaremos nuestra actividad docente son:

¿ Motivación: Insertar al alumno/a en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es quizás, la tarea más difícil de la labor docente, por lo que, el profesor/a, deberá elaborar estrategias que sustenten la metodología global propuesta.

¿ Investigación: Entendida tanto como principio didáctico que imbuya toda la creatividad y marque la forma de trabajar, como estrategia didáctica. Se plantea una investigación, no en el sentido científico de la palabra, sino en el experimental, es decir, que el alumno/a descubra a través de la experiencia y la observación.

¿ Creatividad: El desarrollo de la creatividad es prioritario en el lenguaje plástico y visual, puesto que toda la actividad expresiva lo es en cuanto supone una creación por parte del individuo. Se trata, no sólo de desarrollar destrezas o lograr técnicas que permitan realizar determinados trabajos o tareas, sino, y sobre todo, de fomentar el uso, de un modo creativo y particular, de diversos procedimientos aplicados a un mismo fin.

Se potenciará la creatividad a través de sus principales indicadores:

¿ Fluidez, indica la capacidad de solucionar problemas dando más de una respuesta a una misma situación, o de producir un gran número de ideas en un tiempo determinado.

¿ Ductilidad, para ser capaces de adaptarse a las circunstancias y situaciones concretas, y de reformar o variar, si así lo requieren las circunstancias, el proyecto o idea.

¿ Originalidad, en el sentido de intentar crear un trabajo diferente, para que cada trabajo sea expresión del propio individuo y, por tanto, perfectamente reconocible e identificable; también se interpreta como la capacidad de obtener soluciones o respuestas poco comunes o para realizar asociaciones inhabituales.

¿ Flexibilidad y redefinición, para poder enfocar los problemas desde distintos puntos de vista y poder pasar de unas soluciones visuales y plásticas a otras.

¿ Elaboración, que implica la habilidad y persistencia necesarios para llevar a cabo una creación, venciendo no sólo los problemas de índole material, sino también los personales y sociales, así como la producción de múltiples soluciones para la organización y materialización de un proyecto o idea.

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

#### PAPEL DEL PROFESOR/A

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

¿ Motivar a los alumnos para que sean capaces de observar, analizar, comprender y ver, críticamente, el mundo que les rodea. Con esta acción motivadora, se pretende captar el interés del alumnado, resaltando la actualidad y cercanía de los temas y actividades tratados, la necesidad de su estudio, su aplicación formativa y orientadora, así como las posibilidades de aplicación.

¿ Orientar y organizar la búsqueda de información necesaria, libros, material informático, catálogos, vídeos, revistas, películas, recursos informáticos, Internet, etc.

¿ Planificar y programar las tareas académicas de desarrollo curricular, secuenciando el orden de las mismas, repartiendo tiempos, todo ello con las necesarias dosis de flexibilidad y adaptación a situaciones imprevistas.

¿ Ser creativo para poder dar la respuesta, más adecuada, a los problemas tanto teóricos, como prácticos que surjan.

¿ Tratar de que los alumnos:

¿ Disfruten en la tarea de observación de realizaciones plásticas, tanto propias como ajenas.

¿ Respeten las expresiones y creaciones de los demás.

¿ Valorar el proceso creativo como tal, y evitar el encasillamiento de las actividades plásticas en las categorías de Dibujo lineal y artístico.

¿ Elegir el material a utilizar (libro de texto y de actividades, materiales en papel o informáticos, soportes audiovisuales, programas de ordenador, etc) basándose en criterios académicos y de atención a la diversidad.

#### .MEDIOS DIDÁCTICOS Y MATERIAL DE APOYO.

¿ Presentaciones en pizarra digital

¿ Sólo se utilizará libro de texto en el curso de 1º ESO, los temas programados irán colgándose en la PLATAFORMA CLASSROMM. También se irán colgando las propuestas de ejercicios prácticos.

¿ Los alumnos realizarán sus actividades en un bloc de dibujo , en láminas o formatos, que tendrán que ir guardando y clasificando a lo largo del curso ya que será su cuaderno de trabajo (porfolio) desarrollado a lo largo del curso.

#### MATERIALES

El material con el que se ejecuta un trabajo artístico no posee ninguna cualidad artística en su forma natural. Sólo a través de la expresión en el arte, la forma adquiere significado y el material se convierte en un valor artístico.

Los alumno/as deben conocer muchas cuestiones sobre los materiales, y parte de esta labor, puede realizarse a través de la experimentación. Siempre aparecen materiales nuevos o nuevas formas de usar los materiales conocidos.

El profesor debe procurar que el alumno investigue sobre nuevos materiales o formas nuevas de uso de los existentes, haciéndoles ver que no es preciso que sean caros para que puedan ser utilizados.

**MATERIAL OBLIGATORIO QUE EL ALUMNO DEBE LLEVAR A CLASE:**

- ¿ Regla y juego de escuadra y cartabón.
- ¿ Compás.
- ¿ Transportador de ángulos.
- ¿ Lápices de durezas diferentes , al menos dos , una dura (3H) y blandas (HB)
- ¿ Estilógrafos. (Rotuladores de punta normalizada 0,2-0,4-0,8
- ¿ Lápices de colores y rotuladores gruesos y finos.
- ¿ Pinceles, botes de témpera.
- ¿ Tijeras, cuchilla, pegamento, goma de borrar.
- ¿ Láminas de formato A4 o bloc de dibujo formato A4.
- ¿ Cualquier otro material que sea necesario

ANEXO :La planificación de actividades flexibles que impliquen diferentes tipos de agrupamientos del alumnado.DURANTE EL PRESENTE CURSO ESCOLAR NO SERÁ POSIBLE REALIZAR AGRUPAMIENTOS PARA REALIZAR ACTIVIDADES, DEBIDO A LA SITUACIÓN DE PANDEMIA, AUNQUE QUEDE AQUÍ REFLEJADO ESTE ASPECTO.

TAL Y COMO TERMINAMOS EL ÚLTIMO TRIMESTRE DEL CURSO PASADO POR MOTIVO DEL CONFINAMIENTO AL QUE NOS VIMOS OBLIGADOS DURANTE ESTE CURSO SEGUIREMOS UTILIZANDO LOS MÉTODOS ON LINE UTILIZADOS A TRAVÉS DE LA PLATAFORMA CLASSROOM , ESTOS FUERON :  
 Uso de la plataforma para la exposición de los contenidos a modo de temas , videos tutoriales elaborados por el departamento y videos obtenidos de fondos documentales de la web . Propuesta de actividades y explicación de las mismas a traves de atención grupal e individual a traves de Classroom y a través de estos videos explicativos elaborados en casa.

Este curso seguiremos utilizando esta plataforma de forma simultánea a la forma tradicional desarrollada en cursos anteriores, estando preparados y dando cobertura a todos los alumnos que por cualquier motivo tengan que permanecer en casa. En tercero y cuarto de la ESO, se están desarrollando clases sincronizadas con la mitad del grupo presencial y la otra mitad on line con la que conectamos en el horario lectivo asignado para estos grupos. Se intenta atender a todo el grupo aunque asistan a clases presenciales en semanas alternas.

**ANEXO PROGRAMACIÓN CURSO 2020-2021 (PROGRAMACIÓN COVID)**

El presente documento pretende ser una aclaración respecto a la programación oficial del presente curso, en el caso de que la educación deba ser impartida con el alumnado quedándose en casa, debido al hipotético confinamiento.

**INDICE:**

1. RECURSOS
2. HORARIO ESCOLAR
3. OBJETIVOS PRIORITARIOS POR CURSOS, EN CASO DE CONFINAMIENTO.
4. COMPETENCIAS
5. METODOLOGÍA
6. CONTENIDOS
7. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN
8. ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECIALES

1. RECURSOS  
 Durante este curso hemos comenzado en los cursos de 1º y 2º de la ESO con la enseñanza presencial y en los cursos a partir de 3º de la ESO con enseñanza sincronizada ( medio grupo en casa que se conecta a clase por Meet y el otro medio en clase) . Por lo que estamos utilizando , la plataforma CLASSROOM para todos los cursos , desde 1º de ESO hasta bachillerato, para que, en caso de que cualquier alumno , sea del nivel que sea, tenga que permanecer en casa, pueda continuar con el ritmo de las clases. En esta plataforma se irán colgando los materiales necesarios para seguir los contenidos de la materia y las tareas que sirvan para la evaluación del alumnado. Estas tareas son propuestas de trabajo mediante las cuales se podrán evaluar el nivel de adquisición de contenidos, conocimientos y competencias. Se colgarán (como en el tercer trimestre del curso anterior ) videos tutoriales elaborados en el departamento en los que se explican las tareas a realizar. También se aportará todo tipo de material útil para la adquisición de conocimientos de la materia. Como por ejemplo: presentaciones, videos tutoriales de la web, ejemplos de trabajos desarrollados, documentales etc...También se

propondrán tareas cuestionarios a cumplimentar por el alumnado que servirán para evaluar la adquisición de competencias.

Claves Classroom para este curso escolar :

1ºA dyy4koi 1ºB ek5jez 1ºC r7mpv3 1º D pemprc7

2ºA pd6pnq7 2º B yvht64d 2ºC 7hrtp7n 2ºD ilzmfxx

3ºABCD e32bwoi 4º AC rvjif7a 4ºBA ahzprhz

1ºBACH al5a5a2 2ºBACH B brgbaok

Tal y como lo hicimos en el tercer trimestre del curso pasado, se compartirán los materiales y propuesta de actividades a través de Classroom , en primero de la eso además este curso el alumnado cuenta con un libro de texto, que facilitará el acceso a los contenidos mínimos de la materia de EPVA en 1º ESO.

## 2. HORARIO ESCOLAR

En caso de confinamiento se intentará conectar al menos una vez semanal con el alumnado de 1º -2º -3º y 4º de ESO y dos veces con el de Bachillerato

## 3. OBJETIVOS PRIORITARIOS EN CASO DE CONFINAMIENTO.

Se tendrán en cuenta todos los objetivos comunes para la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en la ESO, excepto aquellos que tienen que ver con relacionarse con otras personas y practicar actividades en grupo.

Estos son:

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando y valorando sus respeto, conservación y mejora.

3. Comprender las relaciones del Lenguaje plástica y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.

4. Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.

5. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

8. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de la manera que sean Eficaces para la comunicación.

## 4. COMPETENCIAS

El departamento dará prioridad al desarrollo de las siguientes competencias:

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye, especialmente, a adquirir las siguientes competencias:

¿ Competencia conciencia y expresión cultural CEC puesto que se amplía el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y la utilización de las técnicas y los recursos propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar, percibir, analizar y reflexionar y desde el conocimiento del lenguaje visual, apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. La experimentación e investigación con diversas técnicas plásticas y visuales facilita la adquisición de esta competencia, sobre todo, si se es capaz de expresarse a través de la imagen. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.

¿ Competencia comunicación Lingüística CCL que se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc. Se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

¿ Competencia Matemática y básica en Ciencia y Tecnología CMCT se facilita con el trabajo en aspectos espaciales de representación en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de los colores, etc.

¿ Competencia digital CD se orientará en la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación

y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales, así como en la creación de producciones de toda índole, por lo que se hace necesario el conocimiento y dominio de programas básicos de diseño y creación audiovisual.

¿ Competencia aprender a aprender CAA se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que los individuos piensan y percibe el mundo siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión. Desarrollando la comunicación creativa el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

#### 5.METODOLOGÍA

No podremos apostar en estas circunstancias por el trabajo colaborativo o grupal . Se seguirá partiendo del punto de nivel de conocimiento de cada alumno, y se propondrán diferentes posibilidades o propuestas de trabajo para alcanzar los objetivos programados, adaptándonos a los ritmos y recursos del alumnado. Tal y como lo venimos haciendo, todos los materiales didácticos elaborados por el departamento, actividades de enseñanza - aprendizaje, basados en el currículum de la materia serán seleccionados para que el alumno pueda realizarlos en casa en caso de que tengamos que hacer un confinamiento más estricto. Se dará la posibilidad de que los alumnos puedan utilizar los medios que tengan a su alcance promoviendo de esta manera la creatividad para resolver los ejercicios propuestos. . También se realizarán grabaciones de sobre explicaciones útiles para la realización y comprensión de las actividades que se propongan. Se secuenciarán los contenidos por temas y actividades que puedan ser trabajadas en casa por todos los alumnos, facilitando la entrega de las mismas a lo largo del periodo de confinamiento.

#### 6. CONTENIDOS

Se intentarán impartir todos lo contenidos programados para la materia a excepción de aquellos que tengan que ver con realización de proyectos colectivos.

#### 7. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

No varían de lo que ya está programado en esta materia, tan sólo varía que los trabajos no podrán evaluarse de forma directa, sino a través de la entrega de los archivos adjunto y formularios propuesto por Classroom.

#### 8. ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECIALES

A este alumnado se le adaptarán las actividades y propuestas de trabajo, tal y como se ha ido haciendo a lo largo de los cursos anteriores.

### I. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 13.1 de la Orden de 14 de julio de 2016, «la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, formativa, integradora y diferenciada según las distintas materias del currículo».

Asimismo y de acuerdo con el artículo 14 de la Orden de 14 de julio de 2016, «los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de las distintas materias son los criterios de evaluación y su concreción en los estándares de aprendizaje evaluables». Además para la evaluación del alumnado se tendrán en consideración los criterios y procedimientos de evaluación y promoción incluidos en el proyecto educativo del centro, así como los criterios de calificación incluidos en la presente programación didáctica.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 15 de la Orden de 14 de julio de 2016, «el profesorado llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna y de su maduración personal en relación con los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria y las competencias clave. A tal efecto, utilizará diferentes procedimientos, técnicas o instrumentos como pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado».

### . ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN: CRITERIOS PARA LA CALIFICACIÓN

LA EVALUACIÓN SERÁ CONTINUA se basará en la observación del alumnado: trabajo diario (láminas de actividades), proyectos y exposiciones, participación, interés, colaboración y comportamiento y cumplimiento de las normas de convivencia, entrega puntual de las tareas.

El profesorado irá registrando en su cuaderno todas las anotaciones que serán, junto con los trabajos realizados, la base documental en la que se fundamentará la nota reflejada en cada una de las evaluaciones. (ESTE CURSO SE UTILIZARÁN LOS REGISTROS DE CALIFICACIONES DE CLASSROOM.)

Los trabajos se irán proponiendo a modo de ejercicios o propuestas de láminas colgadas en la WEB del instituto o bien en las sesiones de clase ( ESTE CURSO SE UTILIZARÁ LA PLATAFORMA CLASSROOM PARA PROPONER LÁMINAS , TEMAS Y EXPLICACIONES ) , lo que implica la asistencia y trabajo en el aula como fundamental para la evaluación del alumnado.

En cuanto a la recuperación de evaluaciones no superadas, el profesor propondrá al alumnado los trabajos y las fechas de entrega de las mismas para su recuperación.

EL PROCESO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO RESPONDE AL ESQUEMA DE LA FIGURA SIGUIENTE:

PROCESO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO

EVALUACIÓN INICIAL

EVALUACIÓN FORMATIVA

¿Qué se debe o desea evaluar?

Los conocimientos previos que permitan adecuar el proceso educativo que haga posible los aprendizajes significativos.(Evaluación inicial)

Los avances, dificultades, trabas, que configuran el proceso de aprendizaje. También se puede evaluar el propio proceso. Se pretende posibilitar la modificación de estrategias de aprendizaje y adecuarlas a las necesidades detectadas.(Evaluación Formativa)

¿Cómo se ha de evaluar?

Mediante procedimientos diversos:

Discusión en grupo.

Entrevistas personales.

Tormenta de ideas.

Pruebas objetivas.

Historial de los alumnos.

Registro e interpretación de respuestas y comportamientos de los alumnos.

Observación directa, realizada de un modo sistemático, de todo el proceso de aprendizaje.

Preguntas orales, revisión de las actividades propuestas.

Registro de todas las cuestiones observadas.

Análisis, interpretación y consecuencias de tales observaciones.

¿Cuándo se realizará la evaluación

Al inicio de un nuevo Aprendizaje

A lo largo del proceso de aprendizaje, después de un bloque de actividades, planteándose otras actividades de refuerzo, de recuperación, etc.

Conviene evaluar la capacidad de los alumno/as para establecer un proceso de trabajo, que les permita realizar tareas de análisis y síntesis de los lenguajes visuales o plásticos. También se valorará el conocimiento abstracto y su aplicación como apoyo en la realización de actividades de aprendizaje.

Otro aspecto importante a evaluar es la capacidad de los alumno/as para resolver, de forma diferente, autónoma y personal, las situaciones o actividades planteadas, así como la correcta ejecución de los trabajos, tanto en el plano conceptual como material, utilizando, correctamente, los instrumentos, técnicas y métodos necesarios.

El interés, esfuerzo y dedicación de los alumno/as en la realización de las actividades será, así mismo, valorado.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN.

Una evaluación continuada y formativa exige el uso de múltiples instrumentos a lo largo del proceso educativo para permitir la recogida fiable de información y su posterior uso evaluador.

En el siguiente recuadro se ejemplifica un posible procedimiento de evaluación, así como los instrumentos

evaluadores utilizados  
 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN  
 PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN  
 Instrumento evaluador  
 Elementos evaluados  
 OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA

10%

- Conocimientos previos
- Asistencia y puntualidad
- Participación y actitud
- Aportación de ideas y soluciones
- Aprovechamiento en general
- Otras

REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

60%

- Cumplimiento de las plazos de entrega o puntualidad en la entrega
- Corrección en la presentación del trabajo
- Originalidad y creatividad en las soluciones
- Organización y planificación del trabajo
- Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas
- Búsqueda y organización de la información
- Comunicación oral o escrita sobre su trabajo
- Corrección en la ejecución o solución de las actividades

PRUEBAS OBJETIVAS

30%

- Adquisición de conceptos
- Comprensión
- Razonamiento
- Corrección en la ejecución y en la presentación del trabajo
- Originalidad y creatividad
- Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas

PARA EVALUAR ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE, SE PUEDEN UTILIZAR UNA SERIE DE CRITERIOS SIMILARES A LOS DE LA TABLA SIGUIENTE:

EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

1.- Búsqueda y organización de la información

- No sabe cómo buscar más información que la que le ofrece el profesor -0
- Recoge información, pero no sabe ordenarla ni estructurarla-1
- Estructura la información recogida y sabe aplicarla al trabajo concreto que realiza-2
- Comprende la información y abstrae los conceptos necesarios para su aplicación en diferentes trabajos-3

2. Originalidad y creatividad desarrollada

- Se limita a copiar figuras, objetos o imita a otros alumnos 0
- Aporta soluciones muy similares a modelos establecidos 1
- Combina las soluciones de modelos externos con aportaciones propias 3
- Aporta soluciones personales, inventa formas, composiciones y técnicas 4

3.-Destreza en el uso de materiales técnicas e

instrumentos

Desconoce la mayoría de las técnicas y manifiesta poca o nula habilidad en el manejo de instrumentos 0  
 Conoce ciertos recursos técnicos pero tiene poca habilidad para ejecutarlos 1  
 Tiene habilidades y conoce las técnicas 2  
 Dispone de un elevado número de recursos propios y utiliza los más adecuados en cada caso 3

4.- Corrección en la presentación de los trabajos

Apenas cuida el material y no se interesa por el aspecto de los trabajos realizados 0  
 Cuida los materiales y soportes, pero descuida el aspecto final 1  
 Trabajos limpios, precisos y ordenados. Se preocupa de los materiales y soportes 2  
 Utiliza adecuadamente los materiales y soportes que utiliza. Consigue un acabado personal y apropiado al propósito del trabajo solicitado 3

5.- Comunicación oral o escrita sobre su Trabajo

No es capaz de explicar nada sobre su trabajo 0  
 Explica aspectos globales de su trabajo, pero no sabe analizarlo 1  
 Analiza algunos elementos de su trabajo, sin establecer relaciones con el significado 2  
 Expresa verbalmente los elementos utilizados, su sintaxis y la relación con los significados que se producen 3

6.- Cumplimiento de las plazos de entrega o puntualidad en la entrega

No entrega prácticamente nunca los trabajos en las fechas previstas 0  
 Normalmente se retrasa en la entrega 1  
 Cumple los plazos de entrega con alguna salvedad 2  
 Es riguroso y puntual en la entrega de los trabajos 3

7.- Corrección en la ejecución o solución de las actividades

La solución aportada es incorrecta 0  
 El trabajo ejecutado contiene algunos errores 1  
 La solución es adecuada en términos generales 2  
 La ejecución de la actividad es adecuada y personal 3

#### RECUPERACIÓN DE PENDIENTES O ALUMNOS REPETIDORES- PLAN DE ACTUACIÓN

En cuanto a los alumnos que pasen de curso con la asignatura de Educación Plástica visual y audiovisual de cursos inferiores y no estén cursando la asignatura en el año en curso, deberán realizar una serie de ejercicios-láminas de recuperación que le serán facilitadas por el departamento a comienzos del curso, debiendo ser entregadas antes de la finalización del mismo.

Los alumnos que teniendo la asignatura pendiente de curso anterior pero estén cursando la misma en el siguiente curso (caso de alumnos de 2º de la ESO con la asignatura pendiente de 1º) recuperarán la pendiente si superan la asignatura del curso que cursan ya que la programación y objetivos de la Educación Plástica Visual y Audiovisual se desarrolla de forma global unificada a lo largo del primer ciclo de la ESO. (1º-2º)



Para los alumnos que estén repitiendo curso y por lo tanto estén repitiendo la materia se tendrá en cuenta su caso de manera individualizada. Esto quiere decir que se pueden dar diferentes situaciones, por ejemplo:

1. Que el alumno en el curso anterior no hubiese superado la materia . Se estudiarán los motivos de este hecho, puede que fuese por falta de trabajo, es decir, abandono de la asignatura, o por haber realizado las tareas pero por dificultades específicas no haber llegado a poder superarlas satisfactoriamente. Si se tratase del primer caso, abandono de la asignatura, el alumno cursará la materia como el resto de sus compañeros. En el segundo caso se elaborarán una serie de tareas adaptadas que hagan posible superar las dificultades del alumno y de esta manera conseguir los contenidos de la materia en dicho nivel .

2. Que el alumno hubiese superado la materia en el curso anterior y su repetición de curso sea debida a otras materias . En este caso se ofertará al alumno que elija de forma libre realizar actividades similares a las del curso anterior u otras nuevas propuestas por el profesorado.

#### . RECUPERACIÓN DE PENDIENTES O ALUMNOS REPETIDORES- PLAN DE ACTUACIÓN

En cuanto a los alumnos que pasen de curso con la asignatura de Educación Plástica visual y audiovisual de cursos inferiores y no estén cursando la asignatura en el año en curso, deberán realizar una serie de ejercicios-láminas de recuperación que le serán facilitadas por el departamento a comienzos del curso, debiendo ser entregadas antes de la finalización del mismo.

Los alumnos que teniendo la asignatura pendiente de curso anterior pero estén cursando la misma en el siguiente curso (caso de alumnos de 2º de la ESO con la asignatura pendiente de 1º) recuperarán la pendiente si superan la asignatura del curso que cursan ya que la programación y objetivos de la Educación Plástica Visual y Audiovisual se desarrolla de forma global unificada a lo largo del primer ciclo de la ESO. (1º-2º)

Para los alumnos que estén repitiendo curso y por lo tanto estén repitiendo la materia se tendrá en cuenta su caso de manera individualizada. Esto quiere decir que se pueden dar diferentes situaciones, por ejemplo:

1. Que el alumno en el curso anterior no hubiese superado la materia . Se estudiarán los motivos de este hecho, puede que fuese por falta de trabajo, es decir, abandono de la asignatura, o por haber realizado las tareas pero por dificultades específicas no haber llegado a poder superarlas satisfactoriamente. Si se tratase del primer caso, abandono de la asignatura, el alumno cursará la materia como el resto de sus compañeros. En el segundo caso se elaborarán una serie de tareas adaptadas que hagan posible superar las dificultades del alumno y de esta manera conseguir los contenidos de la materia en dicho nivel .

2. Que el alumno hubiese superado la materia en el curso anterior y su repetición de curso sea debida a otras materias . En este caso se ofertará al alumno que elija de forma libre realizar actividades similares a las del curso anterior u otras nuevas propuestas por el profesorado.

En cuanto a los alumnos de 2º Bachillerato con la asignatura de Dibujo Técnico I pendiente deberán realizar exámenes de recuperación de pendientes en las convocatorias establecidas por el centro.

#### J. Medidas de atención a la diversidad

Los centros docentes desarrollarán las medidas, programas, planes o actuaciones para la atención a la diversidad establecidas en el Capítulo IV del Decreto 111/2016, de 14 de Junio, así como en el Capítulo IV de la Orden de 14 de julio de 2016 en el marco de la planificación de la Consejería competente en materia de educación.

Los intereses y capacidades de cada alumno/a son diferentes y deberán ser tenidos en cuenta a la hora de impartir el área, sobre todo, en lo referente a los ritmos de aprendizaje y de progresión.

En este sentido, conviene conocer el punto de partida de cada uno de los alumnos, para un posterior aprendizaje y planificar los niveles de dificultad que se van a encontrar los alumno/as, así como el número de actividades de enseñanza-aprendizaje que habrán de desarrollar.

Conocimientos previos.

Mediante una charla en grupo y una encuesta por escrito, al comienzo de la primera sesión y después de explicar la programación general de la materia, realizaremos una prueba o análisis para conocer el nivel de conocimientos previos, mediante los cuales estaremos en condiciones de establecer todo el proceso y poder abordar los aprendizajes significativos adecuados.

A modo de sugerencia, señalamos, a continuación, una posible propuesta de conocimientos previos a analizar para el cuarto curso:

- ¿ Conocimiento y práctica de instrumentos elementales de dibujo.
- ¿ Conceptos básicos sobre la definición de formas geométricas.
- ¿ Conocimiento y manejo de soportes de mayor uso y aplicación.
- ¿ Nociones básicas sobre el color, gamas, mezclas de colores primarios y secundarios, expresividad.

¿ Aspectos básicos sobre la observación y percepción de manifestaciones artísticas y plásticas de nuestra cultura.

#### **K. Actividades complementarias y extraescolares**

Este curso debido a las circunstancias de alarma sanitaria , el departamento de dibujo no realizará ninguna actividad complementaria y extraescolar.

#### **L. Indicadores de logro e información para la memoria de autoevaluación**

Para llevar a cabo esta tarea, atenderemos a los siguientes aspectos:

El diseño y desarrollo de la unidad didáctica y la adecuación de las adaptaciones realizadas para el grupo concreto de alumnos.

El ambiente que se crea en el aula para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Este aspecto conlleva la evaluación de la organización del aula en lo referente a la distribución de espacios y de mobiliario, la accesibilidad a los materiales y herramientas por parte de los alumnos, los instrumentos que posibilitan la organización autónoma del trabajo de los alumnos y de los grupos. Los criterios de agrupamiento. EN EL PRESENTE CURSO NO SE LLEVARÁN A CABO AGRUPAMIENTOS DEL ALUMNADO.

La actuación personal. Es importante evaluar la forma de exposición y relación con los alumnos, la forma y el momento de aportar información,

La evaluación es una parte indisoluble de cada una de las fases del proceso de resolución de problemas prácticos y por ello mismo, contenido de aprendizaje. La información que se genera durante la resolución de un problema facilita, al mismo tiempo, las tareas de evaluación del proceso educativo.

Para facilitar la evaluación del proceso educativo conviene elaborar una tabla de indicadores de progreso o criterios de evaluación. A medida que se vaya acumulando experiencia docente se dispondrá de mejores y más ajustados criterios de evaluación o indicadores de progreso.

**ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES**  
**EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 1º DE E.S.O.**

**A. Elementos curriculares****1. Objetivos de materia**

La enseñanza de esta materia en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

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

2. Contenidos

Contenidos	
<b>Bloque 1. Expresión Plástica.</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Comunicación visual.
2	Alfabeto visual.
3	Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
4	El color y su naturaleza.
5	Círculo cromático.
6	Colores primarios y secundarios
7	Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
8	Las texturas y su clasificación.
9	Texturas gráficas.
10	Técnicas para la creación de texturas.
11	La luz.
12	Sombras propias y sombras proyectadas.
13	El claroscuro.
14	Composición.
15	Equilibrio, proporción y ritmo.
16	Esquemas compositivos.
17	Niveles de iconicidad en las imágenes.
18	Abstracción y figuración.
19	El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
20	Bocetos, encaje, apuntes.
21	Técnicas de expresión gráfico-plástica.
22	Técnicas secas.
23	Técnicas húmedas.
24	Técnica mixta.
25	El collage.
26	El grabado.
27	Grabado en hueco y en relieve.
28	Técnicas de estampación.
29	La obra en linóleo de Picasso.
30	La obra tridimensional.
31	Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.
<b>Bloque 2. Comunicación Audiovisual.</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Percepción visual.
2	Leyes de la Gestalt.
3	Ilusiones ópticas.
4	Grados de iconicidad.
5	Significante y significado.
6	Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
7	Interpretación y comentarios de imágenes.
8	La obra artística.
9	Relación de la obra de arte con su entorno.
10	Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.
11	Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 18700441

Fecha Generación: 20/11/2020 20:50:42

Contenidos	
<b>Bloque 2. Comunicación Audiovisual.</b>	
Nº Ítem	Ítem
12	La imagen publicitaria.
13	Recursos.
14	Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
15	Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.
16	Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.
17	Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.
18	Orígenes del cine.
19	Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
20	Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
21	Medios de comunicación audiovisuales.
22	Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.
23	Animación.
24	Relación cine y animación.
25	Animación tradicional.
26	Animación digital bidimensional o tridimensional.
<b>Bloque 3. Dibujo Técnico.</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
2	Uso de las herramientas.
3	Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
4	Operaciones básicas.
5	Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz.
6	Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.
7	Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz.
8	Aplicaciones.
9	Teorema de Thales y lugares geométricos.
10	Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
11	Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.
12	Tangencias y enlaces.
13	Tangencia entre recta y circunferencia.
14	Tangencia entre circunferencias.
15	Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
16	Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.
17	Redes modulares.
18	Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.
19	Dibujo proyectivo.
20	Concepto de proyección.
21	Iniciación a la normalización.
22	Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.
23	Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil.
24	Acotación.

Contenidos	
<b>Bloque 3. Dibujo Técnico.</b>	
Nº Ítem	Ítem
25	Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.
26	Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
27	Aplicación de coeficientes de reducción.

**B. Relaciones curriculares****Criterio de evaluación: 1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.****Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. 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.

**Criterio de evaluación: 1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. 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.  
EPVA2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.  
EPVA3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

**Criterio de evaluación: 1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. 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)

**Criterio de evaluación: 1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor  
CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.  
EPVA2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.  
EPVA3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.  
EPVA4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

**Criterio de evaluación: 1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

**Criterio de evaluación: 1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
 CD: Competencia digital

**Estándares**

EPVA1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.  
 EPVA2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.  
 EPVA3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

**Criterio de evaluación: 1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
 CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

EPVA1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

**Criterio de evaluación: 1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.****Competencias clave**

CD: Competencia digital  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

EPVA1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.  
 EPVA2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

**Criterio de evaluación: 1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor  
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

**Criterio de evaluación: 1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor  
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

**Criterio de evaluación: 1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.



**Estándares**

EPVA2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.

EPVA3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones, etc.) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

EPVA4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

EPVA5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

EPVA6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico y plásticas.

EPVA7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

**Criterio de evaluación: 2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

**Criterio de evaluación: 2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

EPVA2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

**Criterio de evaluación: 2.3. Identificar lo significativo y significado en un signo visual.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Distingue lo significativo y significado en un signo visual.

**Criterio de evaluación: 2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

EPVA1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

EPVA2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

EPVA3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

**Criterio de evaluación: 2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativa-significado: símbolos e iconos.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

EPVA1. Distingue símbolos de iconos.

EPVA2. Diseña símbolos e iconos.

**Criterio de evaluación: 2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.****Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.  
 EPVA2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

**Criterio de evaluación: 2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.****Competencias clave**

CD: Competencia digital  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.  
 EPVA2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

**Criterio de evaluación: 2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.****Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

**Criterio de evaluación: 2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

**Criterio de evaluación: 2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.****Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

EPVA1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

**Criterio de evaluación: 2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.****Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

EPVA1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.  
 EPVA2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

**Criterio de evaluación: 2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.**

**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. 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, story board, realización). Valora de manera crítica los resultados.

**Criterio de evaluación: 2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

**Criterio de evaluación: 2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

**Criterio de evaluación: 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.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

**Criterio de evaluación: 2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.****Competencias clave**

CD: Competencia digital  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

**Criterio de evaluación: 3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.

**Criterio de evaluación: 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.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.

**Criterio de evaluación: 3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

**Criterio de evaluación: 3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.

**Criterio de evaluación: 3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.

**Criterio de evaluación: 3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Identifica los ángulos de  $30^\circ$ ,  $45^\circ$ ,  $60^\circ$  y  $90^\circ$  en la escuadra y en el cartabón.

**Criterio de evaluación: 3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

**Criterio de evaluación: 3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

**Criterio de evaluación: 3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

**Criterio de evaluación: 3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

**Criterio de evaluación: 3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.  
EPVA2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

**Criterio de evaluación: 3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos.****Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,  $\epsilon$ ).

**Criterio de evaluación: 3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

**Criterio de evaluación: 3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

**Criterio de evaluación: 3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.

**Criterio de evaluación: 3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.

**Criterio de evaluación: 3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

**Criterio de evaluación: 3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

**Criterio de evaluación: 3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.

**Criterio de evaluación: 3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

**Criterio de evaluación: 3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

**Criterio de evaluación: 3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

EPVA2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

**Criterio de evaluación: 3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

**Criterio de evaluación: 3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.

**Criterio de evaluación: 3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

EPVA1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

**Criterio de evaluación: 3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

**Criterio de evaluación: 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.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

EPVA1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

**Criterio de evaluación: 3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

EPVA1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

**Criterio de evaluación: 3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

EPVA1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

## C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA1.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1,79
EPVA1.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	1,79
EPVA1.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	1,79
EPVA1.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	1,79
EPVA1.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	1,79
EPVA1.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	1,79
EPVA1.11	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.	1,79
EPVA2.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1,79
EPVA2.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	1,79
EPVA2.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	1,79
EPVA2.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	1,79
EPVA3.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	1,79
EPVA3.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	1,79
EPVA3.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	1,79
EPVA3.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	1,79
EPVA1.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	1,79
EPVA3.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	1,79
EPVA1.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	1,79
EPVA1.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	1,79
EPVA2.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	1,79
EPVA1.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	1,79
EPVA2.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	1,79
EPVA3.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	1,79
EPVA2.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1,79
EPVA2.3	Identificar significante y significado en un signo visual.	1,79



EPVA2.15	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.	1,79
EPVA3.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	1,79
EPVA3.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	1,79
EPVA2.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	1,79
EPVA3.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	1,79
EPVA2.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	1,79
EPVA3.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1,79
EPVA3.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	1,79
EPVA2.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	1,79
EPVA2.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	1,79
EPVA3.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	1,79
EPVA2.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	1,79
EPVA2.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	1,79
EPVA3.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	1,79
EPVA2.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	1,79
EPVA3.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	1,79
EPVA3.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	1,79
EPVA3.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	1,79
EPVA3.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	1,79
EPVA3.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	1,79
EPVA3.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	1,79
EPVA3.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	1,79
EPVA3.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	1,79
EPVA3.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	1,79
EPVA3.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	1,79
EPVA3.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	1,79

EPVA3.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	1,79
EPVA3.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	1,79
EPVA3.27	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.	1,79
EPVA3.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	1,79
EPVA3.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	1,55

**D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización**

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Geometría Plana	Octubre - noviembre
<b>Justificación</b>		
Aprender elementos fundamentales de la geometría, Trazados fundamentales y lugares geométricos básicos. Uso correcto de las herramientas de trazado geométrico. representaciones de formas básicas y espacios simples mediante el uso de la geometría. Tangencias, enlaces y curvas técnicas.		
Número	Título	Temporización
2	Transformaciones y figuras geométricas	Diciembre
<b>Justificación</b>		
Representaciones de formas básicas y espacios simples mediante el uso de la geometría. Representación de cuerpos y espacios simples. Facilitar el trabajo de los aspectos espaciales y la relación de los trazados geométricos con fenómenos naturales y físicos. Estudio de movimientos artísticos		
Número	Título	Temporización
3	El lenguaje plástico y sus elementos.	Enero -Febrero
<b>Justificación</b>		
Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones sentimientos , vivencias e ideas , contribuyendo a la comunicación mediante las imágenes. Procedimientos técnicos y movimientos artísticos		
Número	Título	Temporización
4	La luz y el Color	Marzo -Abril
<b>Justificación</b>		
Utilizar diferentes técnicas plásticas y visuales y las TIC para aplicarlas a sus propias creaciones, valorar la importancia del color y la luz en la creación y modelado de las obras artísticas , reconocer la importancia del color como elemento de comunicación de ideas y conocimiento		
Número	Título	Temporización
5	La forma y el espacio	Mayo
<b>Justificación</b>		
Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que resulten eficaces para la comunicación del idea y de conocimiento.		
Número	Título	Temporización
6	Lenguaje Visual	Junio
<b>Justificación</b>		
Reconocer la importancia del lenguaje visual hoy en día en todo tipo de actividades cotidianas, observar ,		

percibir , comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

### E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Sin especificar

### F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 29.3 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «las programaciones didácticas de todas las materias y, en su caso, ámbitos incluirán actividades en las que el alumnado deberá leer, escribir y expresarse de forma oral».

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

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

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

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

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

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

¿ Arquitectura.

¿ Artes Plásticas

¿ Diseño Gráfico.

¿ Diseño Industrial.

¿ Moda.

¿ Imágenes visuales transmitidas por diferentes medios: televisión, cine, vídeo, Internet, fotografía...

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

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

¿ Las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas tienen un referente de seguridad que le permite al alumno/a superar las dificultades de su tarea. Para ello, se presenta un número elevado, secuenciado, progresivo y variado de actividades, con lo que, también, se puede trabajar bien la diversidad del alumnado.

¿ El proceso de enseñanza-aprendizaje debe materializarse en la creación de mensajes visuales por medio de técnicas y procedimientos adecuados, tanto de forma individual como colectiva, sobre todo, si tenemos en cuenta las posibilidades que ofrecen hoy las tecnologías de la información y la comunicación.

### G. Materiales y recursos didácticos

.MEDIOS DIDÁCTICOS Y MATERIAL DE APOYO.

¿ Presentaciones en pizarra digital

¿ Se utilizará libro de texto. También se irán colgando las propuestas de ejercicios prácticos.

¿ Los alumnos realizarán sus actividades en un bloc de dibujo que será su cuaderno de trabajo (porfolio) desarrollado a lo largo del curso.

¿ También podrán entregarse los trabajos en láminas o formatos que se irán archivando en una carpeta dedicada exclusivamente para la materia

#### MATERIALES

El material con el que se ejecuta un trabajo artístico no posee ninguna cualidad artística en su forma natural. Sólo a través de la expresión en el arte, la forma adquiere significado y el material se convierte en un valor artístico.

Los alumno/as deben conocer muchas cuestiones sobre los materiales, y parte de esta labor, puede realizarse a través de la experimentación. Siempre aparecen materiales nuevos o nuevas formas de usar los materiales conocidos.

El profesor debe procurar que el alumno investigue sobre nuevos materiales o formas nuevas de uso de los existentes, haciéndoles ver que no es preciso que sean caros para que puedan ser utilizados.

#### MATERIAL OBLIGATORIO QUE EL ALUMNO DEBE LLEVAR A CLASE:

¿ Regla y juego de escuadra y cartabón.

¿ Compás.

¿ Transportador de ángulos.

¿ Lápices de durezas diferentes , al menos dos , una dura (3H) y blandas (HB)

¿ Estilógrafos. (Rotuladores de punta normalizada 0,2-0,4-0,8

¿ Lápices de colores y rotuladores gruesos y finos.

¿ Pinceles, botes de témpera.

¿ Tijeras, cuchilla, pegamento, goma de borrar.

¿ Láminas de formato A4 o bloc de dibujo formato A4.

¿ Cualquier otro material que sea necesario o requerido para la elaboración de trabajos en el aula.

¿ Carpeta y subcarpetas para guardar los trabajos realizados durante el curso.

#### RECURSOS DIDÁCTICOS

En la selección de recursos didácticos hay que tener en cuenta una serie de factores, entre los que destacamos los siguientes:

¿ Adecuación al objetivo que se desea alcanzar; el empleo del recurso debe estar inserto en una determinada experiencia de aprendizaje, cuyos objetivos estarán determinados.

¿ Adecuación al nivel de maduración de los alumnos.

¿ Accesibilidad al profesor y a los alumnos: por ejemplo, un itinerario por los alrededores del Instituto, es más accesible que una salida a lugares alejados.

¿ Calidad: que pueda verse y oírse con claridad, que tengan márgenes controlados de error, etc.

¿ Costo: que su coste esté en proporción con su rendimiento para el aprendizaje de los alumno/as.

¿ Posibilidad que ofrece para que el alumno/a sea artífice de su propio aprendizaje; son mejores los recursos que favorecen la participación activa de los alumnos.

La personal e intransferible experiencia del contacto directo con la realidad circundante, árboles, piedras, rocas, mar, animales, edificios..., es un estímulo para la sensibilización ante los colores, texturas, formas e imágenes que nos rodean, enriquece notablemente las posibilidades de observación y análisis del entorno visible, proporciona materiales variados y puede servir para el desarrollo de las capacidades de representación e interpretación gráfica y plástica

A continuación, representamos esquemáticamente, los principales recursos didácticos que pueden ser utilizados para desarrollar los contenidos del área de Plástica Visual y Audiovisual y , que sería recomendable, se encontraran en el Centro o en el entorno de los alumnos

#### RECURSOS DIDÁCTICOS DEL PROFESOR/A:

¿ Libros, mapas, catálogos, revistas.

¿ Esquemas, modelos.

¿ Fotografías, presentaciones, etc.

¿ Vídeos (comprados o elaborados).

¿ Ordenador y programas informáticos

¿ Internet

¿ Su imaginación.

¿ Otros recursos didácticos: ( ESTE CURSO NO SE HARÁN SALIDAS A MUSEOS, EXPOSICIONES O RECORRIDOS EN CASCOS HISTÓRICOS.

¿ Visitas a determinados talleres-aulas.

¿ Visitas a empresas, museos.

¿ Recorridos por cascos históricos

**H. Precisiones sobre la evaluación**

Sin especificar

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 18700441

Fecha Generación: 20/11/2020 20:50:42

**ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES**  
**EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 2º DE E.S.O.**

**A. Elementos curriculares****1. Objetivos de materia**

La enseñanza de esta materia en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

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

## 2. Contenidos

Contenidos	
<b>Bloque 1. Expresión Plástica.</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Comunicación visual.
2	Alfabeto visual.
3	Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
4	El color y su naturaleza.
5	Círculo cromático.
6	Colores primarios y secundarios
7	Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
8	Las texturas y su clasificación.
9	Texturas gráficas.
10	Técnicas para la creación de texturas.
11	La luz.
12	Sombras propias y sombras proyectadas.
13	El claroscuro.
14	Composición.
15	Equilibrio, proporción y ritmo.
16	Esquemas compositivos.
17	Niveles de iconicidad en las imágenes.
18	Abstracción y figuración.
19	El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
20	Bocetos, encaje, apuntes.
21	Técnicas de expresión gráfico-plástica.
22	Técnicas secas.
23	Técnicas húmedas.
24	Técnica mixta.
25	El collage.
26	El grabado.
27	Grabado en hueco y en relieve.
28	Técnicas de estampación.
29	La obra en linóleo de Picasso.
30	La obra tridimensional.
31	Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.
<b>Bloque 2. Comunicación Audiovisual.</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Percepción visual.
2	Leyes de la Gestalt.
3	Ilusiones ópticas.
4	Grados de iconicidad.
5	Significante y significado.
6	Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
7	Interpretación y comentarios de imágenes.
8	La obra artística.
9	Relación de la obra de arte con su entorno.
10	Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.
11	Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

Contenidos	
<b>Bloque 2. Comunicación Audiovisual.</b>	
Nº Ítem	Ítem
12	La imagen publicitaria.
13	Recursos.
14	Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
15	Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.
16	Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.
17	Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.
18	Orígenes del cine.
19	Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
20	Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
21	Medios de comunicación audiovisuales.
22	Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.
23	Animación.
24	Relación cine y animación.
25	Animación tradicional.
26	Animación digital bidimensional o tridimensional.
<b>Bloque 3. Dibujo Técnico.</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
2	Uso de las herramientas.
3	Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
4	Operaciones básicas.
5	Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz.
6	Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.
7	Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz.
8	Aplicaciones.
9	Teorema de Thales y lugares geométricos.
10	Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
11	Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.
12	Tangencias y enlaces.
13	Tangencia entre recta y circunferencia.
14	Tangencia entre circunferencias.
15	Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
16	Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.
17	Redes modulares.
18	Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.
19	Dibujo proyectivo.
20	Concepto de proyección.
21	Iniciación a la normalización.
22	Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.
23	Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil.
24	Acotación.



Contenidos	
<b>Bloque 3. Dibujo Técnico.</b>	
Nº Ítem	Ítem
25	Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.
26	Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
27	Aplicación de coeficientes de reducción.

**B. Relaciones curriculares****Criterio de evaluación: 1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.****Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. 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.

**Criterio de evaluación: 1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. 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.  
EPVA2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.  
EPVA3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

**Criterio de evaluación: 1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. 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)

**Criterio de evaluación: 1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor  
CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.  
EPVA2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.  
EPVA3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.  
EPVA4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

**Criterio de evaluación: 1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

**Criterio de evaluación: 1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
 CD: Competencia digital

**Estándares**

EPVA1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.  
 EPVA2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.  
 EPVA3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

**Criterio de evaluación: 1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
 CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

EPVA1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

**Criterio de evaluación: 1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.****Competencias clave**

CD: Competencia digital  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

EPVA1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.  
 EPVA2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

**Criterio de evaluación: 1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor  
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

**Criterio de evaluación: 1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor  
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

**Criterio de evaluación: 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.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

**Estándares**

EPVA2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.

EPVA3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones, etc.) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

EPVA4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

EPVA5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

EPVA6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico y plásticas.

EPVA7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

**Criterio de evaluación: 2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

**Criterio de evaluación: 2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

EPVA2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

**Criterio de evaluación: 2.3. Identificar significativo y significado en un signo visual.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Distingue significativo y significado en un signo visual.

**Criterio de evaluación: 2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

EPVA1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

EPVA2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

EPVA3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

**Criterio de evaluación: 2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativa-significado: símbolos e iconos.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

EPVA1. Distingue símbolos de iconos.

EPVA2. Diseña símbolos e iconos.

**Criterio de evaluación: 2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.****Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.  
 EPVA2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

**Criterio de evaluación: 2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.****Competencias clave**

CD: Competencia digital  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.  
 EPVA2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

**Criterio de evaluación: 2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.****Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

**Criterio de evaluación: 2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

**Criterio de evaluación: 2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.****Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

EPVA1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

**Criterio de evaluación: 2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.****Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

EPVA1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.  
 EPVA2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

**Criterio de evaluación: 2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.**

**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. 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, story board, realización). Valora de manera crítica los resultados.

**Criterio de evaluación: 2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

**Criterio de evaluación: 2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

**Criterio de evaluación: 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.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

**Criterio de evaluación: 2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.****Competencias clave**

CD: Competencia digital  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

**Criterio de evaluación: 3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.

**Criterio de evaluación: 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.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.

**Criterio de evaluación: 3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

**Criterio de evaluación: 3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.

**Criterio de evaluación: 3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.

**Criterio de evaluación: 3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Identifica los ángulos de  $30^\circ$ ,  $45^\circ$ ,  $60^\circ$  y  $90^\circ$  en la escuadra y en el cartabón.

**Criterio de evaluación: 3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

**Criterio de evaluación: 3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

**Criterio de evaluación: 3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

**Criterio de evaluación: 3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

**Criterio de evaluación: 3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.

EPVA2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

**Criterio de evaluación: 3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos.****Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,  $\epsilon$ ).

**Criterio de evaluación: 3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

**Criterio de evaluación: 3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

**Criterio de evaluación: 3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.

**Criterio de evaluación: 3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.

**Criterio de evaluación: 3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

**Criterio de evaluación: 3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología



**Estándares**

EPVA1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

**Criterio de evaluación: 3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.

**Criterio de evaluación: 3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

**Criterio de evaluación: 3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

**Criterio de evaluación: 3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

EPVA2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

**Criterio de evaluación: 3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

**Criterio de evaluación: 3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.

**Criterio de evaluación: 3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

EPVA1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

**Criterio de evaluación: 3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

**Criterio de evaluación: 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.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

EPVA1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

**Criterio de evaluación: 3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

EPVA1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

**Criterio de evaluación: 3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

EPVA1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

## C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA1.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1,79
EPVA1.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	1,79
EPVA1.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	1,79
EPVA1.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	1,79
EPVA1.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	1,79
EPVA1.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	1,79
EPVA1.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	1,79
EPVA1.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	1,79
EPVA1.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	1,79
EPVA1.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	1,79
EPVA1.11	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.	1,79
EPVA2.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1,79
EPVA2.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1,79
EPVA2.3	Identificar signifiante y significado en un signo visual.	1,79
EPVA2.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	1,79
EPVA2.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	1,79
EPVA2.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	1,79
EPVA2.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	1,79
EPVA2.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	1,79
EPVA2.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	1,79
EPVA2.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	1,79
EPVA2.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	1,79
EPVA2.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	1,79
EPVA2.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	1,79
EPVA2.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	1,79

EPVA2.15	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.	1,79
EPVA2.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	1,79
EPVA3.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1,79
EPVA3.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	1,79
EPVA3.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	1,79
EPVA3.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	1,79
EPVA3.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	1,79
EPVA3.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	1,79
EPVA3.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	1,79
EPVA3.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	1,79
EPVA3.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	1,79
EPVA3.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	1,79
EPVA3.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	1,79
EPVA3.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	1,79
EPVA3.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	1,79
EPVA3.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	1,79
EPVA3.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	1,79
EPVA3.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	1,79
EPVA3.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	1,79
EPVA3.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	1,79
EPVA3.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	1,79
EPVA3.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	1,79
EPVA3.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	1,79
EPVA3.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	1,79
EPVA3.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	1,79
EPVA3.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	1,79

EPVA3.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	1,79
EPVA3.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	1,79
EPVA3.27	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.	1,79
EPVA3.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	1,79
EPVA3.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	1,55

**D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización**

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	La percepción Visual	Septiembre
<b>Justificación</b>		
Desarrollar conceptos, procedimientos y actitudes relacionados con el análisis y percepción del entorno y de las imágenes plásticas: La capacidad de ver y observar, la educación visual como fuente de conocimiento y discernimiento del entorno natural y artificial y artístico en que vivimos.		
Número	Título	Temporización
2	Imagen y comunicación Visual	Octubre -Noviembre
<b>Justificación</b>		
Conocer los distintos lenguajes visuales y canales de comunicación de masas. Comprender interpretar y producir mensajes visuales.		
Número	Título	Temporización
3	Características de los lenguajes visuales	Noviembre
<b>Justificación</b>		
Conocer y analizar las artes plásticas, la televisión, la prensa, la publicidad , las campañas publicitarias, el cine, el diseño gráfico e internet.		
Número	Título	Temporización
4	El Punto , la Línea , El plano . Las texturas	Diciembre
<b>Justificación</b>		
Contribuir al conocimiento y adecuada utilización de los elementos básicos que configuran las imágenes.		
Número	Título	Temporización
5	El color	Diciembre -Enero
<b>Justificación</b>		
Contribuir al conocimiento y adecuada utilización de los elementos básicos que configuran las imágenes.		
Número	Título	Temporización
6	Trazado geométrico de formas	Enero
<b>Justificación</b>		
Contribuir al conocimiento y adecuada utilización de los elementos básicos que configuran las imágenes.		
Número	Título	Temporización
7	Proporcionalidad y formas modulares	Febrero
<b>Justificación</b>		
Contribuir al conocimiento y adecuada utilización de los elementos básicos que configuran las imágenes.		

Número	Título	Temporización
8	La composición. Técnicas y procedimientos	Marzo
<b>Justificación</b>		
Contribuir al conocimiento y adecuada utilización de los elementos básicos que configuran las imágenes.		
Número	Título	Temporización
9	Proporcionalidad y formas modulares	Abril
<b>Justificación</b>		
Que los alumnos sean capaces de usar los instrumentos de la expresión visual		
Número	Título	Temporización
10	Sistemas de representación	Mayo
<b>Justificación</b>		
Desarrollo de los elementos formales del lenguaje plástico para la representación del volumen y del espacio		

**E. Precisiones sobre los niveles competenciales**

Sin especificar

## F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 29.3 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «las programaciones didácticas de todas las materias y, en su caso, ámbitos incluirán actividades en las que el alumnado deberá leer, escribir y expresarse de forma oral».

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

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

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

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

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

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

¿ Arquitectura.

¿ Artes Plásticas

¿ Diseño Gráfico.

¿ Diseño Industrial.

¿ Moda.

¿ Imágenes visuales transmitidas por diferentes medios: televisión, cine, vídeo, Internet, fotografía...

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

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

¿ Las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas tienen un referente de seguridad que le permite al alumno/a superar las dificultades de su tarea. Para ello, se presenta un número elevado, secuenciado, progresivo y variado de actividades, con lo que, también, se puede trabajar bien la diversidad del alumnado.

¿ El proceso de enseñanza-aprendizaje debe materializarse en la creación de mensajes visuales por medio de técnicas y procedimientos adecuados, tanto de forma individual como colectiva, sobre todo, si tenemos en cuenta las posibilidades que ofrecen hoy las tecnologías de la información y la comunicación.

## G. Materiales y recursos didácticos

.MEDIOS DIDÁCTICOS Y MATERIAL DE APOYO.

¿ Presentaciones en pizarra digital

¿ No se utilizará libro de texto, los temas programados irán colgándose en la página web del instituto. También este curso en la plataforma Classroom. También se irán colgando las propuestas de ejercicios prácticos.

¿ Los alumnos realizarán sus actividades en un bloc de dibujo que será su cuaderno de trabajo (porfolio) desarrollado a lo largo del curso.

¿ También podrán entregarse los trabajos en láminas o formatos que se irán archivando en una capeta dedicada exclusivamente para la materia

MATERIALES

El material con el que se ejecuta un trabajo artístico no posee ninguna cualidad artística en su forma natural. Sólo a través de la expresión en el arte, la forma adquiere significado y el material se convierte en un valor artístico.

Los alumno/as deben conocer muchas cuestiones sobre los materiales, y parte de esta labor, puede realizarse a

través de la experimentación. Siempre aparecen materiales nuevos o nuevas formas de usar los materiales conocidos.

El profesor debe procurar que el alumno investigue sobre nuevos materiales o formas nuevas de uso de los existentes, haciéndoles ver que no es preciso que sean caros para que puedan ser utilizados.

## H. Precisiones sobre la evaluación

### . ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN: CRITERIOS PARA LA CALIFICACIÓN

LA EVALUACIÓN SERÁ CONTINUA se basará en la observación del alumnado: trabajo diario (láminas de actividades), proyectos y exposiciones, participación, interés, colaboración y comportamiento y cumplimiento de las normas de convivencia, entrega puntual de las tareas.

El profesorado irá registrando en su cuaderno todas las anotaciones que serán, junto con los trabajos realizados, la base documental en la que se fundamentará la nota reflejada en cada una de las evaluaciones.

Los trabajos se irán proponiendo a modo de ejercicios o propuestas de láminas colgadas en Classroom o bien en las sesiones de clase, lo que implica la asistencia y trabajo en el aula como fundamental para la evaluación del alumnado.

En cuanto a la recuperación de evaluaciones no superadas, el profesor propondrá al alumnado los trabajos y las fechas de entrega de las mismas para su recuperación.

### PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN.

Una evaluación continuada y formativa exige el uso de múltiples instrumentos a lo largo del proceso educativo para permitir la recogida fiable de información y su posterior uso evaluador.

En el siguiente recuadro se ejemplifica un posible procedimiento de evaluación, así como los instrumentos evaluadores utilizados

#### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

#### PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

Instrumento evaluador

Elementos evaluados

#### OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA

10%

- Conocimientos previos
- Asistencia y puntualidad
- Participación y actitud
- Aportación de ideas y soluciones
- Aprovechamiento en general
- Otras

#### REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-PRENDIZAJE

60%

- Cumplimiento de las plazos de entrega o puntualidad en la entrega
- Corrección en la presentación del trabajo
- Originalidad y creatividad en las soluciones
- Organización y planificación del trabajo
- Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas
- Búsqueda y organización de la información
- Comunicación oral o escrita sobre su trabajo
- Corrección en la ejecución o solución de las actividades

#### PRUEBAS OBJETIVAS

30%

- Adquisición de conceptos
- Comprensión
- Razonamiento
- Corrección en la ejecución y en la presentación del trabajo
- Originalidad y creatividad
- Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas



**ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES**  
**EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3º DE E.S.O.**

**A. Elementos curriculares****1. Objetivos de materia**

La enseñanza de esta materia en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

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

2. Contenidos

Contenidos	
<b>Bloque 1. Expresión Plástica.</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Comunicación visual.
2	Alfabeto visual.
3	Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
4	El color y su naturaleza.
5	Círculo cromático.
6	Colores primarios y secundarios
7	Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
8	Las texturas y su clasificación.
9	Texturas gráficas.
10	Técnicas para la creación de texturas.
11	La luz.
12	Sombras propias y sombras proyectadas.
13	El claroscuro.
14	Composición.
15	Equilibrio, proporción y ritmo.
16	Esquemas compositivos.
17	Niveles de iconicidad en las imágenes.
18	Abstracción y figuración.
19	El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
20	Bocetos, encaje, apuntes.
21	Técnicas de expresión gráfico-plástica.
22	Técnicas secas.
23	Técnicas húmedas.
24	Técnica mixta.
25	El collage.
26	El grabado.
27	Grabado en hueco y en relieve.
28	Técnicas de estampación.
29	La obra en linóleo de Picasso.
30	La obra tridimensional.
31	Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.
<b>Bloque 2. Comunicación Audiovisual.</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Percepción visual.
2	Leyes de la Gestalt.
3	Ilusiones ópticas.
4	Grados de iconicidad.
5	Significante y significado.
6	Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
7	Interpretación y comentarios de imágenes.
8	La obra artística.
9	Relación de la obra de arte con su entorno.
10	Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.
11	Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

Contenidos	
<b>Bloque 2. Comunicación Audiovisual.</b>	
Nº Ítem	Ítem
12	La imagen publicitaria.
13	Recursos.
14	Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
15	Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.
16	Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.
17	Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.
18	Orígenes del cine.
19	Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
20	Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
21	Medios de comunicación audiovisuales.
22	Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.
23	Animación.
24	Relación cine y animación.
25	Animación tradicional.
26	Animación digital bidimensional o tridimensional.
<b>Bloque 3. Dibujo Técnico.</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
2	Uso de las herramientas.
3	Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
4	Operaciones básicas.
5	Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz.
6	Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.
7	Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz.
8	Aplicaciones.
9	Teorema de Thales y lugares geométricos.
10	Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
11	Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.
12	Tangencias y enlaces.
13	Tangencia entre recta y circunferencia.
14	Tangencia entre circunferencias.
15	Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
16	Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.
17	Redes modulares.
18	Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.
19	Dibujo proyectivo.
20	Concepto de proyección.
21	Iniciación a la normalización.
22	Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.
23	Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil.
24	Acotación.

Contenidos	
<b>Bloque 3. Dibujo Técnico.</b>	
Nº Ítem	Ítem
25	Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.
26	Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
27	Aplicación de coeficientes de reducción.

**B. Relaciones curriculares****Criterio de evaluación: 1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.****Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. 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.

**Criterio de evaluación: 1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. 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.  
EPVA2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.  
EPVA3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

**Criterio de evaluación: 1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. 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)

**Criterio de evaluación: 1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor  
CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.  
EPVA2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.  
EPVA3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.  
EPVA4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

**Criterio de evaluación: 1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

**Criterio de evaluación: 1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
 CD: Competencia digital

**Estándares**

EPVA1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.  
 EPVA2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.  
 EPVA3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

**Criterio de evaluación: 1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
 CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

EPVA1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

**Criterio de evaluación: 1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.****Competencias clave**

CD: Competencia digital  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

EPVA1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.  
 EPVA2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

**Criterio de evaluación: 1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor  
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

**Criterio de evaluación: 1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor  
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

**Criterio de evaluación: 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.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

**Estándares**

EPVA2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.

EPVA3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones, etc.) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

EPVA4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

EPVA5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

EPVA6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico y plásticas.

EPVA7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

**Criterio de evaluación: 2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

**Criterio de evaluación: 2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

EPVA2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

**Criterio de evaluación: 2.3. Identificar significativo y significado en un signo visual.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Distingue significativo y significado en un signo visual.

**Criterio de evaluación: 2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

EPVA1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

EPVA2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

EPVA3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

**Criterio de evaluación: 2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativa-significado: símbolos e iconos.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

EPVA1. Distingue símbolos de iconos.

EPVA2. Diseña símbolos e iconos.

**Criterio de evaluación: 2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.****Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.  
 EPVA2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

**Criterio de evaluación: 2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.****Competencias clave**

CD: Competencia digital  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.  
 EPVA2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

**Criterio de evaluación: 2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.****Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

**Criterio de evaluación: 2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

**Criterio de evaluación: 2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.****Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

EPVA1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

**Criterio de evaluación: 2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.****Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

EPVA1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.  
 EPVA2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

**Criterio de evaluación: 2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.**



**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. 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, story board, realización). Valora de manera crítica los resultados.

**Criterio de evaluación: 2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

**Criterio de evaluación: 2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

**Criterio de evaluación: 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.****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

**Criterio de evaluación: 2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.****Competencias clave**

CD: Competencia digital  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

**Criterio de evaluación: 3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.

**Criterio de evaluación: 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.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.

**Criterio de evaluación: 3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

**Criterio de evaluación: 3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.

**Criterio de evaluación: 3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.

**Criterio de evaluación: 3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Identifica los ángulos de  $30^\circ$ ,  $45^\circ$ ,  $60^\circ$  y  $90^\circ$  en la escuadra y en el cartabón.

**Criterio de evaluación: 3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

**Criterio de evaluación: 3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

**Criterio de evaluación: 3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

**Criterio de evaluación: 3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

**Criterio de evaluación: 3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.  
EPVA2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

**Criterio de evaluación: 3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos.****Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,  $\epsilon$ ).

**Criterio de evaluación: 3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

**Criterio de evaluación: 3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

**Criterio de evaluación: 3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.

**Criterio de evaluación: 3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.

**Criterio de evaluación: 3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

**Criterio de evaluación: 3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

**Criterio de evaluación: 3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.

**Criterio de evaluación: 3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

**Criterio de evaluación: 3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

**Criterio de evaluación: 3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

EPVA2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

**Criterio de evaluación: 3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

**Criterio de evaluación: 3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.

**Criterio de evaluación: 3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.****Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

EPVA1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

**Criterio de evaluación: 3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

**Criterio de evaluación: 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.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

EPVA1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

**Criterio de evaluación: 3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

EPVA1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

**Criterio de evaluación: 3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

EPVA1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

## C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA1.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1,79
EPVA1.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	1,79
EPVA1.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	1,79
EPVA1.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	1,79
EPVA1.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	1,79
EPVA1.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	1,79
EPVA1.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	1,79
EPVA1.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	1,79
EPVA1.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	1,79
EPVA1.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	1,79
EPVA1.11	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.	1,79
EPVA2.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1,79
EPVA2.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1,79
EPVA2.3	Identificar signifiante y significado en un signo visual.	1,79
EPVA2.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	1,79
EPVA2.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	1,79
EPVA2.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	1,79
EPVA2.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	1,79
EPVA2.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	1,79
EPVA2.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	1,79
EPVA2.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	1,79
EPVA2.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	1,79
EPVA2.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	1,79
EPVA2.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	1,79
EPVA2.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	1,79

EPVA2.15	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.	1,79
EPVA2.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	1,79
EPVA3.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1,79
EPVA3.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	1,79
EPVA3.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	1,79
EPVA3.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	1,79
EPVA3.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	1,79
EPVA3.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	1,79
EPVA3.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	1,79
EPVA3.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	1,79
EPVA3.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	1,79
EPVA3.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	1,79
EPVA3.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	1,79
EPVA3.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	1,79
EPVA3.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	1,79
EPVA3.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	1,79
EPVA3.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	1,79
EPVA3.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	1,79
EPVA3.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	1,79
EPVA3.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	1,79
EPVA3.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	1,79
EPVA3.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	1,79
EPVA3.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	1,79
EPVA3.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	1,79
EPVA3.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	1,79
EPVA3.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	1,79

EPVA3.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	1,79
EPVA3.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	1,79
EPVA3.27	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.	1,79
EPVA3.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	1,79
EPVA3.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	1,55

**D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización**

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	EL CÓMIC	PRIMER TRIMESTRE
<b>Justificación</b>		
Aplicación en una obra final de todos los elementos gráficos estudiados en el bloque 1		
Número	Título	Temporización
2	La ALHAMBRA	SEGUNDO TRIMESTRE
<b>Justificación</b>		
Estudio y desarrollo del bloque temático 2 Dibujo técnico, aplicación al diseño de azulejos de la alhambra .		
Número	Título	Temporización
3	DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA	TERCER TRIMESTRE
<b>Justificación</b>		
Desarrollo de los contenidos referentes al Bloque 4 en un proyecto concreto realizado por el alumnado.		

**E. Precisiones sobre los niveles competenciales**

Sin especificar

**F. Metodología**

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 29.3 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «las programaciones didácticas de todas las materias y, en su caso, ámbitos incluirán actividades en las que el alumnado deberá leer, escribir y expresarse de forma oral».

**G. Materiales y recursos didácticos**

.MEDIOS DIDÁCTICOS Y MATERIAL DE APOYO.

Presentaciones en pizarra digital

¿ No se utilizará libro de texto, los temas programados irán colgándose en la página web del instituto. También este curso en la plataforma Classroom : e32bwoi

También se irán colgando las propuestas de ejercicios prácticos.

Los alumnos realizarán sus actividades en un bloc de dibujo que será su cuaderno de trabajo (porfolio) desarrollado a lo largo del curso.

También podrán entregarse los trabajos en láminas o formatos que se irán archivando en una capeta dedicada exclusivamente para la materia

MATERIALES

El material con el que se ejecuta un trabajo artístico no posee ninguna cualidad artística en su forma natural. Sólo a través de la expresión en el arte, la forma adquiere significado y el material se convierte en un valor artístico.



Los alumno/as deben conocer muchas cuestiones sobre los materiales, y parte de esta labor, puede realizarse a través de la experimentación. Siempre aparecen materiales nuevos o nuevas formas de usar los materiales conocidos.

El profesor debe procurar que el alumno investigue sobre nuevos materiales o formas nuevas de uso de los existentes, haciéndoles ver que no es preciso que sean caros para que puedan ser utilizados.

#### **H. Precisiones sobre la evaluación**

Durante este curso, se realizarán tres proyectos entorno a tres temas , éstos nos servirán para consolidar y continuar con el aprendizaje de los contenidos de los bloques temáticos que se desarrollan en la asignatura de Educación Plástica visual y audiovisual en la 2º etapa de la ESO .

**ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES**  
**EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 4º DE E.S.O.**

**A. Elementos curriculares****1. Objetivos de materia**

La enseñanza de esta materia en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

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

## 2. Contenidos

Contenidos	
<b>Bloque 1. Expresión plástica.</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.
2	Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
3	Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
4	Creatividad y subjetividad.
5	Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
6	El color en la composición.
7	Simbología y psicología del color.
8	Texturas.
9	Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura.
10	Materiales y soportes.
11	Concepto de volumen.
12	Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
13	Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.
14	Aplicación en las creaciones personales.
15	Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
16	La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia.
17	Imágenes de diferentes períodos artísticos.
18	Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.
19	Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.
<b>Bloque 2. Dibujo técnico.</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Formas planas.
2	Polígonos.
3	Construcción de formas poligonales.
4	Trazados geométricos, tangencias y enlaces.
5	Aplicaciones en el diseño.
6	Composiciones decorativas.
7	Aplicaciones en el diseño gráfico.
8	Proporción y escalas.
9	Transformaciones geométricas.
10	Redes modulares.
11	Composiciones en el plano.
12	Descripción objetiva de las formas.
13	El dibujo técnico en la comunicación visual.
14	Sistemas de representación.
15	Aplicación de los sistemas de proyección.
16	Sistema diédrico.
17	Vistas.
18	Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica.
19	Perspectiva caballera.
20	Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista.
21	Aplicaciones en el entorno.

Contenidos	
<b>Bloque 2. Dibujo técnico.</b>	
Nº Ítem	Ítem
22	Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.
23	Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.
24	Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.
25	Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.
26	Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.
<b>Bloque 3. Fundamentos del diseño.</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
2	Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
3	Fundamentos del diseño.
4	Ámbitos de aplicación.
5	Movimientos en el plano y creación de submódulos.
6	Formas modulares.
7	Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.
8	El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
9	Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.
10	Tipografía.
11	Diseño del envase.
12	La señalética.
13	Diseño industrial: Características del producto.
14	Proceso de fabricación.
15	Ergonomía y funcionalidad.
16	Herramientas informáticas para el diseño.
17	Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.
18	Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.
19	Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.
20	Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.
21	El lenguaje del diseño.
<b>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.
2	Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
3	Principales elementos del lenguaje audiovisual.
4	Finalidades.
5	La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
6	La fotografía: inicios y evolución.
7	La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.
8	El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.
9	Lenguaje cinematográfico.
10	Cine de animación.
11	Análisis.
12	Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.

Contenidos	
<b>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.</b>	
Nº Ítem	Ítem
13	Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
14	Estereotipos y sociedad de consumo.
15	Publicidad subliminal.

**B. Relaciones curriculares**

**Criterio de evaluación: 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.**

**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor  
CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

**Criterio de evaluación: 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.**

**Competencias clave**

CD: Competencia digital  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor  
CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.  
EPVA2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.  
EPVA3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

**Criterio de evaluación: 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.**

**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
CSYC: Competencias sociales y cívicas  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.  
EPVA2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

**Criterio de evaluación: 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.**

**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
CSYC: Competencias sociales y cívicas  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

**Criterio de evaluación: 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.**

**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
CSYC: Competencias sociales y cívicas  
CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

**Estándares**

EPVA1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.

EPVA2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

**Criterio de evaluación: 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.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

EPVA1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

EPVA2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.

EPVA3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces

EPVA4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

**Criterio de evaluación: 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.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

EPVA2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

EPVA3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

EPVA4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

**Criterio de evaluación: 2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

**Criterio de evaluación: 3.1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.**

**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.

EPVA2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

**Criterio de evaluación: 3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.**

**Competencias clave**

**Competencias clave**

CD: Competencia digital  
CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

**Criterio de evaluación: 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.**

**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor  
CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.  
EPVA2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.  
EPVA3. 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.  
EPVA4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.  
EPVA5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

**Criterio de evaluación: 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.**

**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
CSYC: Competencias sociales y cívicas  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos  
EPVA2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.

**Criterio de evaluación: 4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.**

**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
CSYC: Competencias sociales y cívicas  
CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.  
EPVA2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.  
EPVA3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

**Criterio de evaluación: 4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.**

**Competencias clave**

CD: Competencia digital  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.  
EPVA2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.  
EPVA3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.



**Criterio de evaluación: 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.**

**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

EPVA1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA1.1	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.	6,67
EPVA1.2	Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas , tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	6,67
EPVA1.3	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.	6,67
EPVA1.4	Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	6,67
EPVA1.5	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.	6,67
EPVA2.1	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.	6,67
EPVA2.2	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.	6,67
EPVA2.3	Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	6,67
EPVA3.1	Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	6,67
EPVA3.2	Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	6,67
EPVA3.3	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.	6,67
EPVA4.1	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.	6,67
EPVA4.2	Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	6,67
EPVA4.3	Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	6,67

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 18700441

Fecha Generación: 20/11/2020 20:50:42

EPVA4.4	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.	6,62
---------	--	------

**D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización**

**E. Precisiones sobre los niveles competenciales**

Sin especificar

**F. Metodología**

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 29.3 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «las programaciones didácticas de todas las materias y, en su caso, ámbitos incluirán actividades en las que el alumnado deberá leer, escribir y expresarse de forma oral».

Activa y experimental, se irán exponiendo los contenidos mediante resúmenes , presentaciones y video tutoriales en la plataforma Classroom, en donde los alumnos irán colgando sus trabajos.

**G. Materiales y recursos didácticos**

Materiales y técnicas gráfico plásticas como Lápices acuarelables, rotuladores, papel, cartulinas, lienzo y cualquier otro material oportuno para la actividad propuesta.

Recursos como internet, enciclopedias , blog de arte, video tutoriales elaborados por el departamento, documentales etc.

**H. Precisiones sobre la evaluación**

Este curso , dadas las circunstancias en las que nos vemos obligados a trabajar, la realización de proyectos en equipo no se podrán programar. Aunque de forma individual, se intentará potenciar la integración de todos los contenidos y conocimientos a partir de trabajos prácticos que potencien la creatividad y también el estudio de las producciones artísticas. Por lo tanto se valorará el proceso , la evaluación será continua, basada el el trabajo realizado, calidad y cantidad del mismo y grado de profundización en la investigación sobre los temas propuestos. Se tendrán en cuenta las peculiaridades del alumnado

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

## DIBUJO TÉCNICO

### BACHILLERATO

2020/2021

---

#### ASPECTOS GENERALES

---

- A. Contextualización
- B. Organización del departamento de coordinación didáctica
- C. Justificación legal
- D. Objetivos generales de la etapa
- E. Presentación de la materia
- F. Elementos transversales
- G. Contribución a la adquisición de las competencias claves
- H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas
- I. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación
- J. Medidas de atención a la diversidad
- K. Actividades complementarias y extraescolares
- L. Indicadores de logro e información para la memoria de autoevaluación
- M. PROGRAMACIÓN EN CASO DE CONFINAMIENTO

#### ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES

---

DIBUJO TÉCNICO - 1º DE BACHILLERATO (CIENCIAS)  
DIBUJO TÉCNICO - 2º DE BACHILLERATO (CIENCIAS)

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DIBUJO TÉCNICO BACHILLERATO 2020/2021

## ASPECTOS GENERALES

### A. Contextualización

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 8.2 del Decreto 110/2016 por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, «los centros docentes establecerán en su proyecto educativo los criterios generales para la elaboración de las programaciones didácticas de cada una de las materias que componen la etapa, los criterios para organizar y distribuir el tiempo escolar, así como los objetivos y programas de intervención en el tiempo extraescolar, los criterios y procedimientos de evaluación y promoción del alumnado, y las medidas de atención a la diversidad, o las medidas de carácter comunitario y de relación con el entorno, para mejorar el rendimiento académico del alumnado».

Asimismo y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5 de la Orden 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso del aprendizaje del alumnado, «a tales efectos, y en el marco de las funciones asignadas a los distintos órganos existentes en los centros en la normativa reguladora de la organización y el funcionamiento de los mismos, y de conformidad con lo establecido en el artículo 7.2 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, desarrollarán y complementarán, en su caso, el currículo en su proyecto educativo y lo adaptarán a las necesidades de su alumnado y a las características específicas del entorno social y cultural en el que se encuentra, configurando así su oferta formativa».

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 2.5 de la Orden 14 de julio, «los departamentos de coordinación didáctica elaborarán las programaciones correspondientes a los distintos cursos de las materias que tengan asignadas a partir de lo establecido en los Anexos I, II y III, mediante la concreción de los objetivos establecidos, la ordenación de los contenidos, los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y calificación, y su vinculación con el resto de elementos del currículo, así como el establecimiento de la metodología didáctica».

El IES Miguel de Cervantes es un centro público dependiente de la Consejería de Educación de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Está situado en la calle Camino Real de los Neveros 1, Granada, zona residencial situada en el barrio de Bola de Oro.

El centro recibe además alumnado de otras zonas de la ciudad (Realejo, Barranco del Abogado, Zaidín y Avenida Cervantes) así como de otras localidades cercanas como Cenes de la Vega, Pinos Genil, Quéntar, Dúdar y Güejar-Sierra.

El número aproximado de alumnos/as es de 800 y estudian, bien Secundaria Obligatoria, Bachillerato o Ciclo Formativo de Grado Superior (Animación Sociocultural).

El instituto posee una parcela de 9.300 metros/cuadrados, con jardines, pistas deportivas, gimnasio, aulas específicas, aulas, servicios, Sum,..

### B. Organización del departamento de coordinación didáctica

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 92.1 del Decreto 327/2010, de 13 de julio por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «cada departamento de coordinación didáctica estará integrado por todo el profesorado que imparte las enseñanzas que se encomienden al mismo. El profesorado que imparta enseñanzas asignadas a más de un departamento pertenecerá a aquel en el que tenga mayor carga lectiva, garantizándose, no obstante, la coordinación de este profesorado con los otros departamentos con los que esté relacionado, en razón de las enseñanzas que imparte».

Durante el curso 20-21 las profesoras que imparten la materia de Dibujo técnico I y II son Juana Guerrero Barranco y Emilia Vílchez Campillos respectivamente,

### C. Justificación legal

- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa.
- 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/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

- Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.

- Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de los institutos de educación secundaria, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.

#### D. Objetivos generales de la etapa

Conforme a lo dispuesto en el artículo 3 del Decreto 110/2016, de 14 de junio el Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades que les permitan:

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

Además el Bachillerato en Andalucía contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

- a) Profundizar en el conocimiento y el aprecio de las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- b) Profundizar en el conocimiento y el aprecio de los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

#### E. Presentación de la materia

Dibujo Técnico es una materia de opción del bloque de asignaturas troncales de primero y segundo cursos, para la modalidad de Ciencias de Bachillerato.

El Dibujo Técnico es un medio de expresión indispensable para el desarrollo del proceso de diseño y fabricación de productos con el que el alumnado irá adquiriendo recursos comunicativos que le permitirán transmitir ideas, proyectos y soluciones gráficas a problemas sociales, siendo empleado como lenguaje universal codificado en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando, definiendo de una manera exacta lo que se desea producir. La visión espacial se desarrolla a través del estudio de los sistemas de representación y la capacidad de abstracción facilita la comprensión de los objetos tridimensionales mediante imágenes planas.

La representación gráfica de espacios o productos es abordada de manera sistemática elaborando documentos técnicos normalizados que pueden implicar proyectos de diseño gráfico, arquitectónico o industrial.

La materia se organiza en dos cursos. En el primer curso se desarrollan aspectos relacionados con la comunicación y la representación gráfica de la realidad, analizándose secuencialmente los bloques de geometría plana, geometría descriptiva, sistemas de representación y normalización. Se trata de que el alumnado adquiera una visión global de los fundamentos del dibujo técnico que le permita en el siguiente curso profundizar en sus contenidos y aplicaciones. En el segundo curso aparece un nuevo bloque de contenidos denominado ¿Documentación gráfica de proyectos¿, donde habrá que demostrar las destrezas adquiridas durante la etapa y comprender su conexión con el mundo laboral y real.

Materia de opción del bloque de asignaturas troncales para la modalidad de Bachillerato de Ciencias.

El dibujo técnico es un medio de expresión indispensable para el desarrollo del proceso de diseño y fabricación de productos con el que el alumnado irá adquiriendo recursos comunicativos que le permitirán transmitir ideas, proyectos y soluciones gráficas a problemas sociales, siendo empleado como lenguaje universal codificado en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando, definiendo de una manera exacta lo que se desea y de las formas para visualizar lo que se está diseñando, definiendo de una manera exacta lo que se desea producir. La visión espacial se desarrolla a través del estudio de los sistemas de representación y la capacidad de abstracción facilita la comprensión de los objetos tridimensionales mediante imágenes planas.

En el primer curso se desarrollan aspectos relacionados con la comunicación y la representación gráfica de la realidad, analizándose secuencialmente los bloques de geometría plana, geometría descriptiva, sistemas de representación y normalización. Se trata de que el alumno adquiera una visión global de los fundamentos del dibujo técnico que le permita en el siguiente curso profundizar en sus contenidos y aplicaciones.

En el segundo curso aparece un nuevo bloque de contenidos denominado ¿Documentación gráfica de proyectos¿, donde habrá que demostrar las destrezas adquiridas durante la etapa y comprender su conexión en el mundo laboral y real.

Los elementos del currículo básico de la materia se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados: Geometría y Dibujo técnico, Sistemas de Representación, Normalización y Documentación gráfica de proyectos.

## **F. Elementos transversales**

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la autoestima y la participación, mediante el trabajo en equipo favoreciendo la comunicación interpersonal, promoviendo la educación para la convivencia, la tolerancia y la igualdad entre hombres y mujeres, y la autorregulación y el uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación.

## **G. Contribución a la adquisición de las competencias claves**

La metodología a seguir en Dibujo Técnico será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia. Es necesario que el método seguido por el profesorado se ajuste a las características del alumnado, a los recursos y al contexto con el fin de propiciar su aprendizaje competencial.

Es aconsejable que el profesorado incorpore estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción del alumnado y comparta qué se va a aprender y por qué. Se comenzará con los procedimientos y conceptos simples para ir avanzando en complejidad. Así, las capacidades se van desarrollando paulatinamente a lo largo de todo el proceso. La selección de contenidos para el proceso de enseñanza y aprendizaje constituye un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje debería realizarse de forma significativa para el alumnado. Se partirá de una revisión del nivel previo, y se plantearán tareas problemas que el alumnado deba resolver haciendo un uso adecuado de todos sus recursos.

Las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica, sino que el alumnado debe analizar el

problema, plantear alternativas y comprender las condiciones que ha de cumplir la solución buscada. Los planteamientos de las actividades o tareas deben ir graduando el nivel de dificultad de los contenidos y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales. En la didáctica de esta materia cobran especial importancia los aprendizajes por proyectos, tanto individuales como colectivos, que pueden estar enfocados a realidades profesionales del mundo del diseño, la arquitectura y la industria. A través de ellos el alumnado debe elaborar hipótesis, investigar, evaluar los resultados, reflexionar y finalmente crear un producto, desarrollando la capacidad de comunicarse de manera empática y eficiente, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en sí, integridad y honestidad, adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público, quedando aquí reflejada la competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. El profesorado acompañará de forma permanente el proceso proyectual del alumnado aconsejando y guiando sobre los materiales, las piezas mecanizadas o maquetas creadas por ellos, y en las dificultades que este presente.

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. Estos materiales tradicionales de dibujo técnico deben integrarse con los recursos que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación, potenciando en esta materia tanto el aprendizaje de programas de dibujo en 2D y 3D, como la investigación, la documentación y la presentación de proyectos propios y ajenos. Es necesario para poder trabajar la materia, sobre todo en el bloque 3 de Dibujo Técnico II, disponer de ordenadores durante todo el periodo lectivo destinado a esta materia. Cabe destacar que el carácter instrumental del dibujo técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes como la geometría con otras materias relacionadas con el ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático.



## H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7 del Decreto 110/2016 de 14 de Junio y el artículo 4 de la Orden de 14 de julio de 2016, las recomendaciones de metodología didáctica para el Bachillerato son las siguientes:

- a) El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral y, por ello, debe abordarse desde todas las áreas de conocimiento. En el proyecto educativo del centro y en las programaciones didácticas se incluirán las estrategias que desarrollará el profesorado para alcanzar los objetivos previstos, así como la adquisición por el alumnado de las competencias clave.
- b) Los métodos deben partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de este y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.
- c) Los centros docentes fomentarán la creación de condiciones y entornos de aprendizaje caracterizados por la confianza, el respeto y la convivencia como condición necesaria para el buen desarrollo del trabajo del alumnado y del profesorado.
- d) Las líneas metodológicas de los centros para el Bachillerato tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza, y promover procesos de aprendizaje autónomo y hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.
- e) Las programaciones didácticas de las distintas materias del Bachillerato incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.
- f) Se estimulará la reflexión y el pensamiento crítico en el alumnado, así como los procesos de construcción individual y colectiva del conocimiento, y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.
- g) Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación adecuados a los contenidos de las distintas materias.
- h) Se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizarlo mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas y diferentes formas de expresión.
- i) Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas al dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.
- j) Se fomentará el enfoque interdisciplinar del aprendizaje por competencias con la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y de actividades integradas que le permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.
- k) Las tecnologías de la información y de la comunicación para el aprendizaje y el conocimiento se utilizarán de manera habitual como herramienta para el desarrollo del currículo.

Basándonos en las recomendaciones metodológicas anteriores, para la materia de Dibujo Técnico se pueden tener en cuenta las siguientes estrategias metodológicas recogidas en la parte correspondiente del Anexo de la Orden de 14 de julio de 2016.

La metodología a seguir en Dibujo Técnico será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia. Es necesario que el método seguido por el profesorado se ajuste a las características del alumnado, a los recursos y al contexto con el fin de propiciar su aprendizaje competencial.

Es aconsejable que el profesorado incorpore estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción del alumnado y comparta qué se va a aprender y por qué. Se comenzará con los procedimientos y conceptos simples para ir avanzando en complejidad. Así, las capacidades se van desarrollando paulatinamente a lo largo de todo el proceso. La selección de contenidos para el proceso de enseñanza y aprendizaje constituye un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje debería realizarse de forma significativa para el alumnado. Se partirá de una revisión del nivel previo, y se plantearán tareas problemas que el alumnado deba resolver haciendo un uso adecuado de todos sus recursos.

Las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica, sino que el alumnado debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones que ha de cumplir la solución buscada. Los planteamientos de las actividades o tareas deben ir graduando el nivel de dificultad de los contenidos y la

complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales. En la didáctica de esta materia cobran especial importancia los aprendizajes por proyectos, tanto individuales como colectivos, que pueden estar enfocados a realidades profesionales del mundo del diseño, la arquitectura y la industria. A través de ellos el alumnado debe elaborar hipótesis, investigar, evaluar los resultados, reflexionar y finalmente crear un producto, desarrollando la capacidad de comunicarse de manera empática y eficiente, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en sí, integridad y honestidad, adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público, quedando aquí reflejada la competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. El profesorado acompañará de forma permanente el proceso proyectual del alumnado aconsejando y guiando sobre los materiales, las piezas mecanizadas o maquetas creadas por ellos, y en las dificultades que este presente.

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. Estos materiales tradicionales de dibujo técnico deben integrarse con los recursos que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación, potenciando en esta materia tanto el aprendizaje de programas de dibujo en 2D y 3D, como la investigación, la documentación y la presentación de proyectos propios y ajenos. Es necesario para poder trabajar la materia, sobre todo en el bloque 3 de Dibujo Técnico II, disponer de ordenadores durante todo el periodo lectivo destinado a esta materia. Cabe destacar que el carácter instrumental del dibujo técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes como la geometría con otras materias relacionadas con el ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático.

El desarrollo de cada unidad didáctica irá acompañado de los ejercicios necesarios para su comprensión y asimilación. Estos ejercicios son colgados en las Classroom habilitadas para la atención del alumnado que está en casa una vez se ha implantado la enseñanza sincronizada de la materia, medio grupo está en clase y la otra mitad en casa. Los alumnos trabajarán simultáneamente los mismos ejercicios y se intentará resolver las dudas durante las sesiones de clase y a través de la plataforma a través del correo del centro. Estas actividades servirán para el aprendizaje de contenidos y para la evaluación que contará un 20% de la nota global.

Los tres bloques fundamentales desarrollados según la normativa se intentarán ajustar a cada evaluación o trimestre, dependerá del nivel de conocimiento, y características del grupo. También se adaptarán a las situaciones de posible confinamiento por causa excepcional provocada por la pandemia a causa del COVID-19. Esto quiere decir que en el caso de Dibujo técnico II los contenidos se ajustarán a los mínimos exigidos para la realización de la prueba de acceso a la universidad.

Por cada evaluación o trimestre se realizará al menos un examen de contenidos impartidos durante el trimestre. Si es posible se realizarán otros controles intermedios para ir evaluando el nivel de adquisición de contenidos del alumnado, y de esta forma, poder solucionar problemas de comprensión de dichos contenidos y posibles adaptaciones que tengan que ser aplicadas al alumnado con necesidades individuales específicas.

Cada examen de evaluación global de contenidos por trimestre, contará asimismo de su correspondiente recuperación.

### **I. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación**

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 16.1 de la Orden de 14 de julio de 2016, «la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua y diferenciada según las materias, tendrá un carácter formativo y será instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje».

Asimismo y de acuerdo con el artículo 17 de la Orden de 14 de julio de 2016, «los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de las distintas materias son los criterios de evaluación y su concreción en los estándares de aprendizaje evaluables». Además para la evaluación del alumnado se tendrán en consideración los criterios y procedimientos de evaluación y promoción del alumnado incluido en el proyecto educativo del centro, así como los criterios de calificación incluidos en la presente programación didáctica.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 18 de la Orden de 14 de julio de 2016, «el profesorado llevará a cabo la evaluación de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna en relación con los objetivos del Bachillerato y las competencias clave, a través de diferentes procedimientos, técnicas o instrumentos como pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación de las diferentes materias y a las características específicas del alumnado».

Son tres las evaluaciones programadas durante el curso 2020-2021. Los alumnos realizarán un examen por cada una de estas evaluaciones y cuyos contenidos abarcarán cada bloque temático . 1er bloque: Trazados geométricos en primera evaluación , 2º Bloque Sistemas de Representación en segunda evaluación y 3er bloque :Normalización y Documentación en el tercera evaluación. Cada evaluación tendrá una recuperación en caso de ser suspendida

#### **J. Medidas de atención a la diversidad**

Los centros docentes desarrollarán las medidas, programas, planes o actuaciones para la atención a la diversidad establecidas en el Capítulo VI del Decreto 110/2016, de 14 de Junio, así como en el Capítulo IV de la Orden de 14 de julio de 2016 en el marco de la planificación de la Consejería competente en materia de educación.

Se adaptaran los ejercicios sin adaptar los objetivos de la materia. Esto quiere decir que se facilitará el aprendizaje proponiendo al alumnado con dificultades un abanico de ejercicios diversos que serán valorados en la calificación global de la materia.

#### **K. Actividades complementarias y extraescolares**

No se realizarán actividades complementarias y extraescolares a causa de la emergencia sanitaria que estamos sufriendo.

#### **L. Indicadores de logro e información para la memoria de autoevaluación**

#### **M. PROGRAMACIÓN EN CASO DE CONFINAMIENTO**

Se está utilizando durante este curso la enseñanza sincronizada, es decir, se atiende en el instituto a la mitad de los alumnos y la otra mitad sigue las clases en casa simultáneamente, para hacer posible este tipo de enseñanza se está usando la plataforma Classroom. En ella se cuelgan las tareas ( a modo de ejercicios prácticos sobre los temas que se imparten) y los temas, contenidos, videos tutoriales explicativos y ampliación necesaria para la mejor comprensión y aprendizaje del alumnado.

Clave de classroom: brgbaok

Se realizarán exámenes en dos turnos de manera que entre ellos las fechas sean lo más consecutivas posibles, Viernes para un grupo, y Lunes para el siguiente Grupo.

En caso de confinamiento total del grupo, las clases se impartirán por Meet y con la utilización de materiales grabados por la profesora, y de la red (video tutoriales etc) que facilitarán el aprendizaje. Al igual que se hizo durante el tercer trimestre del curso pasado, se realizarán pruebas semanales en las que el alumno deberá realizar uno ejercicios en directo online durante un periodo de conexión establecido semanalmente.

En cuanto a contenidos, se reducirán a aquellos que sean los más convenientes para superar exitosamente la prueba de acceso a la universidad.

**ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES**  
**DIBUJO TÉCNICO - 1º DE BACHILLERATO (CIENCIAS)**

**A. Elementos curriculares****1. Objetivos de materia**

La enseñanza de esta materia en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

<b>Código</b>	<b>Objetivos</b>
1	Apreciar y reconocer el dibujo técnico como elemento de configuración y recurso gráfico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana.
2	Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.
3	Analizar los fundamentos y las características de los sistemas de representación.
4	Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar la principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.
5	Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.
6	Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.
7	Descubrir la importancia del proceso metodológico de creación y representación del dibujo técnico mediante la elaboración de bocetos, croquis y planos.
8	Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.
9	Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.

## 2. Contenidos

Contenidos	
<b>Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico.</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Trazados geométricos.
2	Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico.
3	Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza.
4	Identificación de estructuras geométricas en el Arte.
5	Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.
6	Trazados fundamentales en el plano.
7	Circunferencia y círculo Operaciones con segmentos.
8	Mediatriz.
9	Paralelismo y perpendicularidad.
10	Ángulos: clasificación, características y operaciones.
11	Determinación de lugares geométricos.Aplicaciones
12	Triángulos: resolución gráfica de triángulos, determinación, propiedades y aplicaciones de sus rectas y puntos notables.
13	Cuadriláteros: clasificación, características y construcciones.
14	Polígonos regulares: construcción conociendo el lado y a partir del radio de la circunferencia circunscrita.
15	Método general.
16	Polígonos estrellados.
17	Elaboración de formas basadas en redes modulares pudiendo utilizar como ejemplo el diseño de los azulejos de la herencia de la cultura árabe-andaluza.
18	Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.
19	Representación de formas planas.
20	Trazado de formas proporcionales: Proporcionalidad y semejanza.
21	Construcción y utilización de escalas gráficas.
22	Transformaciones geométricas elementales: giro, traslación, simetría, homología, homotecia y afinidad.
23	Identificación de invariantes.Aplicaciones
24	Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces.Aplicaciones.
25	Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.
26	Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.
27	Geometría y nuevas tecnologías.
28	Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D utilizando entre otras actividades la reproducción mediante las nuevas tecnologías de la tracería que encontramos en la Alhambra de Granada u otros edificios del patrimonio histórico andaluz.
<b>Bloque 2. Sistemas de representación.</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Fundamentos de los sistemas de representación.
2	Sistemas de representación en el Arte.
3	Evolución histórica de los sistemas de representación.
4	Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.
5	Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.
6	Clases de proyección.
7	Sistemas de representación y nuevas tecnologías.
8	Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.
9	Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas.
10	Disposición normalizada.

Contenidos	
<b>Bloque 2. Sistemas de representación.</b>	
Nº Ítem	Ítem
11	Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes.
12	Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección.
13	Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos.
14	Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.
15	Sistema de planos acotados. Aplicaciones.
16	Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.
17	Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.
18	Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares.
19	Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.
20	Sistema cónico: elementos del sistema.Plano del cuadro y cono visual.
21	Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.
22	Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.
23	Representación simplificada de la circunferencia.
24	Representación de sólidos en los diferentes sistemas.
<b>Bloque 3. Normalización.</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Elementos de normalización.
2	El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.
3	Formatos. Doblado de planos.
4	Vistas. Líneas normalizadas.
5	Escalas. Acotación.
6	Cortes y secciones.
7	Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial. Dibujo arquitectónico.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 18700441

Fecha Generación: 20/11/2020 20:57:23

**B. Relaciones curriculares**

**Criterio de evaluación: 1.1. Resolver problemas de trazados geométricos y de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema ¿paso a paso¿ y/o análisis de figura elaborada previamente.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
 CAA: Aprender a aprender  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor  
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

DBT1. 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.  
 DBT2. 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.  
 DBT3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.  
 DBT4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.  
 DBT5. 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.  
 DBT6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.  
 DBT7. 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.  
 DBT8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.

**Criterio de evaluación: 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. Saber realizar dibujos con materiales tradicionales y con programas de dibujo vectorial por ordenador.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
 CD: Competencia digital  
 CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

DBT1. 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.  
 DBT2. 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.  
 DBT3. 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.  
 DBT4. 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.

**Criterio de evaluación: 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.**

**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

DBT1. 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.

DBT2. 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.

DBT3. 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.

DBT4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.

**Criterio de evaluación: 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**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

DBT1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.

DBT2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).

DBT3. 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.

DBT4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

DBT5. 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.

**Criterio de evaluación: 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.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

DBT1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.

DBT2. Realiza perspectivas caballeras 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.



**Criterio de evaluación: 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.**

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
 CAA: Aprender a aprender  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

#### Estándares

DBT1. 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.

DBT2. 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.

DBT3. 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 alzado o con la ayuda de plantillas de curvas.

**Criterio de evaluación: 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.**

#### Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

#### Estándares

DBT1. 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.

**Criterio de evaluación: 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, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.**

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
 CAA: Aprender a aprender  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

#### Estándares

DBT1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.

DBT2. 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.

DBT3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

DBT4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

DBT5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.

**C. Ponderaciones de los criterios**

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
DBT1.1	Resolver problemas de trazados geométricos y de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema ¿paso a paso¿ y/o análisis de figura elaborada previamente.	12,5
DBT1.2	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. Saber realizar dibujos con materiales tradicionales y con programas de dibujo vectorial por ordenador.	12,5
DBT2.1	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.	12,5
DBT3.1	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.	12,5
DBT3.2	Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.	12,5
DBT2.4	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.	12,5
DBT2.2	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	12,5
DBT2.3	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.	12,5

**D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización**

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Construcciones geométricas fundamentales	PRIMER TRIMESTRE
<b>Justificación</b>		
Objetivo 1-2		

Número	Título	Temporización
2	POLIGONOS	PRIMER TRIMESTRE
<b>Justificación</b>		
OBJ 1-2-4		
Número	Título	Temporización
3	IGUALDAD SEMEJANZA Y PROPORCIONALIDAD	PRIMER TRIMESTRE
<b>Justificación</b>		
OBJ 2-3-4-5		
Número	Título	Temporización
4	LA CIRCUNFERENCIA TANGENCIAS Y ENLACES.	PRIMER TRIMESTRE
<b>Justificación</b>		
OBJ 6-7		
Número	Título	Temporización
5	CURVAS TÉCNICAS Y CÓNICAS	PRIMER - SEGUNDO TRIMESTRE.
<b>Justificación</b>		
OB 6-7		
Número	Título	Temporización
6	LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	SEGUNDO TRIMESTRE
<b>Justificación</b>		
OB 6-7		
Número	Título	Temporización
7	EL SISTEMA DIÉDRICO	SEGUNDO TRIMESTRE
Número	Título	Temporización
8	SISTEMA AXONOMÉTRICO Y PERSPECTIVA CABALLERA	SEGUNDO TRIMESTRE
Número	Título	Temporización
9	LA PERSPECTIVA CÓNICA	TERCER TRIMESTRE
Número	Título	Temporización
10	NORMALIZACIÓN VISTAS Y ACOTACIÓN	TERCER TRIMESTRE

### E. Precisiones sobre los niveles competenciales

En el primer curso se desarrollan aspectos relacionados con la comunicación y la representación gráfica de la realidad, analizándose secuencialmente los bloques de geometría plana, geometría descriptiva, sistemas de representación y normalización. Se trata de que el alumno adquiera una visión global de los fundamentos del dibujo técnico que le permita en el siguiente curso profundizar en sus contenidos.

B1 Presente en los dos cursos trata de resolver problemas geométricos y de configuración de formas poligonales, reconociendo su utilización en el arte, y su relación con la naturaleza y métodos científicos.

B.2 Sistemas de representación: Analiza los fundamentos característicos de las axonometrías, perspectiva cónica, sistema diédrico y sistema acotado, así como sus aplicaciones. Durante el desarrollo de la fase de comunicación de ideas se potenciará el uso del dibujo "a mano Alzada".

B.3 Normalización Conocimiento de convencionalismos gráficos para la comunicación universal que consigue simplificar procedimientos y unificar las normas internacionales.

La materia contribuye a desarrollar aptitudes como la autoestima, la participación, mediante el trabajo en equipo favoreciendo la comunicación interpersonal, promoviendo la educación para la convivencia, la tolerancia y la igualdad entre hombres y mujeres, y la autorregulación y el uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación.

Contribuye asimismo al desarrollo de todas las competencias clave en mayor o menor medida.

Competencia en comunicación Lingüística CCL el alumno desarrolla, explica, expone y defiende sus proyectos y

trabajos. El dibujo técnico en sí supone un modo de comunicación audiovisual, universal, hace uso de destrezas orales y escritas que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CMCT el alumno desarrolla aplicando el razonamiento matemático, necesario el uso de : cálculos, mediciones, tamaños y proporciones, análisis de formas en el espacio, posiciones relativas de elementos geométricos, representaciones gráficas en el plano y en el espacio y sistemas de representación de objetos y volúmenes.

Competencia digital CD usando las TIC teniendo como objetivo el dominio de las mismas en la representación gráfica y presentación de proyectos.

Competencia de Aprender a Aprender CAA dado el carácter práctico de la asignatura, incidiendo en la investigación previa y la aplicación práctica de las técnicas aprendidas.

Competencias sociales y cívicas CSC a través de la estandarización y normalización , aplicando fórmulas y reglas , unificando códigos que permiten el intercambio internacional y facilitando el trabajo y la responsabilidad social.

Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor SIEP al tener que resolver problemas y elaborar proyectos, por iniciativa, por innovación, desarrollando la autonomía. Factores que favorecen el aprendizaje eficaz y el desarrollo personal del alumnado. Fomentando el trabajo individual y en equipo.

Competencia conciencia y expresión cultural CEC el espíritu de la materia implica desarrollar una conciencia interdisciplinar para resolver problemas relacionados con el análisis, estudio, y cuidado del patrimonio artístico, arquitectónico y de ingeniería en Andalucía.

## F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 29.4 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «las programaciones didácticas de las distintas materias del bachillerato incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura y la capacidad de expresarse correctamente en público».

La metodología a seguir en Dibujo Técnico será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia. Es necesario que el método seguido por el profesorado se ajuste a las características del alumnado, a los recursos y a contexto con el fin de propiciar su aprendizaje competencial.

Es aconsejable incorporar estrategias didácticas específicas según las capacidades y comprensión, abstracción del alumnado, explicando qué es lo que vamos a enseñar y por qué. Se comienza por procedimientos y conceptos simples para avanzar poco a poco en complejidad. De esta forma las capacidades se van desarrollando paulativamente a lo largo de todo el proceso. La selección de contenidos para el proceso enseñanza-aprendizaje es un medio para que el alumnado desarrolle todas sus capacidades y así se consiga un aprendizaje significativo. Partiremos pues de una revisión del nivel en ambos cursos. DBT I y DBT II, planteando una serie de tareas o problemas que deberán resolver de forma adecuada a los recursos.

Las construcciones geométricas se plantearán de forma que el alumno deba analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones que ha que cumplir la solución buscada y no aplicar una manera mecánica.

El desarrollo de cada unidad temática irá acompañado de los ejercicios prácticos necesarios para su comprensión y asimilación.

Los tres bloques fundamentales desarrollados al principio de esta programación se intentarán ajustar a cada evaluación o trimestre, dependerá del nivel de trabajo del grupo.

### EVALUACIÓN

Por cada Evaluación, el alumno realizará al menos un examen en formato UNE A3 con objeto de ir acostumbrando al alumno al modelo que se utiliza en las PAU.

Cada examen de Evaluación contará asimismo de su correspondiente recuperación.

El Curso consta además de una parte práctica que se desarrolla durante una hora semanal de las cuatro horas con las que cuenta la materia de Dibujo Técnico I en la que el alumno debe delinear correctamente los conceptos adquiridos en las clases teóricas.

Para obtener una Evaluación positiva hay que superar las dos partes indicadas siendo la parte teórica el 70% de la nota final y la correspondiente a los ejercicios prácticos, el 30% restante.

Los ejercicios, tareas y problemas se irán graduando en su nivel de dificultad conforme se avance en la materia.

Resulta muy útil para la enseñanza de esta materia la realización de proyectos, tanto individuales como colectivos aplicados a la realidad profesional que el alumno podrá encontrar en su futuro laboral, la realización de dichos proyectos estará supeditada a la temporalización y/o recursos de que se dispongan.

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. Estos materiales tradicionales de dibujo técnico deben integrarse con los recursos que ofrecen las tecnologías TIC, en nuestro centro carecemos de ordenadores en el aula de Dibujo, por lo que la utilización de programas de dibujo 2D, 3D, será imposible.

## G. Materiales y recursos didácticos

Pizarra. Tiza y herramientas de trazado. Programas de Autocad, dibujo por ordenador para video tutoriales. Videos explicativos. Herramientas de dibujo técnico: Lápiz, compás, escuadra, cartabón, reglas, reglas graduadas, plantillas de curvas.

Materiales complementarios.

Se sugiere la utilización de los textos:

DIBUJO TÉCNICO I ED CASALS

DIBUJO TÉCNICO II

ED. DONOSTIARRA.

INGENIERÍA GRÁFICA. Dibujo Técnico para Escuelas Técnicas Superiores

Ed. UNIVERSIDAD DE GRANADA.

Sistema DIÉDRICO Y PERSPECTIVAS. Método en el espacio real.

ED. UNIVERSIDAD DE GRANADA.

Como libros complementarios a los desarrollos de cada uno de los temas en el Aula. Así mismo, los materiales que el alumnado debe utilizar en el desarrollo de los ejercicios son:

Lápices de grafito o portaminas Materiales complementarios.

Se sugiere la utilización de los textos:

DIBUJO TÉCNICO II  
ED. DONOSTIARRA.

INGENIERÍA GRÁFICA. Dibujo Técnico para Escuelas Técnicas Superiores  
Ed. UNIVERSIDAD DE GRANADA.

Sistema DIÉDRICO Y PERSPECTIVAS. Método en el espacio real.  
ED. UNIVERSIDAD DE GRANADA.

Como libros complementarios a los desarrollos de cada uno de los temas en el Aula. Así mismo, los materiales que el alumnado debe utilizar en el desarrollo de los ejercicios son:

Lápices de grafito o portaminas. Afilaminas.

Goma de borrar.

Escuadra, cartabón y regla graduada o escalímetro.

Compás.

AutoCAD. (opcional).

COMENTARIOS:

En los problemas y ejercicios de Normalización se aplicarán las Normas de Dibujo Técnico siguientes:

¿ UNE-EN-ISO 5456-2: 2000

Dibujos técnicos. Métodos de proyección. Parte 2: Representaciones ortográficas. (ISO 5456-2: 1996).

¿ UNE-EN-ISO 5456-3: 2000

Dibujos técnicos. Métodos de proyección. Parte 3: Representaciones axonométricas. (ISO 5456-3: 1996).

¿ UNE 1032: 1982 (1)

Dibujos técnicos. Principios generales de representación (Confirmada por AENOR en enero de 1999)

(1) Aunque parte de su contenido (Métodos de representación) está incluido en UNE-EN-ISO 5456-2: 2000, contempla y desarrolla sin embargo otros ámbitos de la representación, como son: los tipos de líneas, Secciones y Cortes, piezas simétricas, etc. como partes interesadas y aplicables en el nivel de bachillerato.

¿ UNE 1039: 1994

Dibujos técnicos. Acotación. Principios generales, definiciones, métodos de ejecución e indicaciones especiales.

NOMENCLATURA GENERAL

utilizará la siguiente nomenclatura para los distintos elementos y sus proyecciones

## H. Precisiones sobre la evaluación

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

CRITERIOS GENERALES:

En general, para la calificación de las pruebas de evaluación se atenderá a los siguientes criterios: Se valorarán los aspectos conceptuales por encima de los aspectos formales. Se considerará correcto cualquier método que se aplique para la resolución de los problemas y ejercicios, siempre que esté de acuerdo con los contenidos de la programación y que conduzca correctamente a la solución pedida. Por último, se exigirá que las soluciones de los distintos problemas y ejercicios estén de acuerdo con la normalización y convencionalismos propios del Dibujo Técnico y sus aplicaciones.

CRITERIOS ESPECÍFICOS:

El problema se calificará siempre, como máximo, con cuatro puntos, y cada uno de los ejercicios, como máximo, con tres puntos. Esta puntuación se distribuirá entre los apartados del problema y de los ejercicios si los tuviesen. La puntuación y su correspondiente distribución en apartados aparecerán siempre indicadas en los enunciados de los problemas y ejercicios, para conocimiento del alumnado.

Se debe prestar más importancia al planteamiento y adecuación del método empleado que a la calidad del grafismo. No obstante, la puntuación de cada problema o ejercicio deberá estar compuesta por la suma obtenida de la calificación de los aspectos siguientes:

Corrección del planteamiento

Exactitud del resultado

Calidad gráfica

Para unificar criterios de calificación, se recomienda a los alumnos que en la evaluación de los distintos apartados se tendrán en consideración:

1º) Corrección del planteamiento debido a la comprensión del enunciado: 45% de la puntuación máxima.

2º) Exactitud del resultado debido al conocimiento de los procedimientos y normas: 45% de la puntuación máxima.

3º) Destreza en el trazado, por la precisión, limpieza y disposición del dibujo: 10% de la puntuación máxima .

El tercer bloque de contenidos será evaluado de acuerdo a los siguientes criterios:

Mostrar que el alumno ha adquirido las destrezas necesarias durante la etapa que le permitan el desarrollo de un proyecto que conecte con el mundo laboral y real

**ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES**  
**DIBUJO TÉCNICO - 2º DE BACHILLERATO (CIENCIAS)**

**A. Elementos curriculares****1. Objetivos de materia**

La enseñanza de esta materia en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

<b>Código</b>	<b>Objetivos</b>
1	Apreciar y reconocer el dibujo técnico como elemento de configuración y recurso gráfico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana.
2	Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.
3	Analizar los fundamentos y las características de los sistemas de representación.
4	Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar la principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.
5	Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.
6	Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.
7	Descubrir la importancia del proceso metodológico de creación y representación del dibujo técnico mediante la elaboración de bocetos, croquis y planos.
8	Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.
9	Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.



2. Contenidos

Contenidos	
<b>Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico.</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.
2	Construcción de figuras planas equivalentes.
3	Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones.
4	Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.
5	Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.
6	Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola.
7	Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.
8	Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones.
9	Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.
10	Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.
<b>Bloque 2. Sistemas de representación.</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad.
2	Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.
3	Abatimiento de planos.
4	Determinación de sus elementos. Aplicaciones.
5	Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.
6	Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.
7	Construcción de figuras planas.
8	Afinidad entre proyecciones.
9	Problema inverso al abatimiento.
10	Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares.
11	Determinación de sus secciones principales.
12	Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.
13	Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.
14	Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental.
15	Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema.
16	Determinación de coeficientes de reducción.
17	Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes.
18	Representación de figuras planas.
19	Representación simplificada de la circunferencia.
20	Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.
<b>Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos.</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Elaboración de bocetos, croquis y planos.
2	El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual (se pueden tomar como ejemplo obras arquitectónicas e industriales como los pabellones expositivos, cascos de bodegas, puentes, estaciones de trenes, viviendas o colegios que proliferaron en Andalucía a lo largo del siglo XX).

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 18700441

Fecha Generación: 20/11/2020 20:57:23

Contenidos	
<b>Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos.</b>	
Nº Ítem	Ítem
3	El proyecto: tipos y elementos.
4	Planificación de proyectos.
5	Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.
6	Elaboración de las primeras ideas.
7	Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.
8	Elaboración de dibujos acotados.
9	Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.
10	Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.
11	Presentación de proyectos.
12	Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.
13	Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.
14	Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.
15	Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas.
16	Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

**B. Relaciones curriculares**

**Criterio de evaluación: 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.**

**Objetivos**

1. Apreciar y reconocer el dibujo técnico como elemento de configuración y recurso gráfico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana.
2. Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.

**Competencias clave**

- CCL: Competencia en comunicación lingüística  
 CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
 CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

- DBT1. 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.  
 DBT2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.  
 DBT3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.  
 DBT4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.  
 DBT5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

**Criterio de evaluación: 1.2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.**

**Objetivos**

1. Apreciar y reconocer el dibujo técnico como elemento de configuración y recurso gráfico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana.
2. Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.
6. Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.

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

- 1.6. Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola.
- 1.7. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.

**Competencias clave**

- CCL: Competencia en comunicación lingüística  
 CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
 CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

- DBT1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.  
 DBT2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.  
 DBT3. 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.

**Criterio de evaluación: 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.**

**Objetivos**

1. Apreciar y reconocer el dibujo técnico como elemento de configuración y recurso gráfico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana.
2. Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.
3. Analizar los fundamentos y las características de los sistemas de representación.

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

- 1.9. Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.
- 1.10. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.

**Competencias clave**

- CCL: Competencia en comunicación lingüística  
 CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
 CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

- DBT1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.  
 DBT2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.  
 DBT3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.

**Criterio de evaluación: 2.1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la «visión espacial», analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.**

**Objetivos**

1. Apreciar y reconocer el dibujo técnico como elemento de configuración y recurso gráfico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana.
5. Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.
7. Descubrir la importancia del proceso metodológico de creación y representación del dibujo técnico mediante la elaboración de bocetos, croquis y planos.

**Contenidos****Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos.**

- 3.1. Elaboración de bocetos, croquis y planos.
- 3.2. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual (se pueden tomar como ejemplo obras arquitectónicas e industriales como los pabellones expositivos, cascos de bodegas, puentes, estaciones de trenes, viviendas o colegios que proliferaron en Andalucía a lo largo del siglo XX).
- 3.3. El proyecto: tipos y elementos.
- 3.4. Planificación de proyectos.
- 3.6. Elaboración de las primeras ideas.
- 3.7. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.
- 3.9. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.
- 3.12. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.

**Competencias clave**

- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
 CAA: Aprender a aprender  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

- DBT1. 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.  
 DBT2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos

**Estándares**

de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.

DBT3. 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.

**Criterio de evaluación: 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.**

**Objetivos**

2. Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.
3. Analizar los fundamentos y las características de los sistemas de representación.

**Contenidos****Bloque 2. Sistemas de representación.**

- 2.1. Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad.
- 2.2. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.
- 2.3. Abatimiento de planos.
- 2.4. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.
- 2.5. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.
- 2.6. Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.
- 2.7. Construcción de figuras planas.
- 2.8. Afinidad entre proyecciones.
- 2.10. Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares.
- 2.12. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.
- 2.13. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.

**Competencias clave**

- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

DBT1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.

DBT2. 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.

DBT3. 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.

DBT4. 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.

DBT5. 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.

**Criterio de evaluación: 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 situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.**

**Contenidos****Bloque 2. Sistemas de representación.**

- 2.14. Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental.
- 2.15. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema.
- 2.16. Determinación de coeficientes de reducción.
- 2.17. Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

DBT1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.

DBT2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.

DBT3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.

**Criterio de evaluación: 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 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.**

**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

DBT1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.

DBT2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.

DBT3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.

DBT4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.

**Criterio de evaluación: 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.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

DBT1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.

DBT2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.

DBT3. 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.

DBT4. 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.

**C. Ponderaciones de los criterios**

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
DBT1.1	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.	12,5
DBT1.2	Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.	12,5
DBT1.3	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.	12,5
DBT2.1	Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la <i>¿visión espacial¿</i> , 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.	12,5
DBT2.2	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.	12,5
DBT2.3	Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.	12,5
DBT3.2	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.	12,5
DBT3.1	Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.	12,5

**D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización**

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO	SEPTIEMBRE
Número	Título	Temporización
2	PROPORCIONALIDAD Y SEMEJANZA	SEPTIEMBRE OCTUBRE
Número	Título	Temporización
3	TANGENCIAS -POTENCIA-EJE RADICAL -CENTRO	OCTUBRE

Número	Título	Temporización
4	CURVAS CÓNICAS	NOVIEMBRE
Número	Título	Temporización
5	TRANSFORMACIONES HOMOLÓGICAS	DICIEMBRE
Número	Título	Temporización
6	FUNDAMENTOS DE LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	ENERO
Número	Título	Temporización
7	SITEMA DIÉDRICO	ENERO-FEBRERO-MARZO
Número	Título	Temporización
8	SISTEMA AXONOMÉTRICO	MARZO -ABRIL
Número	Título	Temporización
9	NORMALIZACIÓN- CORTES-ACOTACIÓN	MAYO

#### E. Precisiones sobre los niveles competenciales

En el segundo curso aparece un nuevo bloque de contenidos denominado "Documentación gráfica de proyectos", donde habrá que demostrar las destrezas adquiridas durante la etapa y comprender su conexión en el mundo laboral y real. Los elementos del currículo básico de la materia se agrupan en cuatro bloques interrelacionados: B1 Geometría y dibujo técnico, Bloque2 Sistemas de Representación : fundamentalmente S. Diédrico y S, Axonométrico. Bloque 3 Normalización y documentación y el nuevo bloque B4 Documentación gráfica de proyectos, que supone la utilización de todo lo aprendido durante la etapa aplicándolo a la presentación de proyectos sencillos de manera individual, mediante bocetos , croquis y planos de diseño gráfico, de producto arquitectónico.



**F. Metodología**

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 29.4 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «las programaciones didácticas de las distintas materias del bachillerato incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura y la capacidad de expresarse correctamente en público».

Eminentemente activa, dando un carácter práctico, La adquisición de los contenidos teóricos de la materia se desarrollarán a través de la realización de casos prácticos propuestos por el profesor. Se parte de los conocimientos adquiridos y se va avanzando en dificultad de forma que se vayan desarrollando las capacidades mediante un proceso paulatino y acumulativo de conocimiento que hará que el aprendizaje sea significativo. Las construcciones geométricas se plantearán de forma que el alumno deba analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones que ha que cumplir la solución buscada y no aplicar una manera mecánica. Serán válidos todos los métodos que conduzcan a la solución, se valorarán aquellos que faciliten y demuestren la correcta adquisición de los conceptos. Los ejercicios y tareas irán graduando el nivel de complejidad conforme se avanza en la materia. Se supone que partimos de conocimientos adquiridos en Dibujo I, pero de todas formas (si fuese necesario) se reforzarán los que no hayan sido adquiridos en el primer curso de Bachillerato.

En este curso, se supone que el alumno conoce, maneja y utiliza las herramientas de dibujo técnico de manera correcta y eficaz. Se potenciará el uso de los instrumentos de dibujo técnico manejándolos con soltura, rapidez y precisión, mejorando las resoluciones a mano alzada que permiten visualizaciones espaciales de manera rápida. Estos materiales tradicionales de dibujo técnico deben integrarse con los recursos de las TIC,, en nuestro centro, carecemos de ordenadores de aula que puedan ser usado por el alumnado, así que el uso de programas de dibujo 2D y 3D, será imposible.

El contenido teórico de cada unidad didáctica se irá colgando en la plataforma de Classroom, esto hará posible que todos los alumnos (los que están y no están en el centro) puedan seguir las clases. Junto con los temas se propondrán ejercicios prácticos, que servirán para la comprensión y asimilación de los contenidos y también para la calificación final del trabajo desarrollado. En principio intentaremos ajustarnos a un bloque de contenidos por evaluación.

**G. Materiales y recursos didácticos**

los mismos que primero de dibujo tecnico  
Clave de Classroom: brgbaok

**H. Precisiones sobre la evaluación**

Por cada evaluación los alumnos realizarán al menos un examen de formato UNE A3 con objeto de ir acostumbrando al alumno al modelo que se ha estado utilizando en la PAU.

Cada examen de evaluación contará asimismo de su correspondiente recuperación. La nota global de la materia se obtendrá sobre el 80% de la nota del examen y el 20% de las notas de los trabajos prácticos propuestos a lo largo de las evaluaciones.