

# **PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**

## **EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL**

### **EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA**

**2021/2022**

---

#### **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. Anexo Pendientes**

#### **ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES**

---

**EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 2º DE E.S.O.**  
**EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 4º DE E.S.O.**

# **PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA 2021/2022**

## **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 de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas, «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, los centros docentes 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 2.5 de la Orden de 15 de enero de 2021, « el profesorado integrante de los distintos departamentos de coordinación didáctica elaborará las programaciones de las materias o ámbitos para cada curso que tengan asignados, a partir de lo establecido en los Anexos II, III y IV, mediante la concreción de los objetivos, la adecuación de la secuenciación 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».

### **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».

### **C. Justificación legal**

- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria.
- 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 de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas.

- 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) Apreciar 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.

#### **E. Presentación de la materia**

La expresión plástica aparece cuando el ser humano toma conciencia de sí mismo. Se convierte en un lenguaje en tanto que sirve para comunicarse, y este lenguaje toma diferentes formas en dialectos propios para cada situación, mensaje, momento histórico o emocional, y tiene la ventaja de ser universal. Cuando toma la forma de manifestación artística se suma a acrecentar el gran compendio de haberes y conocimientos que la humanidad atesora desde sus albores y que es el legado que queda para las generaciones futuras, que lo disfrutarán y aprovecharán como derecho y protegerán y acrecentarán como deber, la cultura. Que los alumnos y alumnas de estas edades lleguen a comprender este valor no es sencillo, desde luego no lo harán desde la distancia o el extrañamiento, pero si podremos acercarnos si lo experimentan, si lo viven y lo ponen en práctica. En esta

asignatura vamos a ponerles en conocimiento de los lenguajes plásticos, pero también les pondremos en la posibilidad de experimentarlos, y no sólo como homenajes a aquellos que lo hicieron antes, si no, y sobre todo, en la posibilidad de hacerlos suyos para disfrutarlos. De este modo estarán en disposición de desarrollar la creatividad y de encontrar otra forma de expresarse, de conocerse y de interactuar con sus iguales, con el resto de la sociedad. Ofrece un amplio espectro de posibilidades para ayudar en el desarrollo intelectual de los alumnos y alumnas en tanto que el trabajo creativo potencia la sensibilidad ante el aprendizaje y aplicación de conocimientos que dan paso a otros nuevos mediante la autoexigencia y la voluntad de mejorar. También es muy importante en el desarrollo emocional si favorece la expresión. Con respecto a, la parte de la materia a la que se denomina "A", trabajaremos la parte lingüística de lo audiovisual, en la medida en que les permita emitir mensajes en formas creativas, con elementos estructurales y de análisis sencillos. Finalmente, se trata de darles a conocer el trabajo de otros, promoviendo el análisis en los que deberán percibir, apreciar e interpretar los elementos lingüísticos y expresivos que ya hayan experimentado. En ningún caso trabajarán obras históricas desde el punto de vista de la reproducción, si bien pueden servir de exponente de los trabajos que puedan requerirse. La enseñanza de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tiene también como finalidad el desarrollo de las capacidades de contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades estructurales, plásticas, estéticas y funcionales. Si en el primer tramo se presentan a los alumnos y alumnas las características y posibilidades de este lenguaje, en 4º se indaga en la utilidad que para la sociedad tiene, las implicaciones sociales y artísticas que derivan de él y la proyección futura de dichos elementos combinados con las nuevas tecnologías que inundan su entorno.

## **F. Elementos transversales**

El currículo de Educación Plástica, Visual y Audiovisual promueve el desarrollo de actitudes y valores positivos y se adaptará a las características y necesidades particulares del alumnado. De esta forma, esta materia servirá de base para trabajar aspectos educativos de carácter transversal, como la educación vial (mediante los trabajos de señalética), la educación para el consumidor (con la incidencia de los mass media y publicidad en el currículo, logotipo, emblema, imagen corporativa, símbolo...). Sin embargo, dicha transversalidad se hace patente más que en la asignatura, en el desarrollo de la misma en el aula. Basando la relación entre profesorado y alumnado en el respeto, teniendo clara la idea de igualdad de oportunidades para todo tipo de ideas, género, etnia, procedencia, estatus socioeconómico, etc, haciendo hincapié siempre en la necesidad de responder a los retos actuales y, sobre todo, futuros que plantea el medio ambiente.

Competencias personales y habilidades sociales: La búsqueda e indagación de alternativas, así como la predisposición al cambio o modificación es un hecho incesante en los procedimientos gráfico-plásticos, lo que ayudará al alumnado a desarrollar un pensamiento divergente en cuanto a la búsqueda de soluciones, así como afrontar con mayor facilidad en la toma de decisiones.

Igualdad real y efectiva entre hombres y mujeres: El análisis de referentes artistas femeninas silenciadas a lo largo de la historia del arte, así como el uso de un lenguaje iconográfico ecuánime, son propuestas específicas pero que tendrán presencia en el desarrollo de la programación.

Convivencia intercultural, memoria democrática, rechazo del racismo o xenofobia: La consideración de las obras artísticas y patrimonio histórico de diferentes épocas supondrán la tolerancia a distintos puntos de vista y propiciarán el respeto y apreciación a diferentes culturas.

Habilidades para el diálogo: El desarrollo de las habilidades básicas para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo.

Uso responsable Tics: La percepción de las Tics como un medio neutro y la responsabilidad crítica en su utilización, así como su aportación a la enseñanza, se aplicarán en diferentes situaciones a lo largo del curso.

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

La competencia en comunicación lingüística (CCL) es fundamental en tanto que el Dibujo Técnico es un lenguaje en sí. Los conocimientos geométricos se expresan de diferente forma en los diferentes sistemas de representación, articulados como lenguaje Universal. La parte de Normalización es un código lingüístico que tiene sus códigos propios. El aspecto lingüístico es fundamental para esta y todas las asignaturas como vehículo, la expresión "lo sé pero no se cómo decirlo" es digna de luchar contra ella, todo conocimiento entra a través del lenguaje y se expresa con él. Así los alumnos han de expresarse con la mayor precisión posible para la comprensión de la asignatura, porque la exactitud de las ideas va de la mano de la del lenguaje. Elaborar

documentos en los que expliquen o demuestren conocimientos con las expresiones propias y la adquisición de terminología y giros específicos de la materia.

La competencia matemática es inherente a la materia en tanto que la geometría es una de las tres patas de la matemática. Trabajar la geometría es trabajar la matemática.

La competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT) se desarrolla en el momento en que proyectamos cualquiera de las aplicaciones del dibujo técnico, presentes o futuras.

La competencia digital (CD) es desarrollada a través del uso de las tecnologías de la información y comunicación. Usamos la plataforma MOODLE y CLASSROOM como elementos de comunicación, de consulta, de refuerzo y de investigación.

La competencia aprender a aprender (CAA) está presente en el ideario metodológico de la asignatura. El enfoque constructivista, significativo y de debate, además de las tareas de investigación trata de dotar de autonomía a l@s alumn@s para tomar decisiones, investigar, probar.

Competencias sociales y cívicas: Tal competencia se desarrollará a partir de actividades donde se impulsará la interacción entre el alumnado y la realización de tareas grupales. El intercambio de opiniones, valoraciones y críticas tanto de sus propias creaciones como de las mostradas en clase favorecerá la comunicación, logrando adquirir empatía, habilidades sociales, respeto y tolerancia ante opiniones enfrentadas y distintos puntos de vista.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: Ciertas actividades fomentarán la capacidad del alumnado a la hora de implicarse, proponer, negociar, tomar la iniciativa, organizar y decidir, a la vez que impulsará su capacidad resolutive e imaginación. Además, en nuestra materia, el proceso de creación necesita de este sentido de iniciativa, puesto que obliga a tomar decisiones, (emprender su planificación, previsión de recursos y valoración de resultados).

Conciencia y expresiones culturales: Los alumnos tomarán conciencia, apreciarán los valores estéticos y culturales de diferentes producciones artísticas, se ampliará el conocimiento de distintos códigos artísticos y la utilización de recursos y técnicas propios de estos.

## 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 15 de enero de 2021, 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.
12. Se fomentará la protección y defensa del medioambiente, como elemento central e integrado en el aprendizaje de las distintas disciplinas.»

La articulación secuencial de los contenidos de esta materia en el primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria 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 el logro de los objetivos de cara a los propios del segundo ciclo.

La didáctica de esta materia 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 necesarias para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este lo 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 su 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 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 el análisis de textos, la ampliación de conocimientos de física y matemáticas o la profundización en los acontecimientos relevantes de la Historia.

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

Las pruebas específicas en forma de examen, crean serios problemas a los alumnos y alumnas de los primeros cursos de la ESO, especialmente los de primero. La capacidad de síntesis que necesitan, y de abstracción también en muchos casos, son un obstáculo para que ellos y ellas visualicen sus posibilidades. En los dos primeros cursos de ESO, se harán pocas pruebas de este tipo con carácter de evaluación de los contenidos, pero, sin embargo, han de servir para evaluar la mejora en su capacidad para enfrentarse a dichas pruebas.

En estos dos primeros cursos, las pruebas "examen" se harán con esta finalidad, no para sus calificaciones trimestrales. La evaluación, en estos dos cursos sobre todo, debe ser formativa, ha de servirles para mejorar, no para juzgar su desarrollo en la materia. Para que esto sea posible hemos de ponernos en constante evaluación de nuestra labor (No es sencillo, pero a veces basta con observar nuestro cuaderno de anotaciones. En tres grupos y en una unidad didáctica determinada, uno de los grupos arroja resultados fuera de la normalidad, que difieren mucho de los otros grupos. En otras ocasiones quizá un ejercicio se les atraganta en exceso) y estar atento a las señales que podemos recibir. La evaluación tiene también un gran componente de atención a la diversidad, no podemos evaluar los resultados de su trabajo en exclusiva, es más beneficioso valorar sus esfuerzos, su progreso (Los contenidos que establecemos muchas veces como mínimos pueden ser una perversión si no atendemos

la diferencia, la individualidad. Se hace un flaco favor al evaluar mal un gran esfuerzo, un gran progreso aunque aún no alcance la normalidad. El arma más eficaz que puede tener un alumno o alumna es creer que puede).

Con esto, se va a evaluar su trabajo constante, en el aula para obtener una mejora en sus capacidades cognitivas y conceptuales, y en casa para mejorar su autonomía y toma de decisiones. Restando el valor de los exámenes y buscando que se sientan escuchados en el aula, que comprendan que no es malo equivocarse y que haciéndolo, también se aprende. Trabajando el respeto al que habla, al que opina en una clase que ha de ser colaborativa y de participación. Esto también ayuda a que aprendan a evaluarse y valorarse en el aula, en el centro. Y, sobre todo, el reconocimiento a la mejora, por pequeña que sea.

En los dos cursos, 1º y 2º de ESO, se va a valorar el trabajo diario de reflexión y elaboración sobremanera. La elaboración del cuaderno de apuntes es una labor de comprensión significativa y trabajo diario. Junto a esto, se trabajan láminas (realizadas en folios blancos) que se ajustan a lo trabajado en el aula (ya sea mediante discusión, descubrimiento o deducción) y que nos sirven como refuerzo y aplicación de aquello que hemos tratado en clase. Estos dos entes, cuaderno de apuntes y láminas alusivas supondrán el 50% de la nota de la primera evaluación. El restante 50% queda para pruebas y láminas de entrega y participación activa en el día a día, según la siguiente fórmula, un 20% para las láminas y un 30% para la participación activa (aquí se computa el trabajo diario en casa -realizar en plazo los trabajos- y en el aula, intervenir, opinar, trabajar, atender...) En fin se trata de recoger datos cuantitativos y cualitativos, tratando de tener en cuenta todos los aspectos del proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas.

En el curso 4º de ESO, los trabajos suponen casi toda la carga calificativa, así como los plazos de entrega de éstos. También se elaboran apuntes junto a trabajo que, en la medida de lo posible, se hará en grupo de manera colaborativa en formato digital, buscando las herramientas que certifiquen la entrada en la plataforma en los plazos establecidos. Se calificarán sus trabajos entregados en cualquiera de los formatos que se usen (colectivos individuales, de trazado o búsquedas, analógicos o digitales) la actitud con la asignatura (participación, intervenciones, disciplina de trabajo) Se pedirá la entrega necesaria del 70% de las actividades propuestas para superar la asignatura. La nota que se asigna a l@s alumn@s viene determinada por el volumen de trabajo realizado (70%, 80%...) la factura de los mismos y la adecuación de estos a lo que se requiere de ellos. Incluir algo así: \*Los criterios de evaluación, concretados y definidos por los estándares de aprendizaje evaluables describen aquello que se quiere lograr, por tanto, nos sirven como referente a la hora de evaluar el proceso y aprendizaje del alumno.

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

No es posible la actuación en el aula sin la atención a toda casuística personal como plantea un grupo de alumnos y alumnas. La diversidad no es un hecho contingente, no es la excepción, es la norma. En aulas en las que, sin excepción, se da la variedad de culturas, orígenes, etnias, capacidades y necesidades la atención a la diversidad es el desarrollo propio de la clase. Así intervenimos prestando materiales, atendiendo necesidades diversas, teniendo en cuenta problemas idiomáticos, incorporaciones tardías, asistencias irregulares, desmotivación, separación del sistema educativo, creencias distintas, influencias familiares encontradas, etc. Trabajamos codo a codo con el equipo docente de todo el curso para unificar criterios asesorados por jefatura de estudios y dirección así como el departamento de orientación. El hecho de lo diverso nos lleva a varios puntos. El primero sería la necesaria flexibilidad que requiere primero nuestra secuenciación de contenidos ( No transcurre del mismo modo un grupo en el que puedan ser necesarias medidas de corrección de conducta que otro en el que este caso no se dé. La propia procedencia del alumnado de un grupo puede marcar el ritmo del mismo. La existencia de alumnos con necesidades educativas especiales sean cognitivas, motóricas, visuales, etc Hasta incluso la casualidad de que un grupo tenga clase en un día en el que en ese curso se den la coincidencia de fiestas patronales, puentes, etc. Que su clase sea a primera o última hora, en fin, los imponderables ajenos a la propia estructura o composición del grupo) y por consiguiente en la crítica sobre su idoneidad, los objetivos que en ocasiones han de ser evaluados de manera individual y sometidos a pequeños giros o giros significativos si fuese preciso. Esto nos lleva a flexibilizar también el proceso de evaluación de conocimientos que se exige a alumnos y alumnas (No podemos empeñarnos en exigir un número de trabajos para todos los grupos, es más lógico usar

métodos de ponderación para que todos los alumnos sean evaluados del mismo modo, sea mayor o menor el número de trabajos o ejercicios que se les proponga, huyendo de viejos esquemas fuera de lugar del tipo ¿se da por explicado? Los contenidos no han de entenderse como un fin nunca, sino como un medio, una herramienta para avanzar) . Entender que todos los alumnos son iguales conduce a la aberración de tener en cuenta únicamente los contenidos. A veces el progreso de un alumno es menor obteniendo mejores notas que el de otro alumno cuyas notas peores no nos dejan ver el esfuerzo desarrollado y la evolución obtenida. De aquí obtenemos también que la Asignatura ha de ser comprendida como un todo, en la que a todos hemos de exigir pero que nos ha de dar una visión global sobre la persona que se está formando. Y así, por ejemplo en la ESO, habrá alumnos con un mayor rigor en el estudio que quizá destaquen en la primera parte de los contenidos y otros que sean más dados a lo creativo, o que tengan mayor o mejor disponibilidad para el e-learning, por dotación o preparación, y esto nos puede engañar si solo miramos notas, si olvidamos lo importante, los objetivos, a los que se accede desde muchos lugares distintos.

Fundamentalmente, se parte del nivel competencial del alumnado empezando con procedimientos y conceptos en consonancia al nivel demostrado en la evaluación inicial y se avanza gradualmente. Nos adaptamos a los diferentes ritmos de aprendizajes, ajustando los tiempos a los ritmos de aprendizaje más lentos, y ofreciendo actividades de profundización y tareas complementarias a aquellos que terminen antes.

Además, se utilizan materiales, actividades variadas, adaptados a los diferentes niveles y estilos de aprendizaje. De la misma forma, se usan instrumentos de evaluación diversos y alternativos a las pruebas escritas, como la observación sistemática o el portafolio de tareas. Se adaptan las pruebas escritas en formato y tiempo, en función de las características particulares del alumnado. Se adoptan diferentes distribuciones y organizaciones en función de la situación, y se es flexible en los tiempos de desarrollo, con objeto de mejorar el rendimiento del alumnado. Por ejemplo: si el esfuerzo, interés y motivación por una actividad es bajo, no debo mantener el tiempo previsto, sino cambiar la dinámica y buscar un mejor momento. Se desarrollan actividades cooperativas, en la medida que el Covid lo permita, con objeto de integrar a determinados alumnos/as y favorecer la inclusión.



En la medida de lo posible, se procura satisfacer las necesidades de cada alumno/a, siendo apoyo y guía a lo largo de todo el proceso. Se proponen actividades de refuerzo y profundización (para aquel alumno/a que lo necesite). Especificamos que las actividades de refuerzo, tienen un carácter más sencillo o incluyen información adicional para su desarrollo, que ayudan a que el alumnado alcance cuanto antes el nivel medio de la clase. Mientras que las actividades de profundización, pueden ser de mayor dificultad a las ordinarias, o siendo de dificultad similar, permiten la utilización de diferentes recursos (ej: informáticos).

Otra de las medidas a llevar a cabo es la *¿tutoría entre iguales¿*, mediante la que configuramos algunas parejas de alumnos con una relación asimétrica. Uno ejerce de alumno-tutor y el otro, es tutorado. Así pues, se consigue un doble objetivo. Por un lado, el alumno tutorado recibe una ayuda directa y de un *¿igual¿* para la superación de dificultades. Y por otro, el alumno-tutor adquiere otro tipo de habilidades y competencias, relacionadas con la comprensión, capacidad para el dialogo, empatía etc.

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

La actual coyuntura nos recorta mucho las posibilidades para lo que este epígrafe trata, ya sea por dificultad o imposibilidad de movimientos, agrupamientos, accesibilidades, etc. Por lo que por el momento decidimos no programar en este sentido. De todos modos, el departamento está abierto a participar en cuantas iniciativas tengan origen en el centro.

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

#### **M. Anexo Pendientes**

Los alumnos con materia pendiente de cursos anteriores recibirán seguimiento durante el curso para posibilitar la recuperación.

En el caso de 2º ESO con la materia de 1º pendiente, se producirá la recuperación total si se aprueba la segunda evaluación del curso 2º. En caso de no ser así, se realizará en el tercer trimestre una tutorización de la asignatura con el fin de superar ambas y, en el caso de la pendiente, se realizará una prueba ad hoc.

En el caso de 3º de ESO con 2º o 1º pendiente, a los alumnos que cursan EPV y A, se aplica lo anterior con los alumnos de 2º. En caso de no cursar la Plástica de 3º, se celebrarán 6 sesiones a razón de 2 por trimestre, siempre en jueves y de dos horas de duración. En estas sesiones, se trabajará con ellos los aspectos más relevantes de la asignatura. Han de completar las 6 sesiones, de modo que si en una o dos ocasiones un alumno o alumna no pudiese asistir en la fecha programada, podrá recuperar en las sesiones de tutorización de Dibujo Técnico de 2º de bachillerato que se realizan cada dos jueves. Con los alumnos de 4º se procederá igual que con los alumnos de 3º.

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

**A. Elementos curriculares**

**1. Objetivos de materia**

<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 y 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. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.
2	El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
3	Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.
4	La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.
5	Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.
6	Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.
7	El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.
8	Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.
9	Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.
<b>Bloque 2. Comunicación audiovisual</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Percepción visual.
2	Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.
3	Grados de iconicidad.
4	Significante y significado.
5	Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
6	Interpretación y comentarios de imágenes.
7	La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.
8	La imagen publicitaria. Recursos.
9	Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
10	Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía.
11	Elementos básicos para la realización fotográfica.
12	Encuadres y puntos de vista.
13	Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. elementos formales y expresivos del cómic.
14	Imágenes en movimiento: el cine y la televisión.
15	Orígenes del cine. elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
16	Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
17	Medios de comunicación audiovisuales.
18	Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.
19	Animación. relación cine y animación.
20	Animación tradicional.
21	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. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
3	Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

## Contenidos

### Bloque 3. Dibujo técnico

Nº Ítem	Ítem
4	Teorema de Thales y lugares geométricos.
5	Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
6	Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.
7	Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
8	Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.
9	Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.
10	Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación.
11	Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.
12	Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
13	Aplicación de coeficientes de reducción.

## B. Relaciones curriculares

### **Criterio de evaluación: 1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.**

#### **Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

#### **Contenidos**

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

- 1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.

#### **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.**

#### **Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

#### **Contenidos**

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

- 1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.

#### **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 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 grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.

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

#### **Objetivos**

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 y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

#### **Contenidos**

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

- 1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.
  - 1.4. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.

#### **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.**

## Objetivos

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.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
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.

## Contenidos

### Bloque 1. Expresión plástica

- 1.5. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.

## 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.**

## Objetivos

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
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.

## Contenidos

### Bloque 1. Expresión plástica

1.2. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

## 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.**

## Objetivos

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 y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
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.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

## **Contenidos**

### **Bloque 1. Expresión plástica**

- 1.2. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

## **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.**

## **Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

## **Contenidos**

### **Bloque 1. Expresión plástica**

- 1.3. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.

## **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**

## **Objetivos**

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
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.
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.

## **Contenidos**

### **Bloque 1. Expresión plástica**

- 1.7. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.
- 1.8. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.

### **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.**

#### **Objetivos**

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 y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
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.

#### **Contenidos**

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

- 1.7. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.
- 1.8. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.

### **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.**

#### **Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

#### **Contenidos**

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

1.6. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.

### **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.**



## Objetivos

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.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

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.

## Contenidos

### Bloque 1. Expresión plástica

1.9. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

## 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.

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-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.

## Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

## Contenidos

### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.1. Percepción visual.

## 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.

## Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

## **Contenidos**

### **Bloque 2. Comunicación audiovisual**

2.2. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.

#### **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.**

#### **Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

## **Contenidos**

### **Bloque 2. Comunicación audiovisual**

2.4. Significativo y significado.

#### **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.**

#### **Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

## **Contenidos**

### **Bloque 2. Comunicación audiovisual**

2.3. Grados de iconicidad.

#### **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 significativo-significado: símbolos e iconos.**

#### **Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

## **Contenidos**

### **Bloque 2. Comunicación audiovisual**

2.5. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.

2.9. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).

#### **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.**

**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

**Contenidos**

**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

- 2.5. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- 2.6. Interpretación y comentarios de imágenes.

2.8. La imagen publicitaria. Recursos.

**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.**

**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

**Contenidos**

**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

- 2.10. Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía.
- 2.11. Elementos básicos para la realización fotográfica.
- 2.12. Encuadres y puntos de vista.

**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.**

**Objetivos**

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

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.

**Contenidos**

**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

- 2.13. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. elementos formales y expresivos del cómic.

**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

## Competencias clave

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

## Estándares

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

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

## Objetivos

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
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.

## Contenidos

### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.14. Imágenes en movimiento: el cine y la televisión.

## 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.**

## Objetivos

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.

## Contenidos

### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.17. Medios de comunicación audiovisuales.

## 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.**

## Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
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.

## Contenidos

### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.17. Medios de comunicación audiovisuales.

## Competencias clave

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

## Estándares

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

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

**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

**Contenidos**

**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

- 2.16. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
- 2.18. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.

CCL: Competencia en comunicación lingüística

**Competencias clave**

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 (guion 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.**

**Objetivos**

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.

**Contenidos**

**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

- 2.7. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

**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.**

**Objetivos**

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 y 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.

**Contenidos**

**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

- 2.8. La imagen publicitaria. Recursos.

**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

## Competencias clave

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.**

### Objetivos

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.

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.

### Contenidos

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.15. Orígenes del cine. elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.

2.19. Animación. relación cine y animación.

2.20. Animación tradicional.

2.21. Animación digital bidimensional o tridimensional.

### 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.**

### Objetivos

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.

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.

### Contenidos

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.21. Animación digital bidimensional o tridimensional.

### 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.**

### Objetivos

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.

### Contenidos

### **Bloque 3. Dibujo técnico**

3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.

#### **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 formado.

**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.**

#### **Objetivos**

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.

#### **Contenidos**

### **Bloque 3. Dibujo técnico**

- 3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
- 3.2. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.

#### **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.**

#### **Objetivos**

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.

#### **Contenidos**

### **Bloque 3. Dibujo técnico**

- 3.2. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.

#### **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.**

#### **Objetivos**

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.

#### **Contenidos**

### **Bloque 3. Dibujo técnico**

- 3.3. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

#### **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.**

## Objetivos

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.

## Contenidos

### Bloque 3. Dibujo técnico

3.3. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

## 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.**

## Objetivos

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.

## Contenidos

### Bloque 3. Dibujo técnico

3.3. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

## Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

## Estándares

EPVA1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° 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.**

## Objetivos

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.

## Contenidos

### Bloque 3. Dibujo técnico

3.3. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

## 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.**

## Objetivos

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.

## Contenidos

### Bloque 3. Dibujo técnico

3.3. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

## Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

## Estándares



## 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.**

## Objetivos

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.

## Contenidos

### Bloque 3. Dibujo técnico

3.3. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

## 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.**

## Objetivos

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.

## Contenidos

### Bloque 3. Dibujo técnico

3.3. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

## 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.**

## Objetivos

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.

## Contenidos

### Bloque 3. Dibujo técnico

3.4. Teorema de Thales y lugares geométricos.

## 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.**

## Objetivos

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.

## Contenidos

### Bloque 3. Dibujo técnico

3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.

**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, etc.).

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

**Objetivos**

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.

**Contenidos****Bloque 3. Dibujo técnico**

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

**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).**

**Objetivos**

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.

**Contenidos****Bloque 3. Dibujo técnico**

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

**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.**

**Objetivos**

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.

**Contenidos****Bloque 3. Dibujo técnico**

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

**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 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**

**Objetivos**

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.

**Contenidos****Bloque 3. Dibujo técnico**

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

**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.****Objetivos**

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.

**Contenidos****Bloque 3. Dibujo técnico**

3.5. Formas poligonales: triángulos y 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.****Objetivos**

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.

**Contenidos****Bloque 3. Dibujo técnico**

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

**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.****Objetivos**

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.

**Contenidos****Bloque 3. Dibujo técnico**

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

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.

## Contenidos

### Bloque 3. Dibujo técnico

- 3.6. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

#### 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.**

#### Objetivos

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.

## Contenidos

### Bloque 3. Dibujo técnico

- 3.6. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del 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.**

#### Objetivos

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.

## Contenidos

### Bloque 3. Dibujo técnico

- 3.7. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

#### 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.**

#### Objetivos

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.

## Contenidos

### Bloque 3. Dibujo técnico

- 3.7. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

#### 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.**

**Objetivos**

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.

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

3.7. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

**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.**

**Objetivos**

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.

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

3.7. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

**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.**

**Objetivos**

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.

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

3.8. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.  
3.9. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

**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.**

**Objetivos**

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.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

## **Contenidos**

### **Bloque 3. Dibujo técnico**

3.10. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación.

3.13. Aplicación de coeficientes de reducción.

## **Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnologíaCAA:

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.**

## **Objetivos**

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.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

## **Contenidos**

### **Bloque 3. Dibujo técnico**

3.10. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación.

3.12. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.

## **Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnologíaCAA:

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.**

## **Objetivos**

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.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

## **Contenidos**

### **Bloque 3. Dibujo técnico**

3.10. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación.

3.11. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

## **Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnologíaCAA:

Aprender a aprender

## **Estándares**

EPVA1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el

## **Estándares**

cartabón para el trazado de paralelas.

### C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1,78
EPVA.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	1,78
EPVA.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	1,78
EPVA.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño	1,78
EPVA.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	1,78
EPVA.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	1,78
EPVA.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1,78
EPVA.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	1,78
EPVA.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	1,78
EPVA.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	1,78
EPVA.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	1,78
EPVA.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	1,78
EPVA.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	1,78
EPVA.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	1,78
EPVA.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	1,78
EPVA.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	1,78
EPVA.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.	1,78
EPVA.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	1,78
EPVA.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	1,78
EPVA.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	1,78
EPVA.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	1,78
EPVA.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.	1,78
EPVA.3	Identificar signifiante y significado en un signo visual.	1,78
EPVA.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	1,78
EPVA.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1,78
EPVA.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1,78



EPVA.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	1,78
EPVA.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	1,78
EPVA.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	1,78
EPVA.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	1,78
EPVA.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	1,78
EPVA.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	1,78
EPVA.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	1,78
EPVA.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	1,78
EPVA.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	1,78
EPVA.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	1,78
EPVA.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	1,78
EPVA.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	1,78
EPVA.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	1,78
EPVA.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	1,78
EPVA.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	1,78
EPVA.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	1,78
EPVA.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos	1,78
EPVA.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	1,78
EPVA.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	1,78
EPVA.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	1,78
EPVA.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	1,78
EPVA.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	1,78
EPVA.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	1,78
EPVA.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	1,78
EPVA.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	1,78

EPVA.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	1,78
EPVA.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.	1,78
EPVA.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	1,78
EPVA.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	2,1
EPVA.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	1,78

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

#### **E. Precisiones sobre los niveles competenciales**

Las competencias son las capacidades para poner en práctica de manera integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficiente de problemas complejos.

El aprendizaje basado en competencias se caracteriza por:

**Motivación:** el aprendizaje por competencias favorece los propios procesos de aprendizaje y la motivación y curiosidad por aprender, debido a la fuerte interrelación entre sus componentes.

**Dinamismo:** la adquisición de competencias comprende un proceso mediante el cual el alumnado va adquiriendo poco a poco un nivel superior de desempeño en el uso de las mismas.

**Carácter integral:** el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe plantearse desde todas las áreas de conocimiento. Asimismo, el conocimiento competencial integra un conocimiento de base conceptual: conceptos, principios, teorías, datos y hechos; un conocimiento referente a los procedimientos, y un tercer componente que tiene una gran peso social y cultural, y que concierne ciertas actitudes y valores.

Todas las áreas y materias deben contribuir al desarrollo competencial. El conjunto de criterios de evaluación de las diferentes materias que se relacionan con una misma competencia da lugar al perfil de esa competencia.

## F. Metodología

La metodología a utilizar es la que favorezca el aprendizaje significativo, haciendo del constructivismo la herramienta para el crecimiento cognitivo y crítico de los alumnos. Buscaremos un clima en el que se favorezca el descubrimiento y el aprendizaje colaborativo.

Se pretende desempeñar una metodología motivadora y estimulante mediante:

- Gamificación. No es más que las condiciones de un juego en el contexto del aula. Se pretende introducir mediante el juego, algunos de los contenidos, para ello se han diseñado experiencias dinámicas, que, de una forma lúdica, hacen que el alumnado se interese por tales. En este tipo de metodologías la motivación es más que plausible. Se adaptarán herramientas digitales como Kahoots.

-Uso de las TICs.

Actividades de investigación y búsqueda online.

Creación de portfolio online y compendio de tareas mediante classroom.

Creación de fotografía, video y documentación digital.

Actividades de evaluación mediante plickers/Kahoots.

- Aprendizaje por descubrimiento o indagación. Se estimulará el pensamiento crítico en el alumnado, así como procesos de construcción individual, se favorecerá el descubrimiento, investigación e iniciativa personal.

- Retroalimentación en el proceso. Ofrecer el conocimiento periódico de resultados, (feedback), así como una revisión de los aspectos que el alumnado necesita mejorar hace que se estimule la superación individual y aumente su motivación y autoestima.

Además, es conveniente generar un buen clima de confianza, respeto y convivencia dentro del aula, ya que ayuda a favorecer el aprendizaje.

Por un lado, el docente procurará educar desde la comprensión, la empatía y el respeto, otorgando especial importancia elementos transversales y la educación en valores. Por otro lado, es importante que se respeten las normas de clase, que serán acordadas por los mismos alumnos y el profesor.

## G. Materiales y recursos didácticos

En el aula de dibujo se cuenta con los materiales necesarios para desarrollar la clase: mesas de dibujo, pizarra, escuadra y cartabón para pizarra, etc. así como un proyector y una biblioteca de aula. Se complementa con el uso de Internet y del material didáctico que el profesor/a aporta. En el día a día en el aula se trabaja con la pizarra, de la manera tradicional para la exposición, se elaboran apuntes que quedan registrados tras un proceso de control semanal.

El profesor proporciona un material de trabajo y de consulta, así como una serie de actividades/tareas.

A continuación diferenciamos en un listado los materiales y recursos didácticos tradicionales así como los relacionados con las nuevas tecnologías:

### TRADICIONALES

Pizarra, tiza, y borrador.

Cuerda para el trazado de curvas en pizarra.

Escuadra, cartabón, y compás.

Piezas de madera para vistas y secciones.

Fichas y apuntes de clase. (Elaboradas por el profesorado)

Libros para la consulta en el aula (Biblioteca de aula) (USO

### ALUMNADO)

Libreta para apuntes y folios blancos.

Escuadra, cartabón, transportador, regla y compás.

Lápiz duro, goma, sacapuntas, tijeras y pegamento.

Lápices de colores, rotuladores, acuarelas, témperas, pinceles.

Portadocumentos (carpeta anillas, fundas multitaladro,)

### RELACIONADOS CON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Stickers, Emojis, Memes, GIF

Memoria USB

Cámara de fotos (tablets del alumnado).

Imágenes, música, vídeos y documentos (online, libres y/o propios).

Plataformas de contacto e intercambio de información fuera del aula (Séneca-IPasen, Moodle, GoogleClassroom, Gmail).

Diseño de actividades digitales y gamificación (Plickers,).

Paquete de Oficina (Writer, Calc, Impress, LibreofficeDraw).

Tablet del alumnado.

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

La evaluación se debe caracterizar por ser:

**FORMATIVA:** se ofrecerá continuamente conocimiento de resultados y el alumnado tendrá la posibilidad de rectificar y mejorar en el proceso de aprendizaje.

**PARTICIPATIVA:** es necesario incorporar estrategias que permitan la participación del alumnado en la evaluación de sus logros, como la autoevaluación o coevaluación. Estos modelos de evaluación favorecen el aprendizaje, mediante el análisis de dificultades y fortalezas propias y de los compañeros (sobre todo en el trabajo colaborativo).

**INTEGRADORA:** Además de tener en cuenta los propios criterios de evaluación y estándares de aprendizaje, se debe tener en cuenta desde todas las asignaturas, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el desarrollo de las competencias correspondientes.

**OBJETIVA:** El alumnado tiene derecho a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos de manera objetiva.

Los referentes específicos son: criterios de Evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

- Actividades evaluables e instrumentos de evaluación, destacamos:

Observación sistemática o continuada.

Cuaderno de clase (Engloba apuntes o textos escritos, resúmenes, esquemas y mapas conceptuales...). Trabajos de investigación. (Tareas digitales, proyectos de trabajo individual y grupal, así como exposiciones orales colectivas).

Portfolio que recoge: producciones individuales técnico-plásticas (Láminas). Cuestionarios u otras pruebas, (Plickers/ Kahoots).

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

### **A. Elementos curriculares**

## 1. Objetivos de materia

Código	Objetivos
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 y 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. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
2	Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
3	Creatividad y subjetividad.
4	Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
5	El color en la composición. Simbología y psicología del color.
6	Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.
7	Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
8	Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
9	La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.
10	Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.
11	Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.
<b>Bloque 2. Dibujo técnico</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales.
2	Trazados geométricos, tangencias y enlaces.
3	Aplicaciones en el diseño.
4	Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.
5	Proporción y escalas. Transformaciones geométricas.
6	Redes modulares. Composiciones en el plano.
7	Descripción objetiva de las formas.
8	El dibujo técnico en la comunicación visual.
9	Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera.
10	Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.
11	Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.
12	Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.
13	Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.
14	Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.
15	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. Ámbitos de aplicación.
4	Movimientos en el plano y creación de submódulos.
5	Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.

## Contenidos

### Bloque 3. Fundamentos del diseño

Nº Ítem	Ítem
6	El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
7	Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.
8	Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.
9	Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.
10	Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.
11	Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.
12	El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

### Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

Nº Ítem	Ítem
1	Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
2	Principales elementos del lenguaje audiovisual.
3	Finalidades.
4	La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
5	La fotografía: inicios y evolución.
6	La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.
7	El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.
8	Lenguaje cinematográfico.
9	Cine de animación. Análisis.
10	Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
11	Estereotipos y sociedad de consumo. 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.**

### Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
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.

### Contenidos

#### Bloque 1. Expresión plástica

- 1.1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
- 1.2. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
- 1.3. Creatividad y subjetividad.
- 1.5. El color en la composición. Simbología y psicología del color.
- 1.8. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

### Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedorCEC:

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.**

### Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
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.

### Contenidos

#### Bloque 1. Expresión plástica

- 1.2. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
- 1.8. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

### Competencias clave

CD: Competencia digital

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedorCEC:

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.**



## Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
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.

## Contenidos

### Bloque 1. Expresión plástica

- 1.3. Creatividad y subjetividad.
- 1.4. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
- 1.5. El color en la composición. Simbología y psicología del color.
- 1.6. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.
- 1.7. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.

## 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.**

## Objetivos

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.

## Contenidos

### Bloque 1. Expresión plástica

- 1.1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
- 1.3. Creatividad y subjetividad.

## 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.**

## Objetivos

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.
  4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

## Contenidos

## Bloque 1. Expresión plástica

- 1.9. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.
- 1.10. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.
- 1.11. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

### Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

### 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.**

### Objetivos

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.

### Contenidos

#### Bloque 2. Dibujo técnico

- 2.1. Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales.
- 2.2. Trazados geométricos, tangencias y enlaces.
- 2.3. Aplicaciones en el diseño.

### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnologíaCAA:

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.**

### Objetivos

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.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

### Contenidos

#### Bloque 2. Dibujo técnico

- 2.3. Aplicaciones en el diseño.
- 2.4. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.
- 2.5. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas.
- 2.6. Redes modulares. Composiciones en el plano.
- 2.7. Descripción objetiva de las formas.

2.8. El dibujo técnico en la comunicación visual.

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

3.5. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.

#### **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.**

#### **Objetivos**

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.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

#### **Contenidos**

### **Bloque 2. Dibujo técnico**

2.9. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas.

Sistema axonométrico: perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera.

2.10. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.

2.11. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.

2.12. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.

2.13. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.

2.14. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

#### **Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

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.**

#### **Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

#### **Contenidos**

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

3.1. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.

3.2. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.

3.3. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.

#### **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.**

## Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

## Contenidos

### Bloque 3. Fundamentos del diseño

3.2. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.

3.4. Movimientos en el plano y creación de submódulos.

## 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.**

## Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

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.

## Contenidos

### Bloque 3. Fundamentos del diseño

3.5. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.

3.6. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.

3.7. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.

3.8. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.

3.9. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.

3.10. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.

3.11. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.

3.12. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

## 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.

## Estándares

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.**

## Objetivos

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
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.
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.

## Contenidos

### Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

- 4.1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
- 4.2. Principales elementos del lenguaje audiovisual.
- 4.3. Finalidades.

## 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.**

## Objetivos

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.

## Contenidos

### Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

- 4.2. Principales elementos del lenguaje audiovisual.
- 4.3. Finalidades.
- 4.5. La fotografía: inicios y evolución.
- 4.6. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.
- 4.7. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.
- 4.8. Lenguaje cinematográfico.
- 4.9. Cine de animación. Análisis.

## 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,

## Estándares

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.**

## Objetivos

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.

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.

## Contenidos

### Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

4.1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.

4.10. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

## 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 esta que suponen discriminación sexual, social o racial.**

## Objetivos

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.

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.

## Contenidos

### Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

4.11. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

## 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 %
EPVA.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.	6,66
EPVA.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.	6,66
EPVA.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.	6,66
EPVA.4	Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	6,66
EPVA.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.	6,66
EPVA.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.	6,66
EPVA.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.	6,66
EPVA.3	Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	6,66
EPVA.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.	6,66
EPVA.2	Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	6,66
EPVA.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.	6,66
EPVA.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.	6,66
EPVA.2	Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	6,66
EPVA.3	Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	6,66

EPVA.4	Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.	6,76
--------	--	------

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

##### **E. Precisiones sobre los niveles competenciales**

Las competencias son las capacidades para poner en práctica de manera integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficiente de problemas complejos.

El aprendizaje basado en competencias se caracteriza por:

**Motivación:** el aprendizaje por competencias favorece los propios procesos de aprendizaje y la motivación y curiosidad por aprender, debido a la fuerte interrelación entre sus componentes.

**Dinamismo:** la adquisición de competencias comprende un proceso mediante el cual el alumnado va adquiriendo poco a poco un nivel superior de desempeño en el uso de las mismas.

**Carácter integral:** el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe plantearse desde todas las áreas de conocimiento. Asimismo, el conocimiento competencial integra un conocimiento de base conceptual: conceptos, principios, teorías, datos y hechos; un conocimiento referente a los procedimientos, y un tercer componente que tiene una gran peso social y cultural, y que concierne ciertas actitudes y valores.

Todas las áreas y materias deben contribuir al desarrollo competencial. El conjunto de criterios de evaluación de las diferentes materias que se relacionan con una misma competencia da lugar al perfil de esa competencia.

##### **F. Metodología**

La metodología a utilizar es la que favorezca el aprendizaje significativo, haciendo del constructivismo la herramienta para el crecimiento cognitivo y crítico de los alumnos. Buscaremos un clima en el que se favorezca el descubrimiento y el aprendizaje colaborativo. Para ello se huirá de la *¿clase magistral¿*, o del modelo socrático en los que la comunicación es unidireccional. Se tratará en todo caso que la información fluya en todas direcciones, ámbito en el que el profesor facilita el acceso a esta.

Como consecuencia de esta idea de trabajo los alumnos elaboran sus propios apuntes, personalizados, en los que definiciones y/o demostraciones se muestran tras un proceso comprensivo conjunto, colaborativo y consensuado.

No se ha creído pertinente la idea de imponer un libro de texto en la convicción de que contradice este principio metodológico que asumimos a la vista de los materiales editoriales consultados. En el desarrollo teórico de los contenidos de la materia se huye de todo tipo de dogma, ateniéndonos al conocimiento empírico, al razonamiento no formal matemático (el plano euclidiano) y a la lógica al alcance de los alumnos de esta edad y su proyección hacia el conocimiento abstracto más complejo cada vez.

En este sentido, cabe observar que en ocasiones es imposible mantener una línea unidireccional para dar un sentido significativo a todos los contenidos, es decir que en ocasiones es necesario avanzar en direcciones transversales para acabar en una idea totalitaria de los contenidos (en especial los relacionados con la geometría) que acojan ese sentido que pretendemos. Todos los contenidos se plantean y debaten escuchando todas las posibles opiniones, tratando de dirigir la clase hacia el punto que se ha marcado y que, en ocasiones, adquiere derivas interesantes para el debate. Se consensuan aquellas definiciones que se creen correctas o acertadas para dejar constancia de aquello que se discute y se proponen trabajos que refuerzan las ideas discutidas.

Paralelamente, y durante todo el proceso de intervención, se elabora un anexo en el que se explica terminología, etimología, referencias históricas, simbología y nomenclatura que son necesarias para la comprensión, aplicación y uso de los contenidos trabajados, pero siempre en el momento en que aparecen, cuando son necesarios o pertinentes.

##### **G. Materiales y recursos didácticos**

En el aula de dibujo se cuenta con los materiales necesarios para desarrollar la clase: mesas de dibujo, pizarra, escuadra y cartabón para pizarra, etc. así como un proyector y una biblioteca de aula. Se complementa con el uso de Internet y del material didáctico que el profesor/a aporta. En el día a día en el aula se trabaja con la pizarra, de la manera tradicional para la exposición, se elaboran apuntes que quedan registrados tras un proceso



de control semanal. Estos apuntes se coordinan con los trabajos diarios de consolidación y refuerzo. Se elabora de manera conjunta un e-portfolio como material de trabajo y de consulta, de manera colaborativa y se proporciona el acceso a repositorios en los que consultar trabajos de investigación (Eric por ejemplo) así como buscadores académicos(Google Académico) También se visualizan desarrollos digitales, movimientos 3D, simulaciones de superficies de revolución, alabeadas y regladas, cuádricas , secciones, roturas y conjuntos en explosión, haciendo uso del cañón proyector del aula y de la plataforma de e-learning MOODLE. Del mismo modo, la plataforma ofrece la posibilidad de colgar ejercicios, retroalimentaciones, solucionarios, crear foros de consulta, entre los alumnos y alumnas y entre ellos y el profesor, cuestionarios, intervenciones sincrónicas y diacrónicas.

El propio trabajo diario se convierte en una herramienta cuando elaboran unos apuntes al uso y digitales que les han de servir de consulta, de referente curricular en el curso.

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

La evaluación se debe caracterizar por ser:

**FORMATIVA:** se ofrecerá continuamente conocimiento de resultados y el alumnado tendrá la posibilidad de rectificar y mejorar en el proceso de aprendizaje.

**PARTICIPATIVA:** es necesario incorporar estrategias que permitan la participación del alumnado en la evaluación de sus logros, como la autoevaluación o coevaluación. Estos modelos de evaluación favorecen el aprendizaje, mediante el análisis de dificultades y fortalezas propias y de los compañeros (sobre todo en el trabajo colaborativo).

**INTEGRADORA:** Además de tener en cuenta los propios criterios de evaluación y estándares de aprendizaje, se debe tener en cuenta desde todas las asignaturas, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el desarrollo de las competencias correspondientes.

**OBJETIVA:** El alumnado tiene derecho a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos de manera objetiva.

Los referentes específicos son: criterios de Evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

# **PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**

## **DIBUJO TÉCNICO**

### **BACHILLERATO**

**2021/2022**

---

#### **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**

---

**DIBUJO TÉCNICO - 2º DE BACHILLERATO (CIENCIAS)**

# **PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DIBUJO TÉCNICO BACHILLERATO 2021/2022**

## **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 Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de 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, «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, los centros docentes 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 de 15 de enero, «el profesorado integrante de los distintos departamentos de coordinación didáctica elaborará las programaciones de las materias para cada curso que tengan asignadas, a partir de lo establecido en los Anexos II, III y IV, mediante la concreción de los objetivos, la adecuación de la secuenciación 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».

### **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».

### **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 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de 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**

La materia se organiza en dos cursos. De acuerdo al marco normativo, se trabajan los contenidos relacionados con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad.

Para ello, se introducen gradualmente y de manera interrelacionada tres grandes bloques de contenidos: Normalización, Geometría y Sistemas de representación. Se trata de que el alumno tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar en sus contenidos y aplicaciones. El Dibujo Técnico surge como un medio de expresión y comunicación indispensable, tanto para el desarrollo de procesos de investigación sobre las formas como para la comprensión gráfica de bocetos y proyectos tecnológicos y artísticos cuyo último fin sea la creación de productos que puedan tener un valor utilitario, artístico o ambos a la vez, o proyectar con el único fin de imaginar las posibilidades de desarrollo futuro o utópico. También sirve como ayuda para interpretar aquello que se estudia, sea de esta materia o de otras adyacentes, formales y no formales porque de ambas participa. Por ello, la asignatura favorece la capacidad de abstracción, la visión global, el análisis de lo inmaterial, de lo inaccesible.

Es, en definitiva, una valiosa ayuda formativa de carácter general, pero sobre todo es un lenguaje, universal y práctico, que permite la comunicación. Aunque en estos dos cursos en los que se imparte esta asignatura las alumnas y los alumnos sientan

la premura de los conocimientos que han de adquirir para seguir adelante (especialmente en segundo), ésta ofrece posibilidades de crecimiento personal a través de análisis de elementos fundamentales que les ofrecen

abrir sus mentes y progresar en la abstracción, que es, en definitiva, un gran arma para el conocimiento propio y del entorno. ç

El Dibujo Técnico, hace hincapié en la especialización, en la adquisición de conocimientos que, ligados a otras materias por el propio diseño del currículo, les ofrecen nuevos enfoques de los conocimientos previos y abren puertas para los siguientes. Tanto en uno como en otro caso se observa la inmersión de todos los alumnos y alumnas en el mundo digital y atiende esta realidad con la adaptación de contenidos a su uso, responsable y práctico que les prepara también para la realidad del mundo, en su futuro académico y/o laboral

## **F. Elementos transversales**

En el aula se trabajará siempre respetando las intervenciones de to@s. Se trata de buscar la tolerancia, el respeto a cuant@s componen el grupo, así sea su nivel, su destreza en la materia, su procedencia, sus ideas, su género o su etnia.

Los ideales de paz, tolerancia, respeto, civismo, sólo se alcanzan procediendo con ellos. De nada sirve explicarlo que significan si no se ponen en práctica. A ellos podemos unir la empatía, que es la herramienta facilitadora de tales fines.

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

La competencia en comunicación lingüística (CCL) es fundamental en tanto que el Dibujo Técnico es un lenguaje en si. Los conocimientos geométricos se expresan de diferente forma en los diferentes sistemas de representación, articulados como lenguaje Universal. La parte de Normalización es un código lingüístico que tiene sus códigos propios. El aspecto lingüístico es fundamental para esta y todas las asignaturas como vehículo, la expresión "lo sé pero no se cómo decirlo" es digna de luchar contra ella, todo conocimiento entra a través del lenguaje y se expresa con él. Así los alumnos han de expresarse con la mayor precisión posible para la comprensión de la asignatura, porque la exactitud de las ideas va de la mano de la del lenguaje. Elaborar documentos en los que expliquen o demuestren conocimientos con las expresiones propias y la adquisición de terminología y giros específicos de la materia.

La competencia matemática es inherente a la materia en tanto que la geometría es una de las tres patas de la matemática. Trabajar la geometría es trabajar la matemática.

La competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT) se desarrolla en el momento en que proyectamos cualquiera de las aplicaciones del dibujo técnico, presentes o futuras.

La competencia digital (CD) es desarrollada a través del uso de las tecnologías de la información y comunicación. Usamos la plataforma MOODLE como elemento de comunicación, de consulta, de refuerzo y de investigación.

La competencia aprender a aprender (CAA) está presente en el ideario metodológico de la asignatura. El enfoque constructivista, significativo y de debate, además de las tareas de investigación trata de dotar de autonomía a l@s alumn@s para tomar decisiones, investigar, probar.

## **H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas**

La metodología a utilizar es la que favorezca el aprendizaje significativo, haciendo del constructivismo la herramienta para el crecimiento cognitivo y crítico de los alumnos. Buscaremos un clima en el que se favorezca el descubrimiento y el aprendizaje colaborativo. Para ello se huirá de la ¿clase magistral¿, o del modelo socrático en los que la comunicación es unidireccional. Se tratará en todo caso que la información fluya en todas direcciones, ámbito en el que el profesor facilita el acceso a esta.

Como consecuencia de esta idea de trabajo los alumnos elaboran sus propios apuntes, personalizados, en los que definiciones y/o demostraciones se muestran tras un proceso comprensivo conjunto, colaborativo y consensuado. No se ha creído pertinente la idea de imponer un libro de texto en la convicción de que contradice este principio metodológico que asumimos a la vista de los materiales editoriales consultados.

En el desarrollo teórico de los contenidos de la materia se huye de todo tipo de dogma, ateniéndonos al conocimiento empírico, al razonamiento no formal matemático (el plano euclidiano) y a la lógica al alcance de los alumnos de esta edad y su proyección hacia el conocimiento abstracto más complejo cada vez. En este sentido, cabe observar que en ocasiones es imposible mantener una línea unidireccional para dar un sentido significativo a todos los contenidos, es decir que en ocasiones es necesario avanzar en direcciones transversales para acabaren una idea totalitaria de los contenidos (en especial los relacionados con la geometría) que acojan ese sentido que pretendemos.

Todos los contenidos se plantean y debaten escuchando todas las posibles opiniones, tratando de dirigir la clase hacia el punto que se ha marcado y que, en ocasiones, adquiere derivas interesantes para el debate. Se consensuan aquellas definiciones que se creen correctas o acertadas para dejar constancia de aquello que se discute y se proponen trabajos que refuerzan las ideas discutidas.

Paralelamente, y durante todo el proceso de intervención, se elabora un anexo en el que se explica terminología, etimología, referencias históricas, simbología y nomenclatura que son necesarias para la comprensión, aplicación y uso de los contenidos trabajados, pero siempre en el momento en que aparecen, cuando son necesarios o pertinentes.

No se establece libro de texto desde el Departamento para ninguna de las dos asignaturas englobadas en Dibujo Técnico. Se pondrán a disposición de los alumnos diferentes libros de reputados autores para la consulta o estudio. Ninguno de los materiales para Dibujo Técnico que se ofertan desde las editoriales habituales responden al desembolso que requieren. O son simplistas, o parcos, o incompletos o, incluso, poco rigurosos. Elaboraremos un manual en plataforma digital como trabajo de grupo entre alumnos y profesor, en una estrategia de grupo y colaborativa en la que expondrán las conclusiones de los alumnos y alumnas y las consultas a manuales serios (Campos Martín, Rey Pastor, Izquierdo Asensi, etc.) En parte también, este rechazo a los manuales existentes se debe al criterio de enseñanza que seguiremos a rajatabla, enseñanza significativa y no memorística. Esto obliga en muchos casos a seguir caminos que puedan parecer erráticos en su enumeración (por ejemplo la definición de paralelas aparece en varias ocasiones a lo largo del curso, en base a aquello que se esté acometiendo) pero persigue que se signifique todo aquello que se trabaja, así como que se sustente en lo anterior (constructivismo) para servir de base a lo siguiente. El desarrollo de la asignatura se basa en el trabajo diario, en el aula por supuesto, acompañado de trabajo fuera del aula de consolidación, consulta y previsión de dudas a resolver. Evidentemente, los alumnos y alumnas en este nivel esperan llegar preparados a las pruebas selectivas universitarias sean las que fuesen, y esto imprime en el curso un sello de inmediatez, pero nunca ha de confundirse con estrategias para un examen, más bien ha de ser un acicate para estar formado en la mejor medida posible. El hecho de que en estos niveles y en esta asignatura los grupos sean reducidos nos habilita para tutorizar la materia, en cuanto a las necesidades de cada alumno y alumna para que crezca su responsabilidad y autonomía, pero también para proporcionarles ayuda o consejo en su desarrollo en la asignatura.

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

A estos alumnos y alumnas se les va a exigir que superen pruebas, que demuestren sus conocimientos. El enfoque de las pruebas ya no es formativo puro, se centra más en los aspectos de la materia que han de reforzar si es necesario. Las pruebas

se harán con regularidad, de diverso tipo (presencial, digital sincrónico y digital diacrónico, con solucionario-autoevaluación- y sin él) pero siempre destinadas a habituarse a pruebas de este tipo, a ejercitarse en ellas, nunca para valorar su desarrollo en la materia.

En Bachillerato se ha decidido la supresión de las pruebas ¿examen¿, por lo que los criterios de calificación serán los de recepción de los trabajos, analógicos y digitales según porcentajes, a saber, para superar la asignatura se necesitará la entrega del 70% de los trabajos de trazado, investigación y ampliación ya sean

mediante el método tradicional o mediante aula virtual. Dentro de ese 70% se incluyen los trabajos colaborativos. También es necesaria la participación en el aula virtual (foros generales, de preguntas y respuestas, elaboración de documentos, vídeos, etc) en un 80% de las actividades que se propongan. La nota que se asigna a l@s alumn@s viene determinada por el volumen de trabajo realizado (70%, 80%...) la factura de los mismos y la adecuación de estos a lo que se requiere de ellos.

#### **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.

Sin embargo, diversidad no sólo es la atención a las características singulares que puedan mostrar l@s alumn@s, que puede no haberlas. Diversidad es también adaptarse al nivel que presenten, de manera colectiva o individual, a los problemas que puedan presentar en el proceso de aprendizaje sin ser significativos, al carácter o circunstancias anímicas, culturales, familiares.

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

Si se pudiere, si las circunstancias excepcionales de la COVID lo permitieren, saldríamos al pueblo a croquizar, visitaríamos algún taller industrial donde observar la aplicación directa de lo que trabajamos en clase, obras de construcción, etc. También la creación de un seminario en horario vespertino para taller de trazado y resolución de dudas, una vez cada quince días o al mes.

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

La autoevaluación es lo que nos debe servir para reprogramar en el día a día. Si un tema hay que enfocarlo otra vez, o de diferente forma, el estudio de la secuencia de contenidos, si son capaces de atender a las expectativas de autonomía que se espera en su desarrollo, si l@s alumn@s tienen consciencia de progreso, resultados en pruebas selectivas, etc.

### **ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES DIBUJO TÉCNICO - 2º DE**

#### **BACHILLERATO (CIENCIAS)**

##### **A. Elementos curriculares**

##### **1. Objetivos de materia**

<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. Construcción de figuras planas equivalentes.
2	Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz.
3	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. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.
5	Trazado de curvas cónicas y técnicas.
6	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.
9	Aplicaciones.
10	Transformaciones geométricas.
11	Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia.
12	Aplicaciones.
13	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.
2	Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad.
3	Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.
4	Abatimiento de planos.
5	Determinación de sus elementos.
6	Aplicaciones
7	Giro de un cuerpo geométrico.
8	Aplicaciones.
9	Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones.
10	Aplicaciones.
11	Construcción de figuras planas.
12	Afinidad entre proyecciones.
13	Problema inverso al abatimiento.
14	Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares.
15	Posiciones singulares.
16	Determinación de sus secciones principales. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.
17	Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.
18	Sistemas axonométricos ortogonales.
19	Posición del triedro fundamental.
20	Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema.
21	Determinación de coeficientes de reducción.
22	Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes.
23	Representación de figuras planas.
24	Representación simplificada de la circunferencia.

<b>Contenidos</b>	
<b>Bloque 2. Sistemas de representación.</b>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
25	Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos.
26	Secciones planas. Intersecciones.
<b>Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos.</b>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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).
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. Posibilidades de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.
13	Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.
14	Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas.
15	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**

### Objetivos

2. Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.

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.

### Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico.

#### Contenidos

1.2. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz.

1.4. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.

1.5. Trazado de curvas cónicas y técnicas.

1.7. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.

1.10. Transformaciones geométricas.

#### Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnologíaCAA:

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

2. Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.

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.

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.

### Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico.

#### Contenidos

1.5. Trazado de curvas cónicas y técnicas.

1.6. 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.

1.8. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes.

#### Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

## Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnologíaCAA:

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.

1.13. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.

### Bloque 2. Sistemas de representación.

2.3. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.

## Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnologíaCAA:

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

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.

- 3.3. El proyecto: tipos y elementos.
- 3.4. Planificación de proyectos.
- 3.5. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.
- 3.6. Elaboración de las primeras ideas.
- 3.7. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.
- 3.8. Elaboración de dibujos acotados.
- 3.9. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.

## Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnologíaCAA:

Aprender a aprender

## Competencias clave

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 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.

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 2. Sistemas de representación.

2.16. Determinación de sus secciones principales. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.

2.17. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.

2.26. Secciones planas. Intersecciones.

### Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos.

3.9. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.

## Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnologíaCAA:

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.**

## 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.

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.

## **Contenidos**

### **Bloque 2. Sistemas de representación.**

2.16. Determinación de sus secciones principales. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.

2.17. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.

2.18. Sistemas axonométricos ortogonales.

2.25. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos.

## **Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnologíaCAA:

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.**

## **Objetivos**

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.

## **Contenidos**

### **Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos.**

3.10. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.

3.11. Presentación de proyectos.

3.12. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. Posibilidades de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.

## **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 del lenguaje del Dibujo técnico.

## Estándares

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.**

## Objetivos

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.

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.

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.

## Contenidos

### Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos.

3.9. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.

3.10. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.

3.11. Presentación de proyectos.

3.12. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. Posibilidades de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.

3.13. Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.

## 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 %
DBT.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.	0
DBT.2	Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.	0
DBT.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.	0
DBT.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.	0
DBT.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.	0
DBT.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.	0
DBT.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.	0
DBT.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.	0

### D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Trazados en el plano.	Adaptadas a las circunstancias.
<b>Justificación</b>		
U1		
Número	Título	Temporización



2	Construcciones Poligonales.	Adaptadas a las circunstancias.
<b>Justificación</b>		
U2		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
3	Transformaciones geométricas. Identidad, Traslación, Giros, Semejanza, Simetría.	Adaptadas a las circunstancias.
<b>Justificación</b>		
U3		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
4	Curvas Técnicas y curvas cónicas.	Adaptadas a las circunstancias.
<b>Justificación</b>		
U4		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
5	Tangencias y enlaces. Potencia e inversión.	Adaptadas a las circunstancias.
<b>Justificación</b>		
U5		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
6	Escalas. Normalización.	Adaptadas a las circunstancias.
<b>Justificación</b>		
U6		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
7	Sistema Axonométrico Ortogonal. Perspectiva Isométrica.	Adaptadas a las circunstancias.
<b>Justificación</b>		
U7		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
8	Perspectiva caballera. Sistema Axonométrico Oblicuo.	Adaptadas a las circunstancias.
<b>Justificación</b>		
U8		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
9	Sistema Diédrico I.	Adaptadas a las circunstancias.
<b>Justificación</b>		
U9		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
10	Sistema Diédrico II. Intersecciones.	Adaptadas a las circunstancias.
<b>Justificación</b>		
U10		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>

11	Normalización II. Acotación. Normas generales en arquitectura y construcción.	Adaptadas a las circunstancias.
<b>Justificación</b>		
U11		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
12	Principios de Representación.	Adaptadas a las circunstancias.
<b>Justificación</b>		
U12		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
13	Repaso de tangencias.	Adaptadas a las circunstancias.
<b>Justificación</b>		
U13		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
14	Repaso enlaces y acotación.	Adaptadas a las circunstancias.
<b>Justificación</b>		
U14		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
15	Exámenes Selectividad.	Adaptadas a las circunstancias.
<b>Justificación</b>		
U15		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
16	Exámenes Selectividad.	Adaptadas a las circunstancias.
<b>Justificación</b>		
U16		

### **E. Precisiones sobre los niveles competenciales**

Sin especificar

### **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».

### **G. Materiales y recursos didácticos**

Los materiales propios del dibujo técnico. La clase se desarrolla con pizarra de tizas y/o de rotuladores. El libro del curso se va elaborando por el profesor y los alumnos en la plataforma Moodle, de esta forma: todos los contenidos de la semana, así como los ejercicios de trabajo de los mismos, se sube a la plataforma semanalmente. L@s almn@s consultan la plataforma,

interactúan mediante el foro y suben trabajos de investigación que se requieren.