

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	
Departamento	Dibujo
Curso	2022 - 2023

Índice

1. Composición del departamento
2. Contexto
 - 2.1. Marco legislativo
 - 2.2. Características del alumnado del centro
 - 2.3. Número de alumnos/as con ACS en las distintas materias del departamento por grupo y curso
3. **EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA**
 - 3.1. **Educación Plástica Visual y Audiovisual - 2º ESO**
 - 3.1.1. Objetivos de la materia
 - 3.1.2. Contribución de la materia a las competencias clave
 - 3.1.3. Tratamiento de los elementos transversales
 - 3.1.4. Contenidos
 - 3.1.4.1. Contenidos de la materia
 - 3.1.4.2. Contenidos mínimos de la materia
 - 3.1.4.3. Secuenciación de los contenidos en unidades didácticas
 - 3.1.4.4. Temporalización de las unidades didácticas
 - 3.1.5. Metodología
 - 3.1.5.1. Estrategias y técnicas metodológicas
 - 3.1.5.2. Utilización de las TIC/TAC/TEP
 - 3.1.5.3. Tipología de las actividades
 - 3.1.5.4. Materiales y recursos didácticos
 - 3.1.5.5. Medidas complementarias que se plantean para el tratamiento de la materia dentro del Proyecto bilingüe
 - 3.1.6. Plan de lectura y de expresión oral
 - 3.1.7. Atención a la diversidad y alumnado ACNEAE
 - 3.1.8. Evaluación
 - 3.1.8.1. Evaluación inicial
 - 3.1.8.2. Criterios de evaluación
 - 3.1.8.3. Criterios de evaluación mínimos
 - 3.1.8.4. Procedimientos e instrumentos de evaluación
 - 3.1.8.5. Criterios de calificación
 - 3.1.8.6. Supervisión del aprendizaje del alumnado: recuperación y mejora de

calificaciones

3.2. Educación Plástica Visual y Audiovisual - 4º ESO

- 3.2.1. Objetivos de la materia
- 3.2.2. Contribución de la materia a las competencias clave
- 3.2.3. Tratamiento de los elementos transversales
- 3.2.4. Contenidos
 - 3.2.4.1. Contenidos de la materia
 - 3.2.4.2. Contenidos mínimos de la materia
 - 3.2.4.3. Secuenciación de los contenidos en unidades didácticas
 - 3.2.4.4. Temporalización de las unidades didácticas
- 3.2.5. Metodología
 - 3.2.5.1. Estrategias y técnicas metodológicas
 - 3.2.5.2. Utilización de las TIC/TAC/TEP
 - 3.2.5.3. Tipología de las actividades
 - 3.2.5.4. Materiales y recursos didácticos
 - 3.2.5.5. Medidas complementarias que se plantean para el tratamiento de la materia dentro del Proyecto bilingüe
- 3.2.6. Plan de lectura y de expresión oral
- 3.2.7. Atención a la diversidad y alumnado ACNEAE
- 3.2.8. Evaluación
 - 3.2.8.1. Evaluación inicial
 - 3.2.8.2. Criterios de evaluación
 - 3.2.8.3. Criterios de evaluación mínimos
 - 3.2.8.4. Procedimientos e instrumentos de evaluación
 - 3.2.8.5. Criterios de calificación
 - 3.2.8.6. Supervisión del aprendizaje del alumnado: recuperación y mejora de calificaciones

4. BACHILLERATO

4.1. Dibujo técnico II - 2º bachillerato

- 4.1.1. Objetivos de la materia
- 4.1.2. Contribución de la materia a las competencias clave
- 4.1.3. Tratamiento de los elementos transversales
- 4.1.4. Contenidos
 - 4.1.4.1. Contenidos de la materia
 - 4.1.4.2. Contenidos mínimos de la materia

- 4.1.4.3. Secuenciación de los contenidos en unidades didácticas
- 4.1.4.4. Temporalización de las unidades didácticas
- 4.1.5. Metodología
 - 4.1.5.1. Estrategias y técnicas metodológicas
 - 4.1.5.2. Utilización de las TIC/TAC/TEP
 - 4.1.5.3. Tipología de actividades
 - 4.1.5.4. Materiales y recursos didácticos
- 4.1.6. Atención a la diversidad y alumnado ACNEAE
- 4.1.7. Evaluación
 - 4.1.7.1. Evaluación inicial
 - 4.1.7.2. Criterios de evaluación
 - 4.1.7.3. Criterios de evaluación mínimos
 - 4.1.7.4. Procedimientos e instrumentos de evaluación
 - 4.1.7.5. Criterios de calificación
 - 4.1.7.6. Supervisión del aprendizaje del alumnado: recuperación y mejora de calificaciones

5. Recuperación de materias pendientes

5.1. Educación Secundaria Obligatoria

- 5.1.1. Materias pendientes de recuperación y número de alumnos por cada pendiente
- 5.1.2. Plan de recuperación de las materias como pendientes del curso pasado

5.2. Bachillerato

- 5.2.1. Materias pendientes de recuperación y número de alumnos por cada pendiente
- 5.2.2. Plan de recuperación de las materias como pendientes del curso pasado

6. Actividades complementarias y extraescolares programadas, de acuerdo con el Programa anual de actividades complementarias y extraescolares establecidas por el centro, concretando la incidencia de las mismas en la evaluación de los alumnos

7. Mecanismos de revisión, evaluación y modificación de las programaciones didácticas en relación con los resultados académicos y procesos de mejora

8. Anexos

1. Composición del departamento

El departamento de Dibujo queda compuesto por dos profesores con el siguiente reparto definitivo de grupos y asignaturas:

José Ignacio NicolásSerrano (Jefe del Departamento)

ASIGNATURA	Nº DE GRUPOS	HORAS SEMANALES	HORAS TOTALES
Educación plástica, visual y audiovisual 1º ESO	3	3	9
Educación plástica, visual y audiovisual 2º ESO	1	3	3
Educación plástica, visual y audiovisual 4º ESO	1	3	3
Dibujo técnico II 2º BACH	1	4	4
Jefatura de Departamento		1	1
			20

Carolina Paños Navarro

ASIGNATURA	Nº DE GRUPOS	HORAS SEMANALES	HORAS TOTALES
Educación plástica, visual y audiovisual 1º ESO (BRIT)	1	3	3
Educación plástica, visual y audiovisual 1º ESO	1	3	3
Educación plástica, visual y audiovisual 2º ESO (BRIT)	1	3	3
Educación plástica, visual y audiovisual 2º ESO	2	3	6
Educación plástica, visual y audiovisual 4º ESO	1	3	3
Tutoría 1º ESO E		2	2
			20

2. Contexto

Con esta programación el Departamento de Dibujo establece la adecuación, organización y secuenciación de objetivos, contenidos y criterios de evaluación de 2º y 4º de la E.S.O. con la asignatura Educación plástica, visual y audiovisual así como 2º de Bachillerato con la asignatura de Dibujo técnico II; los acuerdos de carácter metodológico y sobre el proceso de evaluación (coherente con las decisiones adoptadas en el Proyecto Curricular de Etapa). Todo ello unido a las medidas que se vayan a adoptar para atender a la diversidad de todo el alumnado y para asegurar el tratamiento de los contenidos transversales, especialmente los que se hayan incluido con carácter prioritario en el Proyecto Educativo de Centro.

Del mismo modo se tendrán presentes en la programación aquellas decisiones y objetivos planteados como prioritarios en el centro mediante las decisiones tomadas en la Comisión de Coordinación Pedagógica: como planes de lectura, plan de biblioteca escolar, proyecto innovador de centro, planes específicos de atención a la diversidad, utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta habitual en el aula, programas de convivencia, programas para fomentar la iniciativa personal, etc.

2.1. Marco legislativo

El marco normativo que rige la enseñanza de las materias impartidas por el Departamento de Dibujo y la elaboración de la programación didáctica correspondiente al presente curso 2022-23 es la siguiente:

- Legislación estatal:
 - **Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo**, de Educación
 - **Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre**, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional.
 - **Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre**, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato
 - **Real Decreto-ley 5/2016, de 9 de diciembre**, de medidas urgentes para la ampliación del calendario de implantación de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa

- Legislación autonómica:
 - Corrección de errores de la **Orden ECD/489/2016, de 26 de mayo**, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación

en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

- **Resolución de 27 de junio de 2016**, de la Dirección General de Planificación y Formación Profesional, por la que se dispone la organización de los Programas de Mejora del Aprendizaje y del Rendimiento para su aplicación en los centros de Educación Secundaria de la Comunidad Autónoma de Aragón
- **ORDEN ECD/518/2022, de 22 de abril**, por la que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.
- Corrección de errores de la **Orden ECD/518/2022, de 22 de abril**, por la que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.
- **Orden ECD/624/2018, de 11 de abril**, sobre la evaluación en Educación Secundaria Obligatoria en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón

2.2. Características del alumnado del centro

El alumnado, de carácter muy diverso, de distinta extracción social y la presencia cada vez más habitual de inmigrantes da lugar a grandes diferencias de nivel, motivación y comportamiento en nuestra materia. Resulta de vital importancia conseguir un ambiente de trabajo adecuado, que permita un proceso de enseñanza-aprendizaje satisfactorio. Por ello debemos prever medidas de todo tipo para mantener un correcto desarrollo de las clases. El centro cuenta con alumnos de Integración, ACNEES, de Compensatoria y el Programa de Aprendizaje Básico.

2.3. Número de alumnos/as con ACS en las distintas materias del departamento por grupo y curso

Actualmente no tenemos alumnos con adaptaciones significativas en ninguna de las asignaturas que imparte este departamento. Sin embargo, sí que hay alumnos con ACS en otras materias cuyas adaptaciones, vinculadas a ciertos aspectos muy concretos de los contenidos que se trabajan desde EPVA, se darán cuenta en su respectivo apartado dentro de esta programación.

3. EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

Educación Plástica Visual y Audiovisual en ESO

Tanto la imagen como la palabra han constituido, históricamente, las principales formas de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, sin embargo no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad. Por ello, es necesario educar en la comprensión de la comunicación visual y por extensión, audiovisual, para poder formar parte de la estructura actual de la sociedad, pero sin olvidarnos que también, es necesario adquirir estrategias para saber expresarse de forma creativa, consiguiendo así un desarrollo total de las personas y un espíritu crítico ante sus propias creaciones y las de los demás.

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

La materia de Educación plástica, visual y audiovisual parte de los mismos bloques de contenidos impartidos en la Educación Primaria en el área de Educación Artística. Los elementos curriculares de la materia se han distribuido a lo largo de los tres cursos de forma que se desarrollen de una manera concéntrica, es decir, ampliando los grados de aprendizaje y que supongan bloques de contenidos abiertos e interrelacionados.

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

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

El bloque de Dibujo Técnico traslada conocimientos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación, aplicando estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.

En el cuarto curso, considerando la madurez del alumnado y los conocimientos adquiridos, se incorpora el bloque de Fundamentos del Diseño, que va a permitir el descubrimiento de los principios del diseño en sus diferentes áreas. La materia en este curso facilitará que los alumnos se orienten a enseñanzas superiores, no necesariamente artísticas y descubran un amplio abanico de profesiones relacionadas con el mundo del arte, el diseño o la industria.

3.1. Educación Plástica Visual y Audiovisual - 2º ESO

3.1.1. Objetivos de la materia

- **Obj.PV.1.** Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales
- **Obj.PV.2.** Desarrollar el gusto por participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como fuente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio artístico.
- **Obj.PV.3.** Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión en sí mismo, interrelacionado con otros lenguajes y áreas de conocimiento.
- **Obj.PV.4.** Utilizar el lenguaje plástico, visual y audiovisual para plantear y resolver diversas situaciones y problemáticas dadas en el propio entorno, desarrollando su capacidad de pensamiento divergente y espíritu emprendedor, aprendiendo a aprender tomando decisiones y asumiendo responsabilidades.
- **Obj.PV.5.** Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el esfuerzo y la superación de las dificultades.
- **Obj.PV.6.** Utilizar el lenguaje plástico con creatividad, para expresar emociones y sentimientos vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
- **Obj.PV.7.** Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su relevancia en la sociedad de consumo actual y utilizándolas con sentido crítico para adquirir nuevos conocimientos.
- **Obj.PV.8.** Respetar y apreciar otros modos de expresión plástica, visual y audiovisual distintos del propio y de los dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios y criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

- **Obj.PV.9.** Representar la realidad con lenguaje objetivo y universal, conociendo las propiedades formales, de representación y las normas establecidas, valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
- **Obj.PV.10.** Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisar y valorar, durante cada fase, el estado de su consecución.
- **Obj.PV.11.** Trabajar cooperativamente con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia y rechazando cualquier tipo de discriminación.

3.1.2. Contribución de la materia a las competencias clave

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

- **Competencia en comunicación lingüística**

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

- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**

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

- **Competencia digital**

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

- **Competencia de aprender a aprender**

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

- **Competencia social y cívica**

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

- **Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**

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

- **Competencia de conciencia y expresiones culturales**

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

3.1.3. Tratamiento de los elementos transversales

Se impulsará el desarrollo de los valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

Tal como se recoge en la Ley 52/2007, de 26 de diciembre, por la que se reconocen y amplían derechos y se establecen medidas en favor de quienes padecieron persecución y violencia durante la guerra civil y la dictadura se fomentarán los valores constitucionales y se promoverá el conocimiento y la reflexión sobre nuestro pasado para evitar que se repitan situaciones de intolerancia y violación de derechos humanos como las entonces vividas.

La programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico.

Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

El currículo incorpora elementos relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, el acoso escolar, las situaciones de riesgo derivadas de la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

3.1.4. Contenidos

3.1.4.1. Contenidos de la materia

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

conservación de valores culturales.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual continúa los bloques de contenidos de Educación Primaria y en concreto en segundo año de Secundaria, consolida, afianza y amplía los contenidos de primero de Secundaria.

Los elementos curriculares de la materia se han distribuido a lo largo de los distintos cursos de forma que se desarrollen de una manera distributiva, ampliando los grados de aprendizaje y que siendo abiertos e interrelacionados.

La materia se desarrolla en tres bloques fundamentales:

- **BLOQUE 1:** Expresión Plástica
- **BLOQUE 2:** Comunicación audiovisual
- **BLOQUE 3:** Dibujo Técnico

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

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

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

BLOQUE 1. Expresión plástica

CONTENIDOS

- Elementos configurativos de los lenguajes visuales.
- **Valores expresivos del punto, la línea y el plano Relación figura-fondo. Formas naturales y artificiales.**
- **Recursos gráficos. Elementos de composición y organización.**
- Sintaxis de la imagen. Esquemas de composición. Proporción, equilibrio y ritmo. Simetría y asimetría. Análisis gráfico de estructuras naturales orgánicas e inorgánicas.

- **Teoría del color. Fundamentación física. Color-luz, color-pigmento. Propiedades y dimensiones. Relatividad del color. Círculo y escalas cromáticas Valores expresivos y psicológicos.**
- La textura. Cualidades expresivas. Tipos de texturas con finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Expresividad de las formas a través de las texturas. Texturas visuales y táctiles.
- El módulo. Composiciones modulares. Giros y traslaciones. Formas modulares bidimensionales básicas. Organización geométrica del plano a partir de estructuras modulares básicas. Repetición y ritmo. Composiciones modulares en el arte mudéjar aragonés.
- Representación de la figura humana: esquemas de movimiento, proporción y rasgos expresivos.
- **Construcción de formas tridimensionales. Técnicas tridimensionales.**
- Métodos creativos. Composiciones. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Collage. Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos.
- **Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
<u>Crit.PV.1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</u>	Est.PV.1.1.1 Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.	CCL-CCEC
<u>Crit.PV.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</u>	Est.PV.1.2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.	CAAC-CCEC
Crit.PV.1.3.Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	Est.PV.1.3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).	CIEE-CCEC
<u>Crit.PV.1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</u>	Est.PV.1.4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según unas propuestas establecidas	CMCT-CCEC
	Est.PV.1.4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno, teniendo en cuenta la relación figura-fondo.	
<u>Crit.PV.1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</u>	Est.PV.1.5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios, descubriendo las relaciones entre ellos (complementarios, armonías, contrastes,...), para expresar ideas, experiencias y emociones.	CCEC
<u>Crit.PV.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</u>	Est.PV.1.6.1. Realiza modificaciones del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas	CD-CCEC

	diferenciando entre síntesis aditiva y sustractiva.	
	Est.PV.1.6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.	
Crit.PV.1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	Est.PV.1.7.1. Transcribe texturas táctiles y texturas visuales mediante las técnicas de frottage, estarcido... utilizándose con intenciones expresivas en composiciones abstractas o figurativas.	CCEC
Crit.PV.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	Est.PV.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas que se ajusten a los objetivos finales.	CAA
Crit.PV.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	Est.PV.1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva a partir de creaciones individuales o colectivas	CAA-CD
<u>Crit.PV.1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</u>	Est.PV.1.10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos, miméticos y abstractos.	CCEC
Crit.PV.1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	Est.PV.1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	CAA-CSC-CCEC
	Est.PV.1.11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	
	Est.PV.1.11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas y la creación de texturas visuales cromáticas.	
	Est.PV.1.11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.	
	Est.PV.1.11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras bidimensionales y tridimensionales de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	
	Est.PV.1.11.7. Mantiene el espacio de trabajo y el	

	material en perfecto orden y estado, y aportándole al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	
BLOQUE 2. Comunicación audiovisual		
CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> • Elementos del proceso de comunicación. Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. • Finalidades de las imágenes: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Estructura formal de las imágenes. Imágenes figurativas y abstractas. • La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Signos convencionales (significantes y significados). • Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales. Percepción visual. Leyes de la Gestalt. • Niveles de iconicidad de la imagen. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). • Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación. 		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
<u>Crit.PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</u>	Est.PV.2.1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	CMCT
Crit.PV.2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	Est.PV.2.2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.	CMCT - CCEC
	Est.PV.2.2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.	
<u>Crit.PV.2.3. Identificar signifiicante y significado en un signo visual.</u>	Est.PV.2.3.1. Distingue signifiicante y significado en un signo visual.	CCL
<u>Crit.PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</u>	Est.PV.2.4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	CCEC
	Est.PV.2.4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes	
	Est.PV.2.4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.	
<u>Crit.PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiicante-significado: símbolos e iconos.</u>	Est.PV.2.5.1. Distingue símbolos de iconos identificando diferentes tipos.	CCEC
	Est.PV.2.5.2. Diseña diversos tipos de símbolos e iconos (pictogramas, anagramas, logotipos...).	
<u>Crit.PV.2.6. Describir, analizar e interpretar una</u>	Est.PV.2.6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen	CCL - CAA

<u>imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma.</u>	identificando, clasificando y describiendo los elementos de esta.	
	Est.PV.2.6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	
Crit.PV.2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	Est.PV.2.7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.	CCEC - CD - CCEC
	Est.PV.2.7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.	
Crit.PV.2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	Est.PV.2.8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	CCEC - CCL
Crit.PV.2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	Est.PV.2.9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	CD - CCEC
<u>Crit.PV.2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</u>	Est.PV.2.10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	CCL
Crit.PV.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	Est.PV.2.11.1 Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.	CCL - CD
	Est.PV.2.11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	
Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	Est.PV.2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de diferentes estilos y tendencias.	CSC - CCEC
Crit.PV.2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario	Est.PV.2.14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales y persuasivos.	CCL - CCEC
Crit.PV.2.15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación	Est.PV.2.15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	CCEC - CSC

del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.		
Crit.PV.2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	Est.PV.2.16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	CMCT - CD

BLOQUE 3. Dibujo técnico

CONTENIDOS

- Herramientas e instrumentos del dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón.
- Estructura geométrica en las formas de nuestro entorno. La geometría en el arte y la naturaleza.
- **Elementos geométricos básicos y sus relaciones. Punto, recta y plano. Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos: Trazados y operaciones.**
- **Lugares geométricos: bisectriz, mediatriz y circunferencia. Elementos de la circunferencia, posiciones relativas.**
- Aplicación a la creación de formas. Óvalo, ovoide y espiral.
- **Ángulos: clasificación, y operaciones. Teorema de Thales y aplicaciones.**
- **Formas geométricas planas: triángulos clasificación, cuadriláteros, polígonos regulares e irregulares.**
- **Relatividad del tamaño de las formas. Proporción y escalas. Sistemas convencionales proyectivos con fines expresivos y descriptivos: sistema diédrico, sistema axonométrico y perspectiva cónica.**
- **Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
<u>Crit.PV.3.1 Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</u>	Est.PV.3.1.1.Utiliza los elementos geométricos básicos con propiedad, reconociéndolos en la naturaleza y el entorno.	CMCT - CCEC
	Est.PV.3.1.2. Conoce y utiliza correctamente las herramientas del Dibujo Técnico.	
<u>Crit.PV.3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.</u>	Est.PV.3.2.1. Descubre y referencia las relaciones entre los elementos básicos en el plano y en el espacio.	CMCT - CAA
<u>Crit.PV.3.3 Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</u>	Est.PV.3.3.1. Traza rectas paralelas, oblicuas y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	CMCT
<u>Crit.PV.3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</u>	Est.PV.3.4.1. Reconoce y construye trazados geométricos empleando circunferencia, círculo y arco.	CMCT
<u>Crit.PV.3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta</u>	Est.PV.3.5.1. Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás, y realiza diseños en su interior.	CMCT - CCEC

<u>herramienta.</u>		
<u>Crit.PV.3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</u>	Est.PV.3.6.1. Identifica diversos ángulos en la escuadra, cartabón y en trazados geométricos.	CMCT
<u>Crit.PV.3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</u>	Est.PV.3.7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.	CMCT
<u>Crit.PV.3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</u>	Est.PV.3.8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	CMCT
<u>Crit.PV.3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.</u>	Est.PV.3.9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla y utilizando el compás.	CMCT
<u>Crit.PV.3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</u>	Est.PV.3.10.1. Construye la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.	CMCT
<u>Crit.PV.3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</u>	Est.PV.3.11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.	CMCT
	Est.PV.3.11.2. Construye polígonos aplicando el teorema de Thales.	
<u>Crit.PV.3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</u>	Est.PV.3.13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos, y reconociendo su presencia en diversos referentes del entorno.	CMCT - CCEC
<u>Crit.PV.3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</u>	Est.PV.3.14.1. Construye un triángulo conociendo tres datos y razonando sobre el proceso realizado.	CMCT - CAA
<u>Crit.PV.3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</u>	Est.PV.3.15.1. Determina los puntos y rectas notables de un triángulo experimentando las diferentes aplicaciones gráficas y plásticas de estos trazados.	CMCT
<u>Crit.PV.3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</u>	Est.PV.3.16.1. Reconoce y aplica el triángulo rectángulo como elemento configurador de otras formas.	CCEC - CMCT
<u>Crit.PV.3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</u>	Est.PV.3.17.1. Clasifica cualquier cuadrilátero y reconoce su presencia en diversos referentes en el entorno.	CMCT - CCEC
<u>Crit.PV.3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</u>	Est.PV.3.18.1. Construye paralelogramos razonando sobre el proceso realizado.	CMCT - CAA
<u>Crit.PV.3.19. Clasificar los polígonos en</u>	Est.PV.3.19.1. Clasifica correctamente cualquier	CMCT

<u>función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</u>	polígono diferenciando si es regular o irregular.	
<u>Crit.PV.3.20 Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</u>	Est.PV.3.20.1 Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia.	CMCT
<u>Crit.PV.3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</u>	Est.PV.3.21.1 Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado.	CMCT
Crit.PV.3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	Est.PV.3.22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.	CMCT - CCEC
	Est.PV.3.22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.	
Crit.PV.3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	Est.PV.3.23.1 Construye correctamente óvalos y ovoides conociendo los ejes mayor y menor.	CMCT
Crit.PV.3.24 Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	Est.PV.3.24.1. Diseña formas que incluyan óvalos y ovoides analizando sus propiedades de tangencias.	CMCT - CCEC
Crit.PV.3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	Est.PV.3.25.1. Construye correctamente espirales de 2 centros y a partir de polígonos regulares.	CMCT
Crit.PV.3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	Est.PV.3.26.1. Realiza diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	CMCT - CCEC
<u>Crit.PV.3.27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.</u>	Est.PV.3.27.1 Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes.	CMCT
<u>Crit.PV.3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</u>	Est.PV.3.28.1. Construye la perspectiva caballera de volúmenes simples aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	CMCT - CCEC
<u>Crit.PV.3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</u>	Est.PV.3.29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.	CMCT - CCEC

3.1.4.2. Contenidos mínimos de la materia

Deberán considerarse contenidos mínimos aquellos marcados en negrita en la tabla del apartado anterior.

3.1.4.3. Secuenciación de los contenidos en unidades didácticas

El desarrollo de las unidades seguirá el siguiente esquema de trabajo:

- Introducción a la unidad de trabajo con el fin de motivar a los alumnos/as.
- Exposición por parte del profesor de los contenidos que se van a trabajar, los objetivos, la temporalización, los materiales necesarios, etc., con el fin de proporcionar una visión global de la unidad que ayude a los alumnos a familiarizarse con el tema a tratar.
- Análisis de los conocimientos previos de los alumnos/as. A través de una serie de preguntas iniciales en cada unidad, se realizará una evaluación preliminar de los conocimientos de partida del alumnado. De esta forma estos entran en contacto con el tema y la profesora identificará los conocimientos previos del grupo, con lo que podrá introducir las modificaciones necesarias para prevenir y atender la diversidad.

Los contenidos, anteriormente citados y agrupados en bloques, se desarrollan a través de las siguientes unidades didácticas.

BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA

- UD. 1: Elementos expresivos básicos.
- UD. 2: Representación del volumen. Técnica del claroscuro.
- UD. 3: El color. Teoría y práctica. Simbolismo del color.
- UD. 4: Texturas. Tipologías y cualidades expresivas.

BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

- UD. 5: La imagen. Procesos de comunicación y lenguaje visual.
- UD. 6: Composición y organización de la información en la imagen. Métodos.
- UD. 7: El concepto de abstracción y los grados de iconicidad en la imagen.

BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO

- UD. 8: Materiales y uso de herramientas en dibujo técnico.
- UD. 9: Elementos geométricos básicos: punto, recta y plano.
- UD. 10: Formas curvas. Representación de formas curvas geométricas.
- UD. 11: Polígonos regulares. Construcción dado su lado.
- UD. 12: Tangencias y enlaces.

- UD. 13: Sistemas de representación. Vistas en diédrico.
- UD. 14: Sistemas de representación. Axonometría: introducción.
- UD. 15: Sistemas de representación. Perspectiva cónica: introducción.

3.1.4.4. Temporalización de las unidades didácticas

Dependiendo de cada grupo, de su evolución y progresión de cara a la materia, el docente podrá adaptar la secuenciación de las unidades didácticas al ritmo y madurez de la clase.

3.1.5. Metodología

3.1.5.1. Estrategias y técnicas metodológicas

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

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

La enseñanza de la Educación plástica, visual y audiovisual utilizará metodologías que contextualizan el aprendizaje en relación con el medio y que permiten el aprendizaje por proyectos, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas. Se favorece la participación activa, la experimentación, el descubrimiento y la autonomía, generando aprendizajes transferibles y significativos. Se pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la investigación, a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicándolo a proyectos reales. Se orienta al alumno a que desarrolle e integre de manera activa y funcional los diversos aprendizajes adquiridos desde otras materias.

El alumno debe tener la oportunidad de identificar, comprender y expresar sus propias emociones, para a partir de ello, poder conectar con las emociones de los otros. Por ello el profesorado favorecerá didácticas que incorporen lo emergente y vivencial que surge en el aula. Esto le permitirá

conocer y atender mucho mejor los intereses, inquietudes y necesidades de su alumnado. Esto favorecerá la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje. El punto de partida será el nivel competencial inicial del alumnado, que permitirá graduar la secuencia de los aprendizajes.

3.1.5.2. Utilización de las TIC/TAC/TEP

- **TIC** (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones)
 - A través de diferentes aplicaciones informáticas relacionadas con el retoque digital y el diseño, así como el montaje de video, el alumno será capaz de montar un proyecto final mediante aplicaciones educativas online.
- **TAC** (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento)
 - Se podrá utilizar, por ejemplo, el modelo flipped classroom para fomentar un aprendizaje motivador.
- **TEP** (Tecnologías del Empoderamiento y la Participación)
 - También podrán tener lugar actividades de aprendizaje basado en juegos y gamificación en el aula con aplicaciones como Plickers, Kahoot, etc.

3.1.5.3. Tipología de las actividades

Los alumnos aprenderán los contenidos a través de las actividades y ejercicios propuestos, intentando siempre motivar y conectar con la comunidad educativa y el entorno del alumnado. En esta línea se propondrán a lo largo del curso trabajos, ejercicios y exposiciones adaptados a los contenidos y a su nivel.

El docente supervisará el proceso de realización de las actividades, analizará las dificultades, orientará y proporcionará las ayudas necesarias. Para que el alumno interiorice la técnica de ejecución de los ejercicios, se emplearán apoyos gráficos tales como: trabajos resueltos, ejemplos, descripciones y demostraciones.

3.1.5.4. Materiales y recursos didácticos

Para el curso 2022-2023, el profesorado que compone el actual departamento, tendrá en cuenta los siguientes materiales y recursos básicos:

- Materiales elaborados por el profesor.
- Como medio auxiliar, y de manera puntual, podrá utilizarse el libro de la Editorial SM, incluido actualmente entre los recursos de que dispone el banco de libros gestionado por AMPA. De este modo, el alumnado puede consultar, ampliar y mejorar sus conocimientos con el apoyo

del libro de texto.

Por último, se proporcionará también a los alumnos bibliografía propia de la asignatura, así como materiales que pudieran favorecer la comprensión de los contenidos de la materia. Podrán utilizarse, además, y si los medios del centro lo permiten, programas o aplicaciones de recursos audiovisuales y artísticos para hacer trabajos y exposiciones.

3.1.5.5. Medidas complementarias que se plantean para el tratamiento de la materia dentro del Proyecto bilingüe

La asignatura de EPVA se ofrece en el idioma inglés como parte del Proyecto bilingüe del centro dentro del programa BRIT Aragón.

Las medidas complementarias que se establecen para el tratamiento de la materia están basadas en el sistema AICLE (Aprendizaje integrado de contenidos y lengua extranjera).

- Especial atención a la motivación y adquisición espontánea de conocimientos mediante actividades de introducción a los contenidos en lengua extranjera.
- Entrega al alumnado de listas de vocabulario y expresiones relacionadas con la unidad didáctica, así como de instrumentos que le ayuden a construir su discurso en torno a los contenidos.
- Recursos audiovisuales, como documentales, videos, textos o canciones en inglés.
- Frecuente gamificación del aula con instrumentos como flashcards o aplicaciones.
- Material especial preparado para que los alumnos practiquen las cuatro destrezas comunicacionales (oral, hablada, escrita, escuchada).
- Presentaciones con el contenido de la asignatura en inglés.
- Redundancia, repetición y reformulación de los contenidos o alternancia del código comunicativo cuando sea necesario.

3.1.6. Plan de lectura y de expresión oral

Se propondrá el análisis y la lectura de cómics en determinados ejercicios y actividades para que ejerciten la lectura y la expresión oral y artística.

- Lectura en clase de materiales y artículos representativos del tema tratado con coloquios posteriores.
- Ejercicios de aplicación, análisis crítico y expresión libre de la función metalingüística realizados con diversas técnicas y medios de textos literarios.
- Ejercicios de toma de apuntes, estableciendo pautas lógicas para ello según su nivel.

- Ejercicios escritos y orales evaluados considerando la corrección lingüística.
- Participación activa en las actividades de la biblioteca.

3.1.7. Atención a la diversidad y alumnado ACNEAE

Se han detectado alumnos con pequeñas dificultades que se podrán superar realizando adaptaciones no significativas, por medio de metodologías adaptadas a su aprendizaje, así como actividades y láminas que se adecúen a su ritmo, nivel artístico y de dibujo.

Por otro lado, en este curso 2022/2023, no hay alumnos con necesidad de una adaptación curricular significativa en nuestra materia. Sin embargo, los hay que tienen ACS en materias que comparten ciertos contenidos con la nuestra, como es el caso de la asignatura de matemáticas y contenidos relacionados con el dibujo técnico, por poner un ejemplo. En dichos casos este departamento se pondrá en contacto con aquel relacionado para actuar de una manera conjunta en relación a esos contenidos específicos.

3.1.8. Evaluación

3.1.8.1. Evaluación inicial

Para conocer la situación de partida de cada alumno, a principios de curso se realizará una evaluación inicial. Esta evaluación consistirá en una **prueba de nivel basada en los mínimos del curso anterior**, tanto de trazados geométricos, percepción de las formas y trazados de estas, visión espacial y perspectivas. Teoría del color, esquemas compositivos básicos como simetrías, y cultura de la imagen en general.

Como consecuencia de los resultados de la evaluación se intentará adaptar el ritmo de trabajo en cada grupo en función de las características del alumnado dirigiendo los contenidos hacia los intereses y motivaciones específicas del alumnado a través de una metodología activa que permita desarrollar trabajos individuales y en grupo.

3.1.8.2. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación aparecen recogidos en el gráfico del apartado **3.1.4.1.** de esta programación, relacionándose a su vez tanto con los contenidos, estándares de aprendizaje evaluables y competencias clave trabajadas.

3.1.8.3. Criterios de evaluación mínimos

Los criterios de evaluación mínimos guardarán relación con aquellos contenidos mínimos indicados en el apartado **3.1.4.1.** de esta programación, apareciendo subrayados.

3.1.8.4. Procedimientos e instrumentos de evaluación

Como instrumentos de evaluación se tendrán en cuenta los siguientes:

- OB: Observación sistemática.
- AP: Análisis de producciones del alumnado (láminas y trabajos)
- EO: Exposiciones orales (temas a exponer)
- PE: Pruebas escritas (exámenes)
- AE: Autoevaluación

3.1.8.5. Criterios de calificación

En cada evaluación, se hará la media ponderada de todas las calificaciones obtenidas hasta ese momento, de acuerdo a tres apartados, que se relacionan con los instrumentos de evaluación citados en el apartado anterior:

EVALUACIÓN ORDINARIA			
	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	%	INSTRUMENTOS
1	ACTIVIDADES	60,00%	EO/PE
2	PRUEBAS Y EXÁMENES	30,00%	AP
3	CUADERNO DEL PROFESOR	10,00%	OB/AP/AE

Además, se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- Es obligatoria la presentación de **TODOS** los ejercicios propuestos cada trimestre. La falta de uno o más de ellos supone que el alumno obtendrá la calificación de **SUSPENSO**, bien en la correspondiente evaluación o en el curso, según corresponda.
- En caso de no presentar alguno de los ejercicios en la fecha establecida, éste podrá ser presentado antes de la finalización de la evaluación en curso, siendo calificado, como máximo, con un 5. Solo se recogerán fuera de la fecha de entrega aquellos trabajos que sean acompañados por el correspondiente justificante, firmado por un médico, actuando en el ejercicio de sus funciones, o emitido por un organismo o autoridad reconocida legalmente.
- De igual modo, en el caso de que un alumno no se presente a un examen, sólo podrá solicitar la repetición del mismo si su ausencia es debida a motivos de fuerza mayor. Para ello deberá aportar el correspondiente justificante, firmado por un médico, actuando en el ejercicio de sus funciones, o emitido por un organismo o autoridad reconocida legalmente.

- La materia se considera aprobada con una calificación de 5 o superior.
- La nota final será la media aritmética de las tres evaluaciones.
- En caso de no realizarse, al menos, un examen por trimestre (apartado 2), los ejercicios realizados en clase (apartado 1) pasarán a tener un valor del 90% de la nota.
- El apartado 3, cuaderno del profesor, hace referencia a aspectos como el grado de interés del alumno por la materia, no traer el material requerido, no cuidar del mismo o del propio del aula y/o el retraso continuado en la presentación de ejercicios.

3.1.8.6. Supervisión del aprendizaje del alumnado: recuperación y mejoría de calificaciones

En el caso de que un alumno no haya superado positivamente una de las evaluaciones ordinarias, o bien la final, se prevé la realización de una prueba que evalúe el grado de adquisición de los objetivos previstos exigibles. Con el fin de ayudar a superar dicha prueba, las últimas semanas de clase podrían destinarse al repaso de los contenidos principales, resolver dudas y realizar o repetir, según el caso, ejercicios realizados durante el curso.

Para poder presentarse a la prueba, será requisito **INDISPENSABLE** por parte del alumno haber presentado previamente la **totalidad de ejercicios propuestos durante el curso** o, en última instancia, aquellos que el profesor considere necesarios como forma de práctica y repaso a fin de superar dicha prueba.

En cuanto a estos ejercicios propuestos se tendrá en cuenta:

- La entrega de **TODOS** los ejercicios propuestos.
- La presentación digna de los mismos según las normas anunciadas por el profesor.
- Ajustarse al planteamiento de cada ejercicio, presentándose en el tiempo previsto. De no ser así, y salvo casos justificados, la puntuación del ejercicio sufrirá una penalización.
- Valoración del planteamiento del trabajo: bocetos, croquis, pasos intermedios...

Las preguntas, de carácter teórico-práctico, de dicha prueba estarán en concordancia con las actividades realizadas a lo largo del curso. La calificación máxima obtenida podrá ser de 10 puntos.

Los criterios de calificación aplicables, englobando la entrega de ejercicios e incluyendo dicha prueba, serían los siguientes:

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA		
1	EJERCICIOS PROPUESTOS	40,00%
2	EXÁMEN TEÓRICO-PRÁCTICO	60,00%

3.2. Educación Plástica Visual y Audiovisual - 4º ESO

3.2.1. Objetivos de la materia

- **Obj.PV.1.** Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales
- **Obj.PV.2.** Desarrollar el gusto por participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como fuente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio artístico.
- **Obj.PV.3.** Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión en sí mismo, interrelacionado con otros lenguajes y áreas de conocimiento.
- **Obj.PV.4.** Utilizar el lenguaje plástico, visual y audiovisual para plantear y resolver diversas situaciones y problemáticas dadas en el propio entorno, desarrollando su capacidad de pensamiento divergente y espíritu emprendedor, aprendiendo a aprender tomando decisiones y asumiendo responsabilidades.
- **Obj.PV.5.** Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el esfuerzo y la superación de las dificultades.
- **Obj.PV.6.** Utilizar el lenguaje plástico con creatividad, para expresar emociones y sentimientos vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
- **Obj.PV.7.** Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su relevancia en la sociedad de consumo actual y utilizándolas con sentido crítico para adquirir nuevos conocimientos.
- **Obj.PV.8.** Respetar y apreciar otros modos de expresión plástica, visual y audiovisual distintos del propio y de los dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios y criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
- **Obj.PV.9.** Representar la realidad con lenguaje objetivo y universal, conociendo las propiedades formales, de representación y las normas establecidas, valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
- **Obj.PV.10.** Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisar y valorar, durante cada fase, el estado de su consecución.

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

3.2.2. Contribución de la materia a las competencias clave

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

- **Competencia en comunicación lingüística**

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

- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**

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

- **Competencia digital**

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

- **Competencia de aprender a aprender**

El alumno desarrollará su habilidad para iniciar, organizar y persistir en sus tareas. Las propuestas de creación abiertas y contextualizadas favorecerán que se sienta protagonista del proceso y del resultado de su propio aprendizaje. Identificando sus propios logros se sentirá autosuficiente, reforzando así su autonomía y tomando conciencia de cómo se aprende: conocerá (lo que ya sabe

sobre la materia, lo que aún desconoce, lo que es capaz de aprender...), reflexionará (sobre las demandas de la tarea planteada, sobre las estrategias posibles para afrontarla...) y organizará el propio proceso de aprendizaje para ajustarlo a sus capacidades y necesidades

- **Competencia social y cívica**

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

- **Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**

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

- **Competencia de conciencia y expresiones culturales**

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

3.2.3. Tratamiento de los elementos transversales

Se impulsará el desarrollo de los valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

Tal como se recoge en la Ley 52/2007, de 26 de diciembre, por la que se reconocen y amplían derechos y se establecen medidas en favor de quienes padecieron persecución y violencia durante la guerra civil y la dictadura se fomentarán los valores constitucionales y se promoverá el conocimiento y la reflexión sobre nuestro pasado para evitar que se repitan situaciones de intolerancia y violación de derechos humanos como las entonces vividas.

La programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico.

Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

El currículo incorpora elementos relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, el acoso escolar, las situaciones de riesgo derivadas de la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

3.2.4. Contenidos

3.2.4.1. Contenidos de la materia

En cuarto curso la materia es optativa. El currículo de la materia se caracteriza por la profundización y consolidación de los contenidos y las destrezas técnicas y artísticas que preparan al alumno para los distintos Ciclos Formativos de Grado Medio, que necesitan como base los conocimientos de nuestra materia, pero también para los estudios de Bachillerato, tanto de Artes y Humanidades como Tecnológico y Científico, vías de acceso para carreras técnicas como Ingenierías y Arquitectura, así como Bellas Artes y Ciclos Formativos de Grado Superior.

BLOQUE 1. Expresión plástica
CONTENIDOS

- **Elementos configurativos de los lenguajes visuales.**
 - Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.
 - **Significado de la imagen. La imagen representativa y simbólica. Signos convencionales.**
 - La línea como elemento estructurador de la forma: el encaje. La línea como abstracción de la forma. Carácter expresivo del trazo y el grafismo.
 - **Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.**
- **El color.**
 - **Simbología y psicología del color. Relatividad del color.**
 - Texturas visuales.
- **Volumen.**
 - Concepto de volumen. Compresión y construcción de formas tridimensionales. Percepción y análisis de los aspectos visuales y plásticos del entorno.
- **Proceso creativo.**
 - **Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.**
 - **Conocer los pasos de un proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación de resultados.**
 - Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final aplicadas a las creaciones personales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
<u>Crit.PV.1.1.Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándose, 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.</u>	Est.PV.1.1.1.Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando razonadamente los distintos elementos, códigos y procedimientos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo.	CSC - CIEE - CCEC
<u>Crit.PV.1.2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</u>	Est.PV.1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando soportes, materiales y técnicas con precisión.	CCL - CMCT - CCEC
	Est.PV.1.2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.	
	Est.PV.1.2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color, con técnicas analógicas y/o digitales.	
Crit.PV.1.3. Elegir los materiales y las	Est.PV.1.3.1. Conoce y elige los materiales más	CAA - CIEE - CCEC

técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	adecuados para la realización de proyectos artísticos valorando su uso según unos objetivos prefijados.	
	Est.PV.1.3.2. Utiliza con iniciativa y propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación con los lenguajes gráfico-plásticos.	
	Est.PV.1.3.3. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	
Crit.PV.1.4.Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	Est.PV.1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de equipo.	CAA - CSC
Crit.PV.1.5.Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	Est.PV.1.5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos.	CCL - CCEC
	Est.PV.1.5.2.Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen, valorando sus posibles significados.	

BLOQUE 2. Dibujo técnico

CONTENIDOS

- Fundamentos del dibujo técnico.
 - Dibujo técnico: dibujo expresivo y dibujo descriptivo.
 - Esquemmatización y croquis: toma de apuntes gráficos.
- Trazados geométricos.
 - **Tangencias y enlaces: definición y construcción.**
- Formas poligonales.
 - **Polígonos regulares. Construcciones inscritas en la circunferencia y conociendo el lado. Métodos particulares y generales.**
 - Aplicaciones en diseños geométricos.
- Transformaciones Geométricas.
 - **Proporción y escala: aplicación en el diseño de composiciones con módulos.**
- Sistemas de representación: espacio y volumen.
 - Representación objetiva de sólidos. Introducción a los sistemas de representación: sistema diédrico, sistema axonométrico, y perspectiva cónica.
 - **Sistema diédrico. Vistas.**
 - **Sistema axonométrico. Perspectiva isométrica y perspectiva caballera.**

○ **Perspectiva cónica.**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
<u>Crit.PV.2.1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</u>	Est.PV.2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del expresivo.	CMCT - CCEC
	Est.PV.2.1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.	
	Est.PV.2.1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.	
	Est.PV.2.1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.	
<u>Crit.PV.2.2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</u>	Est.PV.2.2.1. Visualiza y realiza croquis de formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	CMCT
	Est.PV.2.2.2.	
	Est.PV.2.2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.	
	Est.PV.2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.	
Crit.PV.2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	Est.PV.2.3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	CD

BLOQUE 3. Fundamentos del diseño

CONTENIDOS

- Fundamentos del diseño.
 - **Elementos estéticos y funcionales.**
 - Ámbitos de aplicación del diseño. Últimas tendencias artísticas.
 - **Criterios compositivos: módulo, medida y canon.**
- Proceso creativo.
 - **Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.**
 - **Procesos creativos en el diseño. Proyecto técnico y sus fases: prototipo y maqueta.**
- Diseño gráfico.
 - Imagen corporativa, tipografía, envase y señalética.
- Diseño industrial.

- Características del producto adecuándose a su función y público.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
<u>Crit.PV.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.</u>	Est.PV.3.1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual y analiza su presencia en las imágenes y formas.	CCL - CCEC
	Est.PV.3.1.2. Observa y analiza imágenes, formas y objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.	
<u>Crit.PV.3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</u>	Est.PV.3.2.1. Identifica y clasifica los diferentes elementos presentes en diversos objetos, en función de la familia o rama del diseño a la que pertenecen.	CCEC
Crit.PV.3.3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	Est.PV.3.3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.	CCL - CMCT - CD - CAA - CSC - CIEE - CCEC
	Est.PV.3.3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	
	Est.PV.3.3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.	
	Est.PV.3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.	
	Est.PV.3.3.5. Planifica coordinadamente los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.	

BLOQUE 3. Lenguaje audiovisual y multimedia

CONTENIDOS

- **El lenguaje visual y audiovisual.**
 - **Lenguaje plástico y visual en prensa, publicidad y televisión.**
 - La fotografía. Inicios y evolución. Cuestiones técnicas y tipos. Fotografía artística y documental. Recursos estéticos.
 - **Lenguaje cinematográfico. Procedimientos y técnicas de la imagen en movimiento.**

- Imagen secuencial: lenguaje y sintaxis. Story-board, cómic y fotonovela.
- **La publicidad. Tipos de publicidad según el soporte. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo.**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
<u>Crit.PV.4.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.</u>	Est.PV.4.1.1. Analiza los recursos audiovisuales que aparecen en distintas obras cinematográficas valorando sus factores expresivos.	CCL - CCEC
	Est.PV.4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una obra.	
<u>Crit.PV.4.2 Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</u>	Est.PV.4.2.1. Visiona diferentes obras cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.	CCL - CD - CCEC
	Est.PV.4.2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.	
	Est.PV.4.2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	
Crit.PV.4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	Est.PV.4.3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.	CD - CAA - CIEE - CCEC
	Est.PV.4.3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.	
	Est.PV.4.3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.	
<u>Crit.PV.4.4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</u>	Est.PV.4.4.1. Analiza mensajes publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen valorando su repercusión social.	CCL

3.2.4.2. Contenidos mínimos de la materia

Deberán considerarse contenidos mínimos aquellos destacados en negrita en la tabla del apartado anterior.

3.2.4.3. Secuenciación de los contenidos en unidades didácticas

Los contenidos anteriormente citados y agrupados en bloques se desarrollan a través de las siguientes unidades didácticas.

BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA

- UD. 1: Teoría de la percepción.
- UD. 2: Representación del volumen y composición. Técnica del claroscuro.
- UD. 3: El color. Teoría y práctica. Simbolismo del color.

BLOQUE 2: DIBUJO TÉCNICO

- UD. 4: Dibujo expresivo y descriptivo. Esquematización y croquis.
- UD. 5: Tangencias y enlaces.
- UD. 6: Polígonos regulares. Construcción y métodos.
- UD. 7: Sistemas de representación. Tipos y funciones.
- UD. 8: Sistema diédrico.
- UD. 9: Sistema axonométrico. Perspectiva isométrica y caballera.
- UD. 10: Sistema cónico.

BLOQUE 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

- UD. 11: Diseño como proceso creativo. Función y forma. Aplicaciones.
- UD. 12: Diseño gráfico aplicado.
- UD. 13: Diseño industrial aplicado.

BLOQUE 4: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

- UD. 14: La imagen. Elementos básicos.
- UD. 15: La imagen en publicidad. Recursos y soportes.
- UD. 16: La imagen fija: fotografía.
- UD. 17: La imagen en movimiento: el cine.
- UD. 18: La imagen secuencial: el storyboard y el cómic.

3.2.4.4. Temporalización de las unidades didácticas

Dependiendo de cada grupo, de su evolución y progresión de cara a la materia, el docente podrá adaptar la secuenciación de las unidades didácticas al ritmo y madurez de la clase.

3.2.5. Metodología

3.2.5.1. Estrategias y técnicas metodológicas

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

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

La enseñanza de la Educación plástica, visual y audiovisual utilizará metodologías que contextualizan el aprendizaje en relación con el medio y que permiten el aprendizaje por proyectos, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas. Se favorece la participación activa, la experimentación, el descubrimiento y la autonomía, generando aprendizajes transferibles y significativos. Se pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la investigación, a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicándolo a proyectos reales. Se orienta al alumno a que desarrolle e integre de manera activa y funcional los diversos aprendizajes adquiridos desde otras materias.

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

3.2.5.2. Utilización de las TIC/TAC/TEP

- **TIC** (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones)
 - A través de diferentes aplicaciones informáticas relacionadas con el retoque digital y el diseño, así como el montaje de video. El alumno será capaz de montar un proyecto final mediante aplicaciones educativas online.
- **TAC** (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento)
 - Se podrá utilizar, por ejemplo, el modelo flipped classroom para fomentar un

aprendizaje motivador.

- **TEP** (Tecnologías del Empoderamiento y la Participación)
 - También tendrán lugar actividades de aprendizaje basado en juegos y gamificación en el aula con aplicaciones como Plickers, Kahoot, etc.

3.2.5.3. Tipología de las actividades

Los alumnos aprenderán los contenidos a través de las actividades y ejercicios propuestos, intentando siempre motivar y conectar con la comunidad educativa y el entorno del alumnado. En esta línea se propondrán a lo largo del curso trabajos, ejercicios y exposiciones adaptados a los contenidos y a su nivel.

El docente supervisará el proceso de realización de las actividades, analizará las dificultades, orientará y proporcionará las ayudas necesarias. Para que el alumno interiorice la técnica de ejecución de los ejercicios, se emplearán apoyos gráficos tales como: trabajos resueltos, ejemplos, descripciones y demostraciones.

3.2.5.4. Materiales y recursos didácticos

Para el curso 2022-2023, el profesorado que compone el actual departamento, tendrá en cuenta los siguientes materiales y recursos básicos:

- Materiales elaborados por el profesor.
- Como medio auxiliar, y de manera puntual, podrá utilizarse el libro de la Editorial SM, incluido actualmente entre los recursos de que dispone el banco de libros gestionado por AMPA. De este modo, el alumnado puede consultar, ampliar y mejorar sus conocimientos con el apoyo del libro de texto.

Por último, se proporcionará también a los alumnos bibliografía propia de la asignatura, así como materiales que pudieran favorecer la comprensión de los contenidos de la materia. Podrán utilizarse, además, y si los medios del centro lo permiten, programas o aplicaciones de recursos audiovisuales y artísticos para hacer trabajos y exposiciones.

3.2.5.5. Medidas complementarias que se plantean para el tratamiento de la materia dentro del Proyecto bilingüe

Para el presente curso 2022-23, el programa BRIT no se encuentra implantado en 4º curso.

3.2.6. Plan de lectura y de expresión oral

Se propondrá el análisis y la lectura de cómics en determinados ejercicios y actividades para que

ejerciten la lectura y la expresión oral y artística.

- Lectura en clase de materiales y artículos representativos del tema tratado con coloquios posteriores.
- Ejercicios de aplicación, análisis crítico y expresión libre de la función metalingüística realizados con diversas técnicas y medios de textos literarios.
- Ejercicios de toma de apuntes, estableciendo pautas lógicas para ello según su nivel.
- Ejercicios escritos y orales evaluados considerando la corrección lingüística.
- Participación activa en las actividades de la biblioteca.

3.2.7. Atención a la diversidad y alumnado ACNEAE

Se han detectado alumnos con pequeñas dificultades que se podrán superar realizando adaptaciones no significativas, por medio de metodologías adaptadas a su aprendizaje, así como actividades y láminas que se adecúen a su ritmo, nivel artístico y de dibujo.

Por otro lado, en este curso 2022/2023, no hay alumnos con necesidad de una adaptación curricular significativa en nuestra materia. Sin embargo, los hay que tienen ACS en materias que comparten ciertos contenidos con la nuestra, como es el caso de la asignatura de matemáticas y contenidos relacionados con el dibujo técnico, por poner un ejemplo. En dichos casos este departamento se pondrá en contacto con aquel relacionado para actuar de una manera conjunta en relación a esos contenidos específicos.

3.2.8. Evaluación

3.2.8.1. Evaluación inicial

Para conocer la situación de partida de cada alumno, a principios de curso se realizará una evaluación inicial. Esta evaluación consistirá en una **prueba de nivel basada en los mínimos del curso anterior**, tanto de trazados geométricos, percepción de las formas y trazados de estas, visión espacial y perspectivas. Teoría del color, esquemas compositivos básicos como simetrías, y cultura de la imagen en general.

Como consecuencia de los resultados de la evaluación se intentará adaptar el ritmo de trabajo en cada grupo en función de las características del alumnado dirigiendo los contenidos hacia los intereses y motivaciones específicas del alumnado a través de una metodología activa que permita desarrollar trabajos individuales y en grupo.

3.2.8.2. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación aparecen recogidos en el gráfico del apartado **3.2.4.1.** de esta

programación, relacionándose a su vez tanto con los contenidos, estándares de aprendizaje evaluables y competencias clave trabajadas.

3.2.8.3. Criterios de evaluación mínimos

Los criterios de evaluación mínimos guardarán relación con aquellos contenidos mínimos indicados en el apartado 3.2.4.1. de esta programación, apareciendo subrayados.

3.2.8.4. Procedimientos e instrumentos de evaluación

Como instrumentos de evaluación se tendrán en cuenta los siguientes:

- OB: Observación sistemática.
- AP: Análisis de producciones del alumnado (láminas y trabajos)
- EO: Exposiciones orales (temas a exponer)
- PE: Pruebas escritas (exámenes)
- AE: Autoevaluación

3.2.8.5. Criterios de calificación

En cada evaluación, se hará la media ponderada de todas las calificaciones obtenidas hasta ese momento, de acuerdo a tres apartados, que se relacionan con los instrumentos de evaluación citados en el apartado anterior:

EVALUACIÓN ORDINARIA			
	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	%	INSTRUMENTOS
1	ACTIVIDADES	60,00%	EO/PE
2	PRUEBAS Y EXÁMENES	30,00%	AP
3	CUADERNO DEL PROFESOR	10,00%	OB/AP/AE

Además, se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- Es obligatoria la presentación de **TODOS** los ejercicios propuestos cada trimestre. La falta de uno o más de ellos supone que el alumno obtendrá la calificación de **SUSPENSO**, bien en la correspondiente evaluación o en el curso, según corresponda.
- En caso de no presentar alguno de los ejercicios en la fecha establecida, éste podrá ser presentado antes de la finalización de la evaluación en curso, siendo calificado, como máximo, con un 5. Solo se recogerán fuera de la fecha de entrega aquellos trabajos que sean

acompañados por el correspondiente justificante, firmado por un médico, actuando en el ejercicio de sus funciones, o emitido por un organismo o autoridad reconocida legalmente.

- De igual modo, en el caso de que un alumno no se presente a un examen, sólo podrá solicitar la repetición del mismo si su ausencia es debida a motivos de fuerza mayor. Para ello deberá aportar el correspondiente justificante, firmado por un médico, actuando en el ejercicio de sus funciones, o emitido por un organismo o autoridad reconocida legalmente.
- La materia se considera aprobada con una calificación de 5 o superior.
- La nota final será la media aritmética de las tres evaluaciones.
- En caso de no realizarse, al menos, un examen por trimestre (apartado 2), los ejercicios realizados en clase (apartado 1) pasarán a tener un valor del 90% de la nota.
- El apartado 3, cuaderno del profesor, hace referencia a aspectos como el grado de interés del alumno por la materia, no traer el material requerido, no cuidar del mismo o del propio del aula y/o el retraso continuado en la presentación de ejercicios.

3.2.8.6. Supervisión del aprendizaje del alumnado: recuperación y mejoría de calificaciones

En el caso de que un alumno no haya superado positivamente una de las evaluaciones ordinarias, o bien la final, se prevé la realización de una prueba que evalúe el grado de adquisición de los objetivos previstos exigibles. Con el fin de ayudar a superar dicha prueba, las últimas semanas de clase podrían destinarse al repaso de los contenidos principales, resolver dudas y realizar o repetir, según el caso, ejercicios realizados durante el curso.

Para poder presentarse a la prueba, será requisito **INDISPENSABLE** por parte del alumno haber presentado previamente la **totalidad de ejercicios propuestos durante el curso** o, en última instancia, aquellos que el profesor considere necesarios como forma de práctica y repaso a fin de superar dicha prueba.

En cuanto a estos ejercicios propuestos se tendrá en cuenta:

- La entrega de **TODOS** los ejercicios propuestos.
- La presentación digna de los mismos según las normas anunciadas por el profesor.
- Ajustarse al planteamiento de cada ejercicio, presentándose en el tiempo previsto. De no ser así, y salvo casos justificados, la puntuación del ejercicio sufrirá una penalización.
- Valoración del planteamiento del trabajo: bocetos, croquis, pasos intermedios...

Las preguntas, de carácter teórico-práctico, de dicha prueba estarán en concordancia con las actividades realizadas a lo largo del curso. La calificación máxima obtenida podrá ser de 10 puntos.

Los criterios de calificación aplicables, englobando la entrega de ejercicios e incluyendo dicha prueba, serían los siguientes:

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

1	EJERCICIOS PROPUESTOS	40,00%
2	EXÁMEN TEÓRICO-PRÁCTICO	60,00%

4. BACHILLERATO

4.1. Dibujo técnico II - 2º Bachillerato

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

Se trata de un sistema de representación gráfica basado en distintas ramas de la geometría: analítica, plana, del espacio, proyectiva, descriptiva... lo que permite al alumnado adquirir destrezas en la interpretación de los sistemas de representación, conociendo mejor el mundo que le rodea, desarrollando la capacidad de abstracción y “visión espacial” para poder visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas y viceversa. Al tratarse de un lenguaje específico requiere de capacidades de planificación, organización espacial, reflexión, resolución de problemas, rigor, precisión, limpieza que se pondrán en juego a través de los diferentes ámbitos de aplicación, siguiendo una serie de convenciones a escala internacional, nacional y autonómica en la elaboración de documentos técnicos.

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

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

“Geometría y Dibujo Técnico” desarrolla la geometría plana utilizando los elementos necesarios para

resolver problemas de configuración de formas, analizar su presencia en el arte y en la naturaleza, así como sus aplicaciones al mundo científico y técnico.

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

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

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

4.1.1. Objetivos de la materia

- **Obj.DT.1.** Conocer y valorar las posibilidades del dibujo técnico como instrumento de investigación, valorando la universalidad como lenguaje objetivo.
- **Obj.DT.2.** Identificar la presencia del dibujo técnico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana, comprendiendo su papel como elemento de configuración.
- **Obj.DT.3.** Conocer y comprender los fundamentos del dibujo técnico para aplicarlos a la lectura, interpretación y elaboración de diseños y planos, para la representación de formas y para la elaboración de soluciones razonadas.
- **Obj.DT.4.** Planificar, reflexionar y evaluar sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, de representación espacial o proyectos cooperativos de construcción geométrica
- **Obj.DT.5.** Utilizar adecuadamente y con propiedad la terminología específica del dibujo técnico.
- **Obj.DT.6.** Utilizar con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico, valorando la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo, la exactitud de los mismos, la limpieza y cuidado del soporte, así como las mejoras que puedan introducir tanto las diversas técnicas gráficas.
- **Obj.DT.7.** Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para resolver gráficamente problemas de configuración de formas en el plano, valorando la precisión y la exactitud en las soluciones.
- **Obj.DT.8.** Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas

geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.

- **Obj.DT.9.** Escoger las construcciones geométricas más adecuadas a cada problema, razonando su aplicación y elegir el sistema de representación más adecuado para cada necesidad.
- **Obj.DT.10.** Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica con la destreza y eficacia necesarias.
- **Obj.DT.11.** Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico como instrumento idóneo para facilitar la producción y la comunicación; aplicar las principales normas UNE en referencia a la representación y acotación de las vistas.
- **Obj.DT.12.** Integrar los conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos, científicos o artísticos, fomentando el método y el razonamiento del dibujo como medio de transmisión de ideas científico-técnicas o artísticas y sus aplicaciones en la vida cotidiana.
- **Obj.DT.13.** Desarrollar un espíritu crítico y autónomo en los procesos de realización gráfica.
- **Obj.DT.14.** Recurrir a las nuevas tecnologías como fuente de información y como instrumento de representación, interesándose por los programas de dibujo y diseño, valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos, representación de objetos y presentaciones adecuadas.

4.1.2. Contribución de la materia a las competencias clave

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

- **Competencia en comunicación lingüística**

Debe indicarse que el dibujo técnico supone en sí una modalidad de comunicación audiovisual de carácter universal y, por tanto, necesita de unas destrezas orales y escritas que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos, para poder interactuar con otros individuos. De forma oral, los alumnos deberán debatir en las resoluciones de problemas, planteamientos de estrategias y presentaciones de proyectos al igual que, de una manera escrita deberán describir elementos, aplicaciones geométricas, procedimientos y relaciones entre sistemas de representación. También se debe considerar la comunicación a través de los lenguajes gráficos como es la acotación presente en croquis y planos técnicos. Debe usarse una nomenclatura específica y un vocabulario técnico propio de la materia tanto en relación con los instrumentos de dibujo como con los procedimientos y materiales propios de la industria, la arquitectura o el arte.

- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**

En mayor medida, la materia de Dibujo Técnico se vincula con la competencia matemática en cuanto

a que su naturaleza es de razonamiento matemático siendo necesarias destrezas en el manejo de cantidades: cálculos, mediciones, tamaños y proporciones; en cuanto al análisis de la forma y el espacio: posiciones relativas entre elementos geométricos, representaciones gráficas en el plano y en el espacio y los sistemas de representación de objetos y volúmenes. La interpretación y comunicación de datos presentes en toda la materia llevan implícitas habilidades en análisis matemáticos. De igual forma, la materia contribuye a la adquisición de un pensamiento científico en la resolución de problemas al tener que identificar datos, realizar construcciones y tomar decisiones razonadas. El Dibujo Técnico aporta a esta competencia contenidos y referentes tecnológicos como la representación de piezas industriales y mecánicas, diseños de construcción y estructuras.

- **Competencia digital**

Uno de los objetivos de la materia es el dominio de aplicaciones informáticas en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por eso, es necesario dotar de habilidades y destrezas en programas informáticos de dibujo como los de diseño vectorial en 2D y modelado en 3D. Aporta también conocimientos en el acceso a fuentes y en el tratamiento de la información.

- **Competencia de aprender a aprender**

Dado el carácter práctico de la materia de Dibujo Técnico, se favorece la competencia de Aprender a aprender en gran medida, generando actividades en las que el alumno debe persistir en el aprendizaje, comprendiendo principios y fundamentos, aplicándolos y relacionándolos con otros contenidos. En muchas ocasiones, la resolución de problemas conlleva a reflexiones y tomas de decisiones que contribuyen a un aprendizaje más autónomo. Las diversas representaciones gráficas y sus aplicaciones se concretan mediante estrategias reflexivas de planificación, estrategias de supervisión y evaluación del proceso y resultados obtenidos.

- **Competencias sociales y cívicas**

A esta competencia contribuyen los proyectos cooperativos de la materia donde los alumnos adquirirán conceptos básicos en la organización del trabajo, el respeto por las ideas y creaciones ajenas, al igual que la aceptación de responsabilidades y decisiones democráticas. Los referentes profesionales de la industria, la arquitectura o el arte en los que se aplica el dibujo técnico deben contribuir a la no discriminación e igualdad entre hombres y mujeres.

- **Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**

Estos mismos proyectos cooperativos o individuales contribuyen a la adquisición de capacidades propias de esta competencia que, permiten transformar las ideas en actos. Se favorecen las capacidades para gestionar los proyectos, pero a la vez, posibilitan aspectos creativos e innovadores.

Aportan también el reconocimiento de actividades personales, profesionales y comerciales. Las representaciones gráficas y la resolución de problemas deben responder a objetivos planificados dentro de un contexto cercano al mundo laboral.

- **Competencia de conciencia y expresiones culturales**

El dibujo técnico aporta las capacidades creativas del diseño industrial, estéticas y de valor crítico del patrimonio arquitectónico y en general, las capacidades comunicativas de cualquier imagen.

4.1.3. Tratamiento de los elementos transversales

Se impulsará el desarrollo de los valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

Tal como se recoge en la Ley 52/2007, de 26 de diciembre, por la que se reconocen y amplían derechos y se establecen medidas en favor de quienes padecieron persecución y violencia durante la guerra civil y la dictadura se fomentarán los valores constitucionales y se promoverá el conocimiento y la reflexión sobre nuestro pasado para evitar que se repitan situaciones de intolerancia y violación de derechos humanos como las entonces vividas.

La programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico.

Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

El currículo incorpora elementos relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, el acoso escolar, las situaciones de riesgo derivadas de la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

4.1.4. Contenidos

4.1.4.1. Contenidos de la materia

BLOQUE 1. Geometría y dibujo técnico		
CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> Dibujo industrial y de arquitectura y construcción. Formas geométricas básicas como origen del diseño. Geometría en el arte y en la arquitectura. Trazados fundamentales en el plano. Arco capaz. Cuadrilátero inscrito. Proporcionalidad, semejanzas y equivalencias. Teoremas del cateto y de la altura. Sección áurea: construcciones y propiedades. Figuras semejantes. Construcción de figuras equivalentes. Potencia: eje y centro radical. Aplicación de la potencia a la resolución de problemas de tangencia. Transformaciones geométricas. Proyectividad y homografía. Homología y afinidad. Datos necesarios para definirlos. Resolución de problemas. Inversión. Elementos y figuras dobles. Rectas antiparalelas. Inverso de un punto. Figuras inversas de la recta y la circunferencia. Aplicación a la resolución de problemas de tangencias. Curvas cónicas. Elipse, hipérbola y parábola. Tangencias e intersecciones con una recta. Principales construcciones. Curvas cíclicas: cicloide, epicicloide, hipocicloide, envolvente de la circunferencia. 		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
Crit.DT.1.1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	Est.DT.1.1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.	CMCT - CAA
	Est.DT.1.1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión.	
	Est.DT.1.1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.	
	Est.DT.1.1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolas por analogía en otros problemas más sencillos.	
	Est.DT.1.1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los lugares geométricos o ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	

<p>Crit.DT.1.2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p>	<p>Est.DT.1.2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</p>	<p>CMCT</p>
	<p>Est.DT.1.2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.</p>	
	<p>Est.DT.1.2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes y asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.</p>	
	<p>Est.DT.1.2.4. Traza curvas cíclicas a partir de los elementos que las definen comprendiendo su aplicación en mecánica.</p>	
<p><u>Crit.DT.1.3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.</u></p>	<p>Est.DT.1.3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.</p>	<p>CMCT - CAA - CECC</p>
	<p>Est.DT.1.3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.</p>	
	<p>Est.DT.1.3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p>	
<p>BLOQUE 2. Sistemas de representación</p>		
<p>CONTENIDOS</p>		
<ul style="list-style-type: none"> ● Utilización óptima de cada uno de los sistemas de representación. Ejemplos de aplicación. ● Sistema diédrico: Paralelismo. Perpendicularidad. Intersecciones. Ángulos. Distancias y verdaderas magnitudes. ● Métodos: abatimientos, cambios de plano y giros. Representación de figuras poliédricas y de revolución. regulares. ● Representación de poliedros: intersecciones con rectas y planos. Secciones y desarrollos. ● Sistema axonométrico ortogonal: Triángulo fundamental. Escalas axonométricas. Perspectiva isométrica: representación de figuras poliédricas y de revolución, perspectivas a partir de vistas. Ejercicios de croquis. ● Sistema axonométrico oblicuo: representación de figuras poliédricas y de revolución, perspectivas caballerías a partir de sus vistas. Ejercicios de croquis. 		
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p>	<p>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</p>	<p>COMPETENCIAS CLAVE</p>

<p><u>Crit.DT.2.1. Valorar la importancia de los sistemas de representación para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</u></p>	<p>Est.DT.2.1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.</p> <p>Est.DT.2.1.2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p> <p>Est.DT.2.1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.</p>	<p>CMCT - CAA</p>
<p>Crit.DT.2.2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p>	<p>Est.DT.2.2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados y el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides, en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p> <p>Est.DT.2.2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p> <p>Est.DT.2.2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>Est.DT.2.2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.</p> <p>Est.DT.2.2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.</p>	<p>CMCT</p>
<p><u>Crit.DT.2.3. Dibujar axonometrías de poliedros</u></p>	<p>Est.DT.2.3.1. Comprende los fundamentos de la</p>	<p>CMCT - CCEC - CMCT -</p>

<u>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.</u>	axonometría ortogonal, su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de reducción.	CCEC
	Est.DT.2.3.2. Dibuja axonométricas de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, con la disposición conveniente para su correcta interpretación.	
	Est.DT.2.3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.	

BLOQUE 3. Documentación gráfica de proyectos

CONTENIDOS

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
<u>Crit.DT.3.1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</u>	Est.DT.3.1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.	CIEE - CCEC
	Est.DT.3.1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.	
	Est.DT.3.1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.	
	Est.DT.3.1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas	

	a escala, para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.	
<p>Crit.DT.3.2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>Est.DT.3.2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p>	<p>CD - CSC - CIEE</p>
	<p>Est.DT.3.2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial en 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p>	
	<p>Est.DT.3.2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</p>	
	<p>Est.DT.3.2.4. Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>	

4.1.4.2. Contenidos mínimos de la materia

Deberán considerarse contenidos mínimos aquellos destacados en negrita en la tabla del apartado anterior.

4.1.4.3. Secuenciación de los contenidos en unidades didácticas

Los contenidos anteriormente citados y agrupados en bloques se desarrollan a través de las siguientes unidades didácticas. Esta distribución es de carácter orientativo y estará sujeta a las modificaciones que requiera a fin de adaptarse a las necesidades del alumnado tras comprobar los resultados obtenidos en la evaluación inicial y el nivel general del grupo.

BLOQUE 1. TRAZADOS GEOMÉTRICOS

- UD. 1. TRAZADOS FUNDAMENTALES. Rectificaciones y equivalencias.
- UD. 2. TANGENCIAS. Rectas. Circunferencias. Enlaces.

- UD.3. CONSTRUCCIÓN DE POLÍGONOS. Polígonos regulares y estrellados.
- UD.4. CURVAS TÉCNICAS. Cíclicas. Otras.
- UD.5. CURVAS CÓNICAS. Elipse. Hipérbola. Parábola.
- UD.6. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS. Homotecia. Simetría. Translación. Giro. Homología. Afinidad. Inversión.

BLOQUE 2. GEOMETRÍA DESCRIPTIVA

- UD.7. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. Introducción.
- UD.8. SISTEMA DIÉDRICO I. Intersecciones. Paralelismo. Perpendicularidad. Distancias.
- UD.9. SISTEMA DIÉDRICO II. Abatimiento. Cambio de plano. Giros. Aplicaciones.
- UD.10. SISTEMA DIÉDRICO III. Pirámide, cono, prisma, cilindro.
- UD.11. SISTEMA DIÉDRICO IV. Tetraedro, hexaedro, octaedro, etc.
- UD.12. SISTEMA AXONOMÉTRICO. Intersecciones. Perspectiva figuras planas y sólidas.
- UD.13. PERSPECTIVA CABALLERA. Intersecciones. Perspectiva figuras planas y sólidas.
- UD.14. PLANOS ACOTADOS. Intersecciones. Cubiertas.
- UD.15. SISTEMA CÓNICO I. Punto, recta y plano. Intersecciones. Paralelismo.
- UD.16. SISTEMA CÓNICO II. Puntos métricos. Elección de datos. Métodos.

BLOQUE 3. NORMALIZACIÓN

- UD.17. NORMALIZACIÓN. Vistas, cortes y secciones. Acotación.
- UD.18. COLOR. Métrica. Interrelación. Relatividad y semántica del color.

4.1.4.4. Temporalización de las unidades didácticas

Dependiendo del grupo, de su evolución y progresión de cara a la materia, el docente podrá adaptar la secuenciación de las unidades didácticas al ritmo y madurez de la clase.

4.1.5. Metodología

La asignatura de Dibujo Técnico II de 2º de Bachillerato se organiza en cuatro horas de clase por semana. Con respecto a los espacios utilizados, el Departamento de Dibujo ha solicitado que se nos asigne el aula de Dibujo con prioridad sobre materias de otros departamentos. Se trabajará principalmente con material auxiliar, como apuntes y fotocopias de actividades realizadas a partir de información recabada por el profesor. Dado el carácter fundamentalmente práctico de esta materia, se realizarán actividades durante todo el curso. Se utilizarán fichas de ejercicios facilitadas por el profesor que se alternarán con actividades y problemas planteados en exámenes EVAU de años anteriores.

4.1.5.1. Estrategias y técnicas metodológicas

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

El Dibujo Técnico parte del pensamiento abstracto formal adquirido en las enseñanzas precedentes, pero debe ser en esta etapa cuando se consolide. Para ello, es aconsejable que el docente comparta con los alumnos qué se va a aprender y sus aplicaciones. Debe partir de los conocimientos previos y plantear situaciones-problema contextualizadas, así como realizaciones de tareas, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de todos sus conocimientos. Las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica, sino que el alumno debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones geométricas que ha de cumplir la solución buscada. Deben establecerse conexiones entre los conocimientos adquiridos en todos los bloques de contenidos y aplicarlos en situaciones contextuales reales. La metodología de aprendizaje por proyectos permitirá esta transferencia e interrelación. Las actividades deben estar contextualizadas en realidades profesionales cercanas a los alumnos como puede ser el mundo del diseño, la arquitectura y la industria; facilitando así un aprendizaje orientado a la acción en el que los estudiantes ponen en juego un conjunto amplio de conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes personales. Los planteamientos de actividades y tareas deben tener en cuenta los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y colaborativo, graduando los contenidos y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales.

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

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

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

4.1.5.2. Utilización de las TIC/TAC/TEP

Siempre y cuando los recursos tecnológicos del Centro lo permitan, se utilizarán las nuevas tecnologías para trabajar los apartados teóricos que se planteen.

4.1.5.3. Tipología de actividades

El profesor explicará los contenidos específicos y posteriormente se realizarán ejercicios en los cuales habrá que aplicar los trazados correspondientes. Habrá una alternancia entre teoría y práctica.

Si existen temas que requieren más ejercicios prácticos, se ampliarán las sesiones, con el fin de que los contenidos queden claros. En las clases prácticas el profesor intentará atender personalmente a cada alumno y tratará de aclarar y consolidar los aspectos no suficientemente asimilados.

Los alumnos deben atender las explicaciones del profesor de manera activa, tomar sus propios apuntes que les faciliten asimilar con claridad los contenidos e ir dibujando los trazados mientras atienden a las clases teóricas.

4.1.5.4. Materiales y recursos didácticos

En cuanto a los materiales del aula, ésta cuenta con un ordenador con conexión a Internet y un proyector que se puede utilizar como apoyo en las explicaciones teóricas de los contenidos, en las que la imagen juega un papel fundamental para la comprensión de los mismos.

Se aportarán diversos materiales didácticos que faciliten la comprensión de los temas: ejercicios resueltos, sistemas tridimensionales, piezas industriales e instrumental técnico y bibliografía. Se intentará incluir como un medio didáctico la práctica de programas de dibujo por ordenador en la medida en que podamos disponer de éstos. Los recursos que nos proporcionan las nuevas tecnologías.

Los alumnos deberán aportar su propio material, entre el que se incluyen lápices de diferentes durezas, folios, compás, escuadra, cartabón, regla numérica y plantillas, si se requiriesen. En esta

etapa es importante insistir en la calidad de los materiales que empleen, por lo que se pedirá a los alumnos que, en la medida de lo posible, adquieran plantillas sin biselar y un compás de buena calidad, con rueda reguladora y adaptador para rotulador. También será importante insistir en el correcto cuidado de los materiales. En aquellos momentos que se considere oportuno se le podrá solicitar otros materiales.

4.1.5.5. Atención a la diversidad y alumnado ACNEAE

En el actual curso 2022-23 ninguno de los alumnos que componen el grupo responde a este perfil.

4.1.6. Evaluación

La actividad evaluadora debe tomar en consideración la totalidad de elementos que entran a formar parte del hecho educativo, considerado como fenómeno complejo e influido por múltiples factores previstos y no previstos. También atenderá globalmente a todos los ámbitos de la persona, y no sólo a los aspectos puramente cognitivos. Por este motivo, la evaluación educativa habrá de tener en cuenta la singularidad de cada individuo, analizando su propio proceso de aprendizaje, sus características y sus necesidades específicas.

4.1.7. Evaluación inicial

En primer lugar, se tendrán en cuenta cuáles son las capacidades y conocimientos que los alumnos poseen, mediante una evaluación inicial. Ésta consistirá en una prueba práctica basada en los contenidos mínimos correspondientes al curso anterior.

A partir de los resultados obtenidos se realizarán los ajustes necesarios en la planificación del curso para adecuarse al nivel del grupo.

4.1.7.1. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación aparecen recogidos en el gráfico del apartado **4.1.4.1.** de esta programación, relacionándose a su vez tanto con los contenidos, estándares de aprendizaje evaluables y competencias clave trabajadas.

4.1.7.2. Criterios de evaluación mínimos

Los criterios de evaluación mínimos guardarán relación con aquellos contenidos mínimos indicados en el apartado **4.1.4.1.** de esta programación, apareciendo subrayados.

4.1.7.3. Procedimientos e instrumentos de evaluación

Como instrumentos de evaluación se tendrán en cuenta los siguientes:

- OB: Observación sistemática.
- AP: Análisis de producciones del alumnado (láminas y trabajos)
- EO: Exposiciones orales (temas a exponer)
- PE: Pruebas escritas (exámenes)
- AE: Autoevaluación

Los instrumentos que se emplearán para obtener la calificación de cada evaluación serán los trabajos realizados en clase y los exámenes, además de una actitud positiva, si bien los alumnos deberán entregar obligatoriamente **TODAS** las láminas para poder obtener una calificación positiva.

En caso de evaluación negativa el profesor podrá realizar las pruebas de recuperación que considere oportunas. En caso de que un alumno obtuviera una calificación negativa por no haber entregado las láminas podrá recuperar la evaluación haciendo entrega de las mismas dentro de un plazo previamente establecido.

Los indicadores de logro que se utilizarán para evaluar los estándares serán principalmente rúbricas.

4.1.7.4. Criterios de calificación

En cada evaluación, se hará la media ponderada de todas las calificaciones obtenidas hasta ese momento, de acuerdo a tres apartados, que se relacionan con los instrumentos de evaluación citados en el apartado anterior:

EVALUACIÓN ORDINARIA			
	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	%	INSTRUMENTOS
1	ACTIVIDADES	30,00%	EO/PE
2	PRUEBAS Y EXÁMENES	60,00%	AP
3	CUADERNO	10,00%	OB/AP/AE

- Relativo a las actividades (1):
 - Es obligatoria la presentación de **TODOS** los ejercicios propuestos cada trimestre. La falta de uno o más de ellos supone que el alumno obtendrá la calificación de **SUSPENSO**, bien en la correspondiente evaluación o en el curso, según corresponda.
 - En caso de no presentar alguno de los ejercicios en la fecha establecida, éste podrá ser presentado antes de la finalización de la evaluación en curso, siendo calificado, como

máximo, con un 5. Solo se recogerán fuera de la fecha de entrega aquellos trabajos que sean acompañados por el correspondiente justificante, firmado por un médico, actuando en el ejercicio de sus funciones, o emitido por un organismo o autoridad reconocida legalmente.

- Relativo a las pruebas y exámenes (2):
 - Se deberá obtener una nota mínima de 4 sobre 10 para que dicha prueba pueda mediar con el resto de calificaciones.
 - De igual modo, en el caso de que un alumno no se presente a un examen, sólo podrá solicitar la repetición del mismo si su ausencia es debida a motivos de fuerza mayor. Para ello deberá aportar el correspondiente justificante, firmado por un médico, actuando en el ejercicio de sus funciones, o emitido por un organismo o autoridad reconocida legalmente.
 - Los criterios de calificación que se aplicarán a los exámenes serán los siguientes:
 - La resolución de problemas gráficos 50%
 - Conocer y saber usar los conceptos y trazados 40%
 - Aplicar las soluciones gráficas con limpieza y precisión 10%
 - Para valorar las capacidades de los alumnos en dichas pruebas se proponen los siguientes criterios generales:
 - Para prácticas de geometría plana y descriptiva:
 - Exactitud en la solución hasta (se penalizará un 50%).
 - Elección de las construcciones más adecuadas (se penalizará un 40%).
 - Orden, claridad y limpieza en la presentación (se penalizará un 10%).
 - Para prácticas de dibujo técnico:
 - Respeto a las Normas UNE (se penalizará un 50%).
 - Aplicación correcta de las técnicas gráficas (se penalizará un 40%).
 - Aplicar las soluciones gráficas con limpieza y precisión (10%)
 - Para tareas de aplicación propuestas como diseño o creación de nuevas formas.
 - Respeto a las Normas UNE (se penalizará un 75%).
 - Realización técnica (se penalizará un 25%).
- Relativo al cuaderno (3):
 - El apartado 3, cuaderno del profesor, hace referencia al seguimiento que cada alumno realice de la asignatura y que podrá verificarse mediante la petición del cuaderno o apuntes que el alumno haya ido recopilando durante el transcurso de la asignatura.

Además, se tendrán en cuenta los siguientes aspectos generales:

- La materia se considera aprobada con una calificación de 5 o superior.

- La nota final será el resultado de la media aritmética de las tres evaluaciones.

4.1.7.5. Supervisión del aprendizaje del alumnado: recuperación y mejoría de calificaciones

Superarán la materia quienes alcancen un 5 en la nota global del curso de acuerdo con los criterios de calificación expuestos considerando la progresión en el dominio de la asignatura y la media de los resultados de las evaluaciones realizadas.

En caso de no superar un trimestre, se realizará en la fecha que considere conveniente el docente, una prueba objetiva para recuperar el trimestre no superado. Además, para poder recuperar, deberá estar al corriente de la entrega y superación de todas las láminas propuestas durante el transcurso del mismo.

5. Recuperación de materias pendientes

5.1. Educación Secundaria Obligatoria

5.1.1. Materias pendientes de recuperación y número de alumnos por cada pendiente

En el presente curso 2022-23, la relación de alumnos con asignaturas pendientes de recuperación de cursos anteriores es la siguiente:

ASIGNATURA	Nº ALUMNOS
Educación Plástica, Visual y Audiovisual 1º ESO	14
Educación Plástica, Visual y Audiovisual 2º ESO	4
Educación Plástica, Visual y Audiovisual 4º ESO	0

5.1.2. Plan de recuperación de las materias como pendientes del curso pasado

En el caso de que un alumno tenga pendiente la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de cursos anteriores, se prevé la realización de una prueba que evalúe el grado de adquisición de los objetivos previstos exigibles.

Para poder presentarse a la prueba, será requisito **INDISPENSABLE** por parte del alumno haber presentado previamente la **totalidad de ejercicios propuestos por el departamento**, que podrán adquirir a lo largo del presente curso en forma de cuaderno. Una vez preparado este material, se informará debidamente a los alumnos interesados, quienes podrán retirarlo en conserjería solicitando una copia del mismo.

En cuanto a estos ejercicios propuestos se tendrá en cuenta:

- La entrega de **TODOS** los ejercicios propuestos.
- La presentación digna de los mismos según las normas anunciadas por el profesor.
- Ajustarse al planteamiento de cada ejercicio, presentándose en el tiempo previsto. De no ser así, y salvo casos justificados, la puntuación del ejercicio sufrirá una penalización.
- Valoración del planteamiento del trabajo: bocetos, croquis, pasos intermedios...

En cuanto a la prueba escrita, supondrá una serie de preguntas de carácter teórico-práctico, que estarán en concordancia con los contenidos mínimos necesarios del nivel a recuperar. La calificación máxima obtenida podrá ser de 10 puntos.

Tanto para la realización de las actividades como para la preparación de la prueba, los alumnos podrán contar con el apoyo y asesoramiento del Departamento de Dibujo, el cual pondrá a su disposición aquellos recursos que pudieran resultar de utilidad para la superación de las mismas.

Los criterios de calificación aplicables, englobando la entrega de ejercicios e incluyendo dicha prueba, serían los siguientes:

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA		
1	EJERCICIOS PROPUESTOS	40,00%
2	EXÁMEN TEÓRICO-PRÁCTICO	60,00%

5.2. Bachillerato

5.2.1. Materias pendientes de recuperación y número de alumnos por cada pendiente

En el presente curso 2022-23, la relación de alumnos con asignaturas pendientes de recuperación de cursos anteriores es la siguiente:

ASIGNATURA	Nº ALUMNOS
Dibujo Técnico I	0
Dibujo Técnico II	1*

5.2.2. Plan de recuperación de las materias como pendientes del curso pasado

* El único caso que encontramos en 2º de bachillerato es el de una alumna que actualmente se encuentra repitiendo curso debido a tres asignaturas suspendidas el curso pasado, entre las que se encontraba Dibujo Técnico II. Debido a ello, vuelve a cursar la asignatura completa y por tanto su modo de evaluación será el ordinario (detallado en el **apartado 4.1.6.** de esta programación).

6. Actividades complementarias y extraescolares programadas, de acuerdo con el Programa anual de actividades complementarias y extraescolares establecidas por el centro, concretando la incidencia de las mismas en la evaluación de los alumnos

Para el presente curso 2022-23 no se ha contemplado, con antelación, la realización de ninguna actividad extraescolar propia. No obstante, este departamento está abierto a la colaboración con otros en aquellas actividades que, bien por su contenido o su relevancia en relación al centro y sus tradiciones, pudieran ser incluidas dentro de la dinámica de clase propuesta por cada profesor en cada una de las materias que se imparten desde el actual Departamento de Dibujo.

7. Mecanismos de revisión, evaluación y modificación de las programaciones didácticas en relación con los resultados académicos y procesos de mejora

El Departamento de Dibujo se plantea la constante revisión sobre la programación planteada, así como su aplicación y evolución a lo largo del curso, mediante los siguientes mecanismos:

- Reuniones de departamento semanales, donde se lleve un seguimiento continuo del cumplimiento de la programación, permitiendo su revisión y/o modificación si las circunstancias lo requiriesen.
- Los resultados de la evaluación inicial servirán también para ajustar aquellos aspectos que pudieran percibirse como poco adquiridos por parte de un determinado grupo de alumnos. También en aquellos casos en los que pudiera corroborarse un alto dominio por parte del alumnado sobre ciertos contenidos que permitiera, por tanto, elevar el nivel o profundizar en mayor grado en los mismos.
- Cada una de las evaluaciones ordinarias servirá también para, a través de las calificaciones obtenidas (número de alumnos que superen o no la materia), medir el ritmo del curso, el desarrollo de la programación y plantear posibles cambios en consecuencia.

En todos los casos, cualquier modificación que pudiera ser planteada desde este departamento sobre la programación que aquí se desarrolla, se comunicará previamente a Jefatura de Estudios para su consulta y adecuación.

En el apartado **8. Anexos** se adjuntan varios modelos de rúbrica con los que poder llevar a cabo una valoración sistemática de cada evaluación, incluyendo la final, permitiendo también una autovaloración de la propia práctica docente.

8. Anexos

SEGUIMIENTO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	
Asignatura:	Curso:
Unidades previstas	
Desviaciones detectadas	
Medidas correctoras	

INFORME FINAL DE LA PROGRAMACIÓN

Asignatura:

Curso/Grupo:

Resultados

	Número de alumnos	%
Alumnos con la materia superada		
Alumnos con la materia NO superada		

Valoración de los resultados