

# EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL Y AUDIOVISUAL

## PROGRAMACIÓN CURSO 2020-2021



## INTRODUCCIÓN

La Educación plástica y visual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural. Este primer año que es el que sentará las bases de lo que será toda la formación en educación plástica y visual forma parte de una estructura conjunta con una fundamentación psicológica y sociológica.

Como cualquier otro lenguaje, el lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de comunicación: saber ver para comprender y saber hacer para expresarse, con la finalidad de comunicarse, producir y crear y conocer mejor la realidad y a uno mismo para transformarla y transformarse, en definitiva para humanizar la realidad y al propio ser humano como eje central de la misma.

La estructura interna en cursos facilita, de forma gradual, que los grandes propósitos formativos se adapten a las diferencias que los alumnos presenta en cada edad.

La práctica didáctica debe estar encaminada a conseguir que se conozcan los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y recursos que le son propios.

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir así como a expresarse utilizando los conocimientos adquiridos sobre lenguaje visual. Todo ello ha llevar al alumno a ser capaz de apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

Si el alumnado ha de participar en el proceso de comunicación, en primer lugar, tendrá que enriquecer su bagaje cultural así como ser motivado para que pueda expresarse. La comprensión de la realidad y de las imágenes del entorno y del patrimonio cultural, además de estimular las capacidades de atención, análisis y sentido crítico, permite ampliar las referencias visuales y también contribuye a materializar mejor en imágenes y proyectos los propios sentimientos observaciones y/o ideaciones usando los medios gráfico-plásticos.

Los contenidos para el primer ciclo se presentan en tres bloques interrelacionados, Expresión Plástica, Comunicación Audiovisual y Dibujo Técnico; que a su vez se corresponden con los tres bloques en que se divide la materia correspondiente en la etapa de la Educación Primaria: Expresión Artística, Educación Audiovisual y Dibujo Geométrico. En el segundo ciclo se añade un bloque de contenidos relativo a Fundamentos del Diseño, y Comunicación Audiovisual cambia por Lenguaje Audiovisual y Multimedia.

Los problemas de tiempo y espacio, la variedad de materiales con los que hay que trabajar, y el número de materias con las que se tiene que enfrentar el alumno/a, precisa una clarificación de objetivos y una programación sistemática de qué debe aprender el alumno/a (*contenidos*), en qué orden (*secuencia*), cómo (*metodología*) y con qué medios (*materiales*). Todos estos elementos, junto con la explicación de los criterios de evaluación, configuran el Proyecto Curricular que se presenta en las páginas siguientes.

El profesor/a debe actuar como elemento catalizador y dinamizador, planteando una amplia gama de situaciones que ayuden al alumno/a a relacionar los contenidos, los objetivos y los temas transversales, en cada caso. Frecuentemente, entre el educador/a y el alumno/a se establecen estrechas relaciones que deben ser empleadas en beneficio de éste. El profesor/a, intenta dentro de lo posible que el joven adquiera hábitos de trabajo, orden, perseverancia, aprecio por la obra bien hecha, respeto al trabajo propio ajeno, etc.; y todo esto para que su modo de expresarse a través de este lenguaje sea más espontáneo, auténtico, creativo y consciente.

En resumen y consecuencia, se interpreta el área de Educación Plástica y Visual incidiendo con fuerza en el ciudadano de 12-16 años desde la amplia cultura de la imagen imperante en nuestra sociedad para que sea capaz de disfrutar de los valores de la misma y de rechazar las manipulaciones y pueda convertirse en agente competente en la propia comunicación.

## MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO

El Departamento de Educación Plástica y Visual del I.E.S. las viñas de Manilva está formado por tres profesores. Los grupos quedan repartidos de la siguiente forma

D <sup>a</sup> . Pilar Martín Profesora del departamento	1º eso A 1º eso B 1º eso C 1º eso D 1º eso E 1º eso F 1º eso G 1º eso H 1º eso I
D. Jorge Expósito Profesor del departamento	2º eso A 2º eso B 2º eso C 2º eso D 2º eso E 2º eso F 4º eso AD 4º eso CE
D. Jose Ramón Ruiz Jefe de departamento:	2º eso G 3º eso A 4º eso BC 1º bachillerato DT 2º bachillerato DT

## CURRÍCULO

La Educación Secundaria Obligatoria tiene como finalidad proporcionar a todos los alumnos y alumnas los elementos básicos de la cultura, formarles para asumir sus deberes y ejercer sus derechos y prepararles para la incorporación a la vida activa o para acceder a la formación profesional específica de grado medio o al bachillerato

### OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA EN LA E.S.O.

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

Artículo 11. Objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria.

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad

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

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

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

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

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

## OBJETIVOS GENERALES DEL ÁREA DE EDUCACION PLÁSTICA EN LA E.S.O.

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

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

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE PLÁSTICA PARA 1º y 2º DE LA E.S.O.

Los objetivos educativos para el primer curso de la E.S.O. están directamente relacionados con los objetivos específicos de área y con los objetivos generales de la etapa, y están confeccionados en función de las capacidades que pretendemos que los alumnos/as desarrollen. Los objetivos propuestos son los siguientes:

1. Conocer los principales trazados geométricos y su aplicación a las formas naturales y del hecho artístico.
2. Reconocer en la naturaleza y en el arte los colores fundamentales, los secundarios y los complementarios.
3. Valorar la importancia del lenguaje visual y plástico como medio de expresión de vivencias, sentimientos e ideas.

4. Respetar y apreciar otros modos de expresión plástica y visual distintos del propio y de los modos determinantes en el entorno, superando convencionalismos y estereotipos.
5. Valorar, respetar y disfrutar el patrimonio cultural y artístico de la Comunidad Andaluza y del Estado Español.
6. Valorar positivamente la precisión, la exactitud y la limpieza en la elaboración de trabajos.

#### OBJETIVOS ESPECIFICOS PARA 4º DE LA ESO.

1. -Adquirir habilidades para ser autónomo, creativo y responsable en el trabajo.
2. -Conocer y utilizar diversas herramientas de la cultura actual, relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación, para realizar sus propias creaciones.
3. -Elaborar y participar activamente en proyectos cooperativos aplicando estrategias propias ya adecuadas del lenguaje visual.
4. -Conocer distintos tipos de soportes y técnicas bidimensionales (materias pigmentarias y gráficas) y tridimensionales (materiales de desecho y moldeables).
5. -Identificar, distinguir y relacionar en un objeto simple, bien diseñado, sus valores funcionales y estéticos (proporción entre sus partes, color, textura, forma, etc.).
6. -Reconocer los procesos, las técnicas y los materiales utilizados en los lenguajes específicos fotográficos, cinematográficos y videográficos (encuadres, puntos de vista, trucajes...).
7. -Representar la realidad tal y como la ve sobre un soporte bidimensional mediante representaciones que no requieren operaciones complicadas en su trazado.
8. -Adquirir actitudes críticas y de aprecio y respeto hacia las manifestaciones plásticas y visuales de su entorno, superando inhibiciones y prejuicios.

#### COMPETENCIAS CLAVE

El currículo de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) permite a todo el alumnado el desarrollo de todas las competencias clave, desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando saberes conceptuales, saberes procedimentales, actitudes y valores propios de la materia. La contextualización de los aprendizajes y las metodologías activas que se ponen en juego garantizan la transferencia de lo aprendido, contribuyendo al desarrollo de cada una de las siete competencias clave de la siguiente manera:

- 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 (bidimensional y tridimensional). A través de experiencias de aprendizaje variadas se conjugarán diferentes formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación, lo cual pondrá en juego el discurso, el argumento, la escucha activa y el lenguaje no verbal. Esto permitirá descubrir la crítica constructiva, el diálogo y la conversación como fuentes de disfrute. La expresión de las propias ideas,



experiencias y emociones favorecerá la interacción y el intercambio comunicativo a través del lenguaje plástico. Por último, la búsqueda y el tratamiento crítico de la información constituirán un aspecto clave.

Se dedicará un tiempo a la lectura en el aula para favorecer la expresión oral correcta en español.

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:

Al establecerse en esta asignatura una relación profunda entre conocimiento conceptual y conocimiento procedimental en todos los niveles de la etapa, el alumnado deberá razonar matemáticamente para describir, manejar medidas, así como analizar las relaciones entre las figuras (propiedades geométricas, posiciones y direcciones relativas, proporción, composición, perspectiva, etc.). Se conocerán y manipularán diferentes materiales, estudiando su idoneidad en creaciones concretas. Mediante la aplicación de procesos científicos (identificar preguntas, indagar soluciones posibles, contrastar ideas, diseñar pruebas, se fomentan los valores de atención, disciplina, rigor, paciencia, limpieza, iniciativa, responsabilidad, etc., atendiendo a los principios de la ética social, de la salud y de la conservación y mejora del medio natural. Competencia digital:

Se potenciará el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas, para buscar y procesar información (analizar, cotejar y evaluar), transformándola en conocimiento, y para componer textos e imágenes digitales, dibujando planos, realizando variaciones formales y de color, generando figuras, componiendo secuencias visuales y sonoras, etc. Por otro lado, la participación y el trabajo colaborativo en línea permitirán una resolución más eficiente de las tareas y actividades planteadas.

- Competencia de aprender a aprender:

El alumno desarrollará su habilidad para iniciar, organizar y persistir en sus tareas. Las propuestas de creación abiertas y contextualizadas favorecerán que se sienta protagonista del proceso y del resultado de su propio aprendizaje. Identificando sus propios logros se sentirá auto-eficiente, reforzando así su autonomía y tomando conciencia de cómo se aprende: conocerá (lo que ya sabe sobre la materia, lo que aún desconoce, lo que es capaz de aprender,...), 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 (diseño del plan de acción, autoevaluación continua, análisis y valoración del resultado obtenido y del proceso empleado). Cabe señalar que también se aprende observando cómo los demás aprenden, por lo que el trabajo individual y trabajo cooperativo serán complementarios.

- Competencia sociales y cívicas:

A partir de la interpretación de fenómenos y problemas sociales contextualizados se elaboran respuestas, se toman decisiones y se interactúa con los demás, resolviendo conflictos partiendo de la tolerancia y el respeto, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes y mostrando empatía. La cooperación permanente favorecerá el bienestar personal y colectivo. 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. Así, se desarrollará el respeto de los valores y la intimidad de las 26

creencias, de la cultura y de la historia personal y colectiva, tanto de uno mismo como de los demás.

- Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:

Desde el autoconocimiento, la autoestima, la autoconfianza, la autonomía, el interés y el esfuerzo, el estudiante aprenderá a saber elegir, planificar y gestionar diversos conocimientos, destrezas o 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 alumnado conocerá y empleará las principales técnicas, materiales, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, utilizándolos como medio de expresión y creación personal para comunicar y compartir ideas, experiencias y emociones. Así, desarrollará sus habilidades perceptiva y comunicativa, su sensibilidad y su sentido estético. Es decir, su capacidad para conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico y con actitud abierta y respetuosa autores, obras, géneros y estilos de diversas manifestaciones artístico-culturales, relacionándolos con la sociedad en la que se crean, aprendiendo a disfrutarlas, conservarlas y considerarlas parte de la riqueza y patrimonio cultural de los pueblos. Atendiendo a la gran diversidad cultural de nuestra sociedad se aprenderán y desarrollarán. Los principios de la libertad de expresión y el diálogo entre culturas y sociedades presentes en la realización de experiencias artísticas compartidas, en las que se apoyarán y se apreciarán las contribuciones de los demás compañeros. 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.

<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>SIGLAS</b>
1. Comunicación lingüística	<b>CCL</b>
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	<b>CMCT</b>
3. Competencia digital	<b>CD</b>
4. Competencia de aprender a aprender	<b>CAA</b>
5. Competencias sociales y cívicas	<b>CSC</b>
6. Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	<b>CIEE</b>
7. Competencia de conciencia y expresiones culturales	<b>CCEC</b>

## CONTENIDOS

### CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE PRIMER CICLO.

*Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Primer Ciclo ESO*

#### **Bloque 1. Expresión Plástica.**

*Comunicación Visual. Alfabeto Visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráficoplástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.*

#### **Criterios de evaluación.**

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CAA, SIEP.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, CEC.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SIEP. CEC.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CEC.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. CMCT, CD.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CMCT, CAA.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CD, CSC,
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.
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. CAA, CSC, CEC.

#### **Bloque 2. Comunicación Audiovisual.**

*Percepción Visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria.*

*Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.*

### **Criterios de evaluación.**

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. CMCT, CEC.
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual. CAA, CEC.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos. CAA, CSC.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SIEP.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC,
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. CMCT, SIEP.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL, CSC.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL, CSC.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. CAA, CSC, CEC.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje j publicitario. CAA, CSC, SIEP.
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y de la obra. CAA, CSC, CEC.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. CD, CSC, SIEP.

### **Bloque 3. Dibujo Técnico.**

*Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y razado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz.*

*Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.*

### **Criterios de evaluación.**

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT, SIEP.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. CMCT.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIE.,
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los

20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. CMCT, SIEP.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. CMCT, CAA.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.
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. CMCT, CAA.
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

## CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 4º ESO

### **Bloque 1. Expresión plástica.**

*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. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno, (imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos). Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.*

### **Criterios de evaluación**

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. CSC, SIEP, CEC.

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. CD, SIEP, CEC.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. CAA, CSC, SIEP.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, CSC, SIEP.
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. CCL, CSC, CEC.

## **Bloque 2. Dibujo técnico**

*Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano. Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.*

### **Criterios de evaluación**

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. CMCT, CAA.
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 ingenierías. CMCT, CSC, CEC.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. CMCT, CD, SIEP.

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

*Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de*

*ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí. Diseño gráfico de imagen: Imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.*

### **Criterios de evaluación**

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. CSC, SIEP, CEC.
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CD, CEC.
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. CAA, SIEP, CEC.

### **Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.**

*Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad. La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.*

### **Criterios de evaluación**

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. CCL, CSC, SIEP.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. CAA, CSC, CEC.
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD, SIEP.
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. CCL, CSC.



**EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO**

**BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	<b>COMPETENCIAS CALVE</b>
1. El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros	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. 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.	CCL-CCEC
2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	3.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. 3.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. 3.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.	CCEC
		3.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.	
3. La luz, el claroscuro. Valores expresivos		4.1. 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...) 4.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.	CIEE-CCEC
4. El color, colores primarios, secundarios. Color luz. Color	5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. 6. Identificar y diferenciar las	5.1. experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades, empleando técnicas propias del color	CCL-CMTC-CCEC

pigmento. La textura visual y táctil.	propiedades del color luz y el color pigmento. 7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. 6.2. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. 7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.	
5. El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc	8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. 9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. 10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseño de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. 9.1. Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la	CAA-CCEC
6. Técnicas gráfico-plásticas. Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas.	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.	11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de colore, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. 11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. 11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas. 11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	CAA-CSC-CCEC

**BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>
1. La percepción visual	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	CCL-CCEC
2. El proceso de la percepción. Elementos y factores. Leyes de la Gestalt.	2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.	CMTC-
3. La imagen.	3. Identificar signifiicante y significado en un signo visual.	3.1. Distingue signifiicante y significado en un signo visual.	CCL
4. Imagen fija. La fotografía y el comic.	4. Analiza y realiza fotografías, comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. 5. Analiza y realiza comics, aplicando los recursos de manera apropiada.	4.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 4.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas. 5.1. Diseña un comic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	CAA-CCEC CCL

BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
1. Punto, línea y plano	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, las línea y el plano. 2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma. 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.	CMTC-CCEC
2. Horizontales, verticales y oblicuas. Paralelas, perpendiculares y transversales	3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	CMTC
3. Circunferencias	4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. 5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.	CMTC CCEC
4. Ángulos. Bisectriz	6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. 7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. 8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón. 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	CMTC
5. Segmentos. Mediatrix.	9. Diferenciar claramente entre recta y segmento, tomando medidas de segmentos con las regla o utilizando el compás 10. Trazar la mediatrix de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11. Estudiar las aplicaciones del Teorema de Thales.	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. 10.1. Traza la mediatrix de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el Teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el Teorema de Thales.	CMTC
6. Lugares geométricos	12. Conocer lugares geométricos y definirlos.	12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatrix,	CMTC-CCL

7. Triángulos	<p>13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</p> <p>14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</p> <p>15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</p> <p>16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</p>	<p>13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.</p> <p>14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.</p> <p>15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.</p> <p>16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</p>	CMTC-CCEC
8. Cuadriláteros	<p>17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</p> <p>18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p>	<p>17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.</p> <p>18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</p>	CCEC-CMCT CAA
9. Polígonos	<p>19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</p> <p>20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p> <p>21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p>	<p>19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.</p> <p>20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.</p> <p>21.1 Construye correctamente un pentágono conociendo el lado.</p>	CMTC -CCEC

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL Y AUDIOVISUAL-2º ESO			
BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
1. Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro. representación: niveles de iconicidad.	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	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
2. La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.	2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.	CCEC
3. Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	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
4. El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios. - Significado del color. - Tratamiento del color con herramientas digitales.	5. Experimentar los colores primarios y secundarios. 6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y rímicamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con	CIEE-CCEC

		<p>su entorno.</p> <p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p>	
5. La textura los diferentes tipos de textura.	7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.	CCL-CMTC-CCEC
6. Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.	8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.	CAA-CCEC
7. La Imagen visual como representación: niveles de iconicidad.	9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. 10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen	9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. 10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.	CAA-CSC-CCEC
8. Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las témperas, y técnicas mixtas.	11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	11.1. Utiliza con propiedad las técnicas grafico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. 11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. 11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgándolo o doblándolo y crea texturas visuales y táctiles para elaborar composiciones, collages y figuras tridimensionales. 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas y las compone con finalidades ilustrativas, decorativas o comunicativas. 11.6. Aprovecha materiales reciclados para elaborar obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando las cualidades graficoplásticas. 11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado y lo aporta en el aula cuando es necesario para llevar a cabo las actividades.	

<b>BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIVISUAL.</b>			
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>
1. La percepción visual: las leyes de la Gestalt.	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. 2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	CCL-CCEC
2. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.	3. Identificar signifiante y significado en un signo visual. 4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. 5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. 3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual. 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. 5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos.	CMTC-
3. El lenguaje del cómic.	8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	CCL
4. La Retórica publicitaria.	6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. 7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 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. 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista	CAA-CCEC CCL
5. Estructura narrativa cinematográfica.	9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	CCL
6. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. - Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.	10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. 11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. 11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	CCL



BLOQUE 3. Dibujo técnico			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
1. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.	<p>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</p> <p>2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.</p> <p>3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p> <p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</p> <p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p>	<p>1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.</p> <p>2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.</p> <p>3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p> <p>4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.</p> <p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p>	CMTC-CCEC
2. Trazado de polígonos regulares conociendo el lado.	6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.	CMTC
3. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales.	<p>7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p> <p>8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p> <p>25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.</p> <p>24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides</p> <p>23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p>	<p>7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p> <p>8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p> <p>23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.</p> <p>24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.</p> <p>25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.</p>	CMTC CCEC

<p>4. Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.</p>	<p>9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.  10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.  11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales.  12. Conocer lugares geométricos y definirlos.  26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p>	<p>9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.  10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.  11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Tales.  11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Tales.  26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.  12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).</p>	<p>CMTC</p>
<p>5. Sistemas de representación y sus aplicaciones.</p>	<p>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.</p>	<p>27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</p>	<p>CMTC</p>
<p>6. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.</p>	<p>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.</p>	<p>27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</p>	<p>CMTC-CCL</p>
<p>7. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.  - Coeficientes de reducción.</p>	<p>28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</p>	<p>28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</p>	<p>CMTC-CCEC</p>
<p>8. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.</p>	<p>29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p>	<p>29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</p>	<p>CCEC-CMCT CAA</p>

**EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL Y AUDIOVISUAL-3º ESO PMAR**

**BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>
1. Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro. representación: niveles de iconicidad.	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	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
2. La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.	2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.	CCEC
3. Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	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
4. El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios. - Significado del color. - Tratamiento del color con herramientas digitales.	5. Experimentar los colores primarios y secundarios. 6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y ráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. 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. 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis	CIEE-CCEC

		aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	
5. La textura los diferentes tipos de textura.	7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.	CCL-CMTC-CCEC
6. Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.	8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.	CAA-CCEC
7. La Imagen visual como representación: niveles de iconicidad.	9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. 10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen	9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. 10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.	CAA-CSC-CCEC
8. Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las témperas, y técnicas mixtas.	11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. 11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. 11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgándolo o doblándolo y crea texturas visuales y táctiles para elaborar composiciones, collages y figuras tridimensionales. 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas y las compone con finalidades ilustrativas, decorativas o comunicativas. 11.6. Aprovecha materiales reciclados para elaborar obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando las cualidades graficoplásticas. 11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado y lo aporta en el aula cuando es necesario para llevar a cabo las actividades.	

<b>BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIVISUAL.</b>			
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>
1. La percepción visual: las leyes de la Gestalt.	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. 2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	CCL-CCEC
2. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.	3. Identificar signifiante y significado en un signo visual. 4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. 5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. 3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual. 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. 5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos.	CMTC-
3. El lenguaje del cómic.	8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	CCL
4. La Retórica publicitaria.	6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. 7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 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. 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista	CAA-CCEC CCL
5. Estructura narrativa cinematográfica.	9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	CCL
6. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. - Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.	10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. 11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. 11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	CCL

BLOQUE 3. Dibujo técnico			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
1. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. 2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. 3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. 4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. 5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma. 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo. 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. 5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	CMTC-CCEC
2. Trazado de polígonos regulares conociendo el lado.	6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.	CMTC
3. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales.	7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. 8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.  25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. 24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides 23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. 24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos. 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.	CMTC CCEC
4. Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.	9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. 10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales. 12. Conocer lugares geométricos y definirlos. 26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Tales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Tales. 26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. Tales.	CMTC

		12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).	
5. Sistemas de representación y sus aplicaciones.	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.	27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.	CMTC
6. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.	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.	27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.	CMTC-CCL
7. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. - Coeficientes de reducción.	28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	CMTC-CCEC
8. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.	29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.	CCEC-CMCT CAA

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO			
BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	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.	<b>CSC, SIEP, CEC.</b>
Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.	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. CD, <b>SIEP, CEC.</b>	Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando soportes, materiales y técnicas con precisión. . Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.	CMCT-CCEC CCL-CCEC
El color en la composición. Simbología y psicología del color	3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. CAA, <b>CSC, SIEP.</b>	. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. Cambia el significado de una imagen por medio del color, con técnicas analógicas y/o digitales.	CMTC CCEC CCL CMTC CCEC CCL
Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.	4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, <b>CSC, SIEP.</b>	Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos valorando su uso según unos objetivos prefijados.	CMTC CCEC CCL
Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.	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. CCL, <b>CSC, CEC.</b>	Utiliza con iniciativa y propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.	CMCT-CCEC CCL-CCEC
Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales.		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	CMTC-CCEC CMCT CAA CCEC-
Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.		Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen, valorando sus posibles significados.	



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

<b>BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO.</b>			
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>
Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales.	<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico. CMCT, CAA.</p> <p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. CMCT, <b>CSC, CEC.</b></p> <p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. CMCT, CD, <b>SIEP.</b></p>	Resuelve problemas sencillos referidos a polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.	<b>CSC, SIEP, CEC.</b>
Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.		Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del expresivo.	
Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares.		Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.	CMCT-CCEC CCL-CCEC
Composiciones en el plano. Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual.		Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.	CMTC CCEC CCL
Sistemas de representación.		Visualiza y realiza croquis de formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	CMTC CCEC

Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas.			CCL
Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.		Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.	CMCT-CCEC
Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.		Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	CMTC-CCEC
Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.		Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuados.	CCEC-CMCT

<b>BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.</b>			
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>
Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño.	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. <b>CSC, SIEP, CEC.</b>  2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. <b>CD, CEC.</b>  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. <b>CAA, SIEP, CEC.</b>	Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual y analiza su presencia en las imágenes y formas.	CCL
Ámbitos de aplicación. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.		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. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.	CCL-CCEC
Diseño gráfico de imagen: Imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética.		Identifica y clasifica los diferentes elementos presentes en diversos objetos, en función de la familia o rama del Diseño a la que pertenecen. Planifica coordinadamente los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.	CCEC
Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.			CMCT-CCEC

Herramientas informáticas para el diseño.		Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	CCL-CAA
Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.		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.	CAA-CIEE
Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.		Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.	CD CIEE-CSC

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades.	<p>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. CCL, CSC, SIEP.</p> <p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. CAA, CSC, CEC.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD, SIEP.</p> <p>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. CCL, CSC.</p>	Analiza los recursos audiovisuales que aparecen en distintas obras cinematográficas valorando sus factores expresivos.	CCL-CCEC
La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.		Visiona diferentes obras cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.	CCL-CCEC
La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.		Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.	CCL-CCEC CCL
El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico.		Realiza un <i>storyboard</i> a modo de guion para la secuencia de una obra.	CCL
Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.		Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	CD
		Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador .	CIEE-CCEC

<p>Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad sublimin</p>		<p>Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p> <p>Analiza mensajes publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen valorando su repercusión social.</p>	<p>CAA CCL</p>
--	--	---	--------------------

## METODOLOGÍA.

El objetivo de la enseñanza de la Educación Plástica y Visual es que los alumnos y alumnas adquieran la capacidad de apreciar en su entorno visual, tanto en la naturaleza como en la creación humana, los valores propios de las artes visuales y saber expresar sus sentimientos, ideas y vivencias por medio del lenguaje visual y plástico. Para cumplir este objetivo fundamental, se proponen los siguientes criterios:

a) El criterio de dificultad: Organizando los contenidos de modo que se comience por los de carácter más concreto y, por tener carácter básico, preparen para entender los más abstractos y que exijan una mayor capacidad de comprensión espacial.

b) El criterio de organización cíclica: Como los temas más complejos se estudian también en siguientes cursos, ir adaptando la dificultad de los mismos al nivel que se corresponda, cuidando que el grado de conocimientos sea progresivo entre los cursos y queden adecuadamente enlazados.

c) El criterio de operatividad: Estaría encargada de la parte funcional de la metodología y se desglosaría a su vez en tres partes bien diferenciadas.

### ○ **Saber ver.**

Pone a los alumnos en contacto con obras ya realizadas para que observen las peculiaridades que las categorizan en un determinado campo la expresión plástica.

Se presenta la teoría correspondiente a cada uno de los campos de la expresión visual y plástica y se formaliza esa teoría en conceptos de validez permanente.

Se aplican los conocimientos adquiridos en la observación de nuevas obras que tienen carácter ejemplificador.

### ○ **Saber interpretar.**

Lleva a los alumnos a reconocer los rasgos que hacen que una obra tenga claridad estética o rigor y exactitud en el trazado.

Conduce a conocer el diferente valor expresivo de aquellos elementos según hayan sido utilizados.

Pone en disposición de valorar una obra por el análisis de cada uno de sus elementos y por la consideración del conjunto.

### ○ **Saber hacer.**

Proporciona las técnicas para cada forma de lenguaje plástico.

Ayuda a la selección de las técnicas que mejor se acomoden a cada necesidad de expresión, fomentando la investigación y la creatividad.

Conduce al uso de las técnicas con rigor, exactitud y precisión exigibles en cada momento del aprendizaje.

## ASPECTOS ESPECÍFICOS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA.

Este área se trabaja fundamentalmente con los contenidos procedimentales dado el carácter práctico y vivencial de la misma. La experiencia de la creación artística debe llevarnos al aprendizaje de actitudes y conceptos. No se descartará la clase magistral cuando sea conveniente, presentando los temas y favoreciendo la participación del alumnado con preguntas motivadoras que promuevan el debate y despierten la curiosidad.

Lo anterior debe combinarse con las actividades específicas de dibujo técnico y análisis y comentarios de obras y estilos artísticos, de la publicidad y medios audiovisuales, aprovechando las exposiciones y acontecimientos del entorno.

Los procedimientos más empleados serán aquellos como;

- Elaboración de un archivo de imágenes referentes a cada unidad didáctica. Investigación.
- Observación analítica y crítica de imágenes y objetos
- Comentarios de obras de arte y estilos artísticos
- Comentario de publicidad y medios audiovisuales
- Utilización de las técnicas grafico-plásticas y audiovisuales.
- Creatividad y originalidad en la resolución de las actividades propuestas.
- Manipulación de formas.
- Análisis de los fundamentos de los sistemas de proyección
- Elaboración de ejercicios de representación de sólidos en los distintos sistemas
- Exposición y expresión oral.

Además el currículo propugna que el aprendizaje debe ser funcional. Esta funcionalidad se refiere no sólo a la aplicación práctica de los conocimientos, sino también al desarrollo de habilidades y estrategias de planificación y regulación de la propia actividad del aprendizaje.

El profesor, como regulador del proceso de enseñanza y aprendizaje, debe ser sensible a la diversidad de alumnos y alumnas, y a las distintas situaciones que se presenten en el seno del grupo-clase. Debe dar respuestas tomando como punto de partida la comprensividad y las necesidades educativas del alumnado.

De la actitud del profesor y del clima que sepa crear en la clase, depende que el acercamiento a la Educación Plástica se realice de forma creativa, lúdica y práctica y que puedan desarrollarse actitudes de tolerancia. Asimismo, deberá buscar los procedimientos que hagan sentir a los alumnos y alumnas que son parte importante del proceso y que están involucrados en él.

## CONCRECIÓN METODOLÓGICA

### **PRIMER CICLO**

La metodología de la materia se basa en el aprendizaje por competencias, recurriendo a estrategias interactivas y al aprendizaje cooperativo.

Ejes de la metodología:

- 1- Conocimiento de los contenidos teóricos correspondientes al currículo oficial de la materia:
  - a. Presentaciones teóricas de cada bloque temático.
  - b. Utilización de la pizarra digital del aula de dibujo.
  - c. Contenidos teóricos: sesión previa al comienzo de cada bloque. Utilización de las TIC.
- 2- Actividades (aprendizaje orientado a la acción):
  - a. Realización práctica de las láminas del libro seleccionadas por el profesor correspondientes a cada uno de los bloques temáticos.
  - b. Realización individual o cooperativa de Proyectos (trabajo por Proyectos). Se realizan varios proyectos a lo largo del curso

- c. Utilización de las TIC (trabajo en el aula de informática y acceso a recursos virtuales para conocimiento y utilización de programas de dibujo (dibujo de comics) y diseño por ordenador a nivel básico)
  - d. Presentación oral de trabajos relacionados con la expresión plástica (trabajos para fomentar el aprendizaje cooperativo y favorecer la oralidad).
- 3- Seguimiento y evaluación
- a. Evaluación de las láminas y trabajos realizados por el alumnado. Se valora el proceso de realización y el resultado final.
  - b. No se realizarán exámenes.
  - c. Se tienen en cuenta los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables.
  - d. Trabajos de recuperación de evaluaciones no aprobadas.
- 4- Organización de la materia:  
Utilización de las TIC para la realización de trabajos concretos (por ejemplo, comic
- 5- Procedimientos:
- Utilización de los siguientes procedimientos:
- a. Utilización de los instrumentos y materiales propios de la Expresión Plástica
  - b. Aplicación de los principales fundamentos de la Expresión Plástica, Visual y Audiovisual en la realización de los trabajos prácticos.
  - c. Aplicación de los trazados básicos del dibujo técnico en la realización de las láminas correspondientes
  - d. Aplicación de las nuevas tecnologías (TIC) y los programas de dibujo y de diseño en la realización de trabajos sencillos.
  - e. Se dedicará un tiempo a la lectura utilizando textos relacionados con los contenidos específicos de la materia. Para favorecer la oralidad, el texto será leído en voz alta por un alumno diferente en cada ocasión..

## SEGUNDO CICLO

El tratamiento de Área será el de una disciplina con un cuerpo conceptual científico donde la labor manual no es un fin sino el medio a través del cual adquirimos y expresamos el conocimiento.

Los conceptos que se impartirán a los alumnos habrán de ser tratados de forma coherente en su secuenciación, bien definidos y acotados, evitando la ambigüedad que no pueda ser asumida por el alumno.

Los conceptos habrán de fomentar en el alumno la capacidad de abstracción o elaboración de pensamiento abstracto, y no el de capacidad manual, que evidentemente habrá de desarrollar el alumno dado el carácter práctico necesario para la producción de hechos propios de esta disciplina.

Se entiende, por tanto, que la parte del saber hacer es medio en la consecución del fin de saber, si bien la manualidad tendrá su tratamiento metodológico correspondiente, y expresado con posterioridad.

Es fundamental la interacción del alumno con el medio que le rodea, con su entorno próximo. De manera que se manejará la realidad directamente percibida por el alumno, evitando toda explicación o aplicación conceptual que nos se corresponda con hechos plásticos o visuales conocidos.

El alumno tendrá una experimentación directa de los conceptos señalados, teniendo como base la realidad de su entorno, aplicando conocimientos que devienen de los conceptos anteriormente explicados por el profesor.

Se tenderá a la progresividad en la dificultad de las tareas prácticas, de manera que corran parejas las habilidades que se consigan con la creciente dificultad en los trabajos a realizar, para evitar que una posible inhabilidad corte el discurso de aprendizaje.

Los trabajos deberán tener cierto grado de flexibilidad en su enunciado para adaptarse a las diferentes capacidades de los alumnos. El alumno podrá encaminar dichos trabajos hacia casuísticas personales evitando así trabajos indeseados. Del mismo modo, se potenciará trabajos colectivos que planteen la distribución del trabajo.

Finalmente, los planteamientos de resoluciones prácticas serán diversos en su enfoque inicial para que sea el alumno el que potencie su creatividad, siempre dentro de parámetros coherentes con la finalidad específica de los planteamientos conceptuales previos.

Teniendo en cuenta que no han vuelto a ver el dibujo desde 2º de la E.S.O es fundamental repasar durante el primer trimestre los fundamentos del dibujo técnico de una manera intensa.

En los trimestres posteriores se presentarán los distintos campos en los que el lenguaje plástico es el vehículo de comunicación artística e informativa. Primer curso

Las primeras semanas se utilizan para las evaluaciones iniciales, una introducción a la asignatura y la explicación y recopilación de materiales.

Los alumnos suelen llegar con una opinión equivocada o, como mínimo, incompleta de lo que es la asignatura. Desconocen que la asignatura tiene un contenido teórico y se sorprenden cuando se les dice que, como en otras asignaturas, también puede haber exámenes de E.P.V.A.

También es cierto que la parte de geometría (muy básica en este nivel) es la que menos suele gustar al grueso del alumnado y la que más esfuerzo teórico y de ejecución requiere por lo general.

Por ello vamos a comenzar el curso con el tema de Trazados Geométricos Básicos, con esto se cumplen dos objetivos:

-Dar al alumno una imagen más seria de la asignatura sobre todo para que intente recordar algunos principios teóricos básicos y para que vea el alumno que existen otros métodos de dibujo basados en una pulcritud y exactitud a la que (repito: la mayoría) no estaban acostumbrados.

-Ya que es normal que a finales de curso se requiera un mayor esfuerzo por parte del alumnado (se juntan muchas pruebas de evaluación, recuperaciones,... de las diversas asignaturas) pretendemos así diversificar el esfuerzo teórico en el tiempo.

Más tarde se van a impartir temas con menor carga teórica para terminar aplicando los conocimientos adquiridos durante el curso en el dibujo artístico.

### **PROYECTO PARA LA DECORACIÓN DEL CENTRO:**

El objetivo principal del proyecto de decoración del centro se basa en enfocar todos los contenidos de la materia de EPVA y emplearlos en decorar las diferentes partes del instituto, ya que en un entorno decorado, agradable y creativo ayuda a desarrollar de forma indirecta la creatividad del alumnado, ayuda a



crear un ambiente de aprendizaje distendido, relaja y transforma el centro en un lugar más acogedor.

El proyecto va dirigido a los alumnos de 4to de la ESO, no obstante, no es cerrado puede extenderse a alumnos de otros cursos, así como a alumnos de otros años que cursaron con anterioridad la asignatura de EPVA.

TAREAS PROPUESTAS:

### 1) PERSONAJES ILUSTRES DE TODOS LOS ÁMBITOS QUE SE IMPARTEN EN EL INSTITUTO:

Descripción breve: la tarea de personajes ilustres trata de realizar retratos a tamaño medio de personajes importantes de las diferentes áreas o materias de conocimiento, sean: Arte, literatura, música, deportes, matemáticas, historia, área científica, tecnología e informática.

Soporte y materiales: Pintura acrílica a través de plantillas y/o proyección de imagen.

Temario implicado: del color, percepción visual, composición, simbología y psicología del color, manejo de infografía, Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales,

**Este año se trabajará sobre grandes obras de la historia del arte**

**Como coordinador del programa ALDEA, el jefe del departamento empleará los elementos del programa enfocados a la decoración del centro. Entre los temas a realizar encontramos la actividad RECICLANDO CON ARTE, la elaboración de un huerto en el centro, así como la decoración con material vegetal en aulas además de un jardín zen en coordinación con el departamento de filosofía.**

### 2) PINTURA MURAL

Calco de imagen en papel continuo para pintura en la parte superior de la entrada en el hall. La imagen consistirá en un animal acuático (salvo cambio de idea).

Soporte y materiales : Pintura de esmalte para pared con base de agua aplicada con pinceles y brochas sobre pared.

Temario implicado: Historia del arte, el color, técnica mural, Proporción y escalas,

### 3) LA CONSERJERÍA DE LA ALHAMBRA

Planteamiento y realización de una propuesta artística para conserjería basada en redes geométricas basadas en el arte árabe.

Soporte y materiales: dm recortado y coloreado sobre pared

Temario implicado: Historia del arte, tramas geométricas bidimensionales

#### 4) LA GRAN OLA

Desfragmentación de la obra en partes recortadas y coloreadas con la cortadora para obtener un gran tamaño y poder ser colgada en una superficie amplia

Soporte y materiales: cartón de proyecto pintado pegado sobre pared.

Temario implicado: Color, proporción y escala, historia del arte, infografía y cuatricomía.

#### 5) EL RINCÓN DE LAS ILUSIONES ÓPTICAS

Descripción: Realización de ilusiones ópticas para realizar una exposición activa (que vaya variando) en un rincón del instituto, para que los alumnos puedan interactuar con ellas y se promueva el respeto y conservación del “patrimonio” cultural y artístico del centro. La exposición se compondrá de: Praxinoscopio con diferentes animaciones, anamorfosis con diferentes tipos e imágenes, ilusiones sencillas basadas en la cualidad palíndroma de las imágenes, la persistencia retiniana, animaciones modernas (el zootropo del siglo XXI... a exposición puede ser ampliada con trabajos de alumnado que estudien la percepción visual, tal como el círculo de newton...

Soporte y materiales: Dm, engranajes, mesa de luz, cartón de proyecto, reprografía

Temario implicado: El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo.

#### 7) PIXELAR UNA IMAGEN Y PINTARLA EN UN SOPORTE.

Descripción: Reproducir una imagen de una obra de arte, o un gran personaje de la historia con calidad pixelada a gran tamaño y colocarla al fondo de la pared del pasillo de la planta media de modo que la imagen cobre sentido a mirarla desde lejos.

Material y soporte: Pintura acrílica sobre tabla de gran tamaño (2mX1,6m)

Temario implicado: La perspectiva, percepción visual, figuración y abstracción, escalas de color/grises.

#### 8) CÚPLA DE MOCARABE

Descripción: Construcción de la cúpula de mocárabe del corral del carbón (granada)

Material y soporte: cartón de proyecto recortado y ensamblado para la construcción de las diferentes andarajas de mocárabe, cola de caucho,

Temario implicado: historia del arte árabe, redes geométricas tridimensionales.

#### 9) LAS TABLAS DE MULTIPLICAR.

Descripción: realizar dibujos circulares basados en las tablas de multiplicar del 2 al 40,

Materiales: color simple (bolígrafo, rotulador... sobre cartulinas de color, sobre cartón de proyecto.

Temario implicado: trazados geométricos básicos, los polígonos, el color, el contraste de color y la armonía, la composición, la abstracción.

## MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

***Las medidas de atención a la diversidad que establezcan los centros para la etapa de Educación Secundaria Obligatoria estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y a la consecución de las competencias clave y los objetivos de la etapa, y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que les impida alcanzar dichos objetivos y la titulación correspondiente.***

Las medidas de atención a la diversidad tendrán como finalidad fundamental el adecuado aprovechamiento escolar, la atención personalizada y la superación de las dificultades de aprendizaje.

### CONSIDERACIONES

Los intereses de los alumnos, su motivación, e incluso, sus aptitudes, se diferencian progresivamente a lo largo de esta etapa. Cada alumno y alumna posee una serie de peculiaridades que lo diferencia del resto de sus compañeros, por tanto no todos ellos van a aprender al mismo ritmo, o van a tener las mismas capacidades e intereses. La educación debe permitir y facilitar desarrollos educativos distintos, que se correspondan con esos intereses y aptitudes. El **objetivo último** de esta opción educativa es conseguir que el alumno o alumna **alcance los objetivos generales de la etapa y desarrolle las competencias clave.**

Por lo tanto, **la materia se organizará atendiendo a la diversidad del alumnado.** Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y a la consecución de las competencias clave y los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria.

El desarrollo de la expresión personal y de la creatividad, uno de los objetivos esenciales del área, no puede darse sin las aportaciones personales de cada alumno, las que ponen de manifiesto su personalidad y experiencia particular. La atención a la diversidad es pues, no sólo una propuesta programática aislada. En esta materia se quiere trabajar la materia en su auténtica dimensión expresiva y creativa.

### ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN EXPRESIÓN PLÁSTICA Y VISUAL:

La metodología de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor cada alumno deba buscar **soluciones personales** permitiendo que el resultado obtenido responda a los gustos y posibilidades de los alumnos.
- El planteamiento de **actividades variadas** que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad por conocer diferentes aspectos en el ámbito de la visualidad o de la actividad plástica.

- El planteamiento de **actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos** en función de sus características.
- El diseño de **actividades de dificultad o complejidad creciente** que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión.
- En cuanto a la evaluación se tendrá en cuenta que: cada trabajo de cada alumno se ha de valorar como único y original, estimulándole a superar las dificultades y a seguir avanzando en su proceso de aprendizaje. Para ello conviene facilitarle la reflexión sobre lo realizado, sobre lo aprendido y el análisis de las dificultades con las que se ha encontrado.

### **ADAPTACIONES CURRICULARES NO SIGNIFICATIVAS**

Si un alumno o alumna, por motivos diversos, requiere una atención individualizada para proseguir sin dificultades el proceso de aprendizaje en la materia, de acuerdo con el equipo educativo, la orientadora y el tutor, a partir del momento en el que estén identificadas y analizadas las necesidades específicas de alumnos en concreto, se realizaría una adaptación curricular no significativa. Desde esta asignatura se dará respuesta a las dificultades que el alumno presente con un **plan de trabajo individualizado**, coordinado con el tutor y con el Departamento de Orientación y también, si fuera necesario, se contará con la colaboración de las familias.

Este **plan de trabajo individualizado contemplaría las competencias clave que el alumno o la alumna deben alcanzar en este área, y se incluirían actividades individuales y cooperativas así como los materiales necesarios para el trabajo.**

Para evaluar a estos posibles alumnos se tendrán en cuenta principalmente los siguientes aspectos:

- 1· La actitud e interés ante la asignatura
- 2· El esfuerzo y trabajo realizado
- 3· La colaboración en el desarrollo de la clase con una actitud positiva
- 4· La entrega de trabajos en el tiempo establecido
- 5· La entrega de todos los trabajos programados.
- 6· La asistencia a clase de una manera regular, aportando los materiales indicados
- 7· El respeto hacia los materiales del aula y el trabajo de los demás compañeros
- 8· Se exigirá el cumplimiento de los contenidos mínimos de la programación.

### **MEDIDAS DE ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS.**

En este curso encontramos varios alumnos y alumnas que presentan ciertas limitaciones, no obstante, no consideramos que sea necesario hacer unas adaptaciones significativas.

Si así se estimara necesario por parte del departamento de orientación el departamento de Dibujo elaborará un número de fichas referentes a cada una de

las unidades didácticas que podrán realiza con la ayuda de algún compañero-tutor que vaya más avanzado aunque no se modificarán los criterios de evaluación si se adaptaran los instrumentos de calificación.

En relación con este aspecto, siempre desde el punto de vista de la atención a la diversidad, hay que señalar la necesidad de utilizar:

- a. Procedimientos de evaluación inicial antes de comenzar una unidad didáctica, para conocer la situación de partida del alumnado.
- b. Actividades de evaluación integradora y sumativa ajustadas a las diversas modalidades indicadas anteriormente respecto a las actividades de aprendizaje.

El proceso de ajuste de la programación para el alumnado con necesidades educativas especiales es complejo y elaborado y requiere estar coordinado con el departamento de orientación y con el resto del equipo educativo del dicho alumnado.

Elegir, ordenar, planificar los recursos empleados favorece que las adaptaciones curriculares sean lo menos numerosas y significativas posibles.

Preparar actividades diferentes que confluyan en el mismo momento dentro del aula permite que el alumnado se integre dentro del grupo. El comunicarnos lo más posible con el alumnado nos sirve para obtener mayor información sobre la ayuda que necesita. (Metodología activa).

Las fichas a las que se hace referencia en el apartado anterior perseguirán los siguientes objetivos.

1. Láminas con dibujos pintados para **ejercitar el trazo**.
2. Ejercicios de trazados geométricos muy sencillos sobre retícula y sobre folio blanco para el **manejo de la escuadra el cartabón y el compás**.
3. Realización de un círculo cromático con los tres **colores primarios**.
4. Ejercicios sencillos de **color**.

Con **fotografías** de paisajes de revistas, que contengan fuertes contrastes entre **luces y sombras**, y con la ayuda de un papel vegetal calcar los elementos importantes y reducir las sombras a un solo tono. Colorear con negro las zonas de sombra y dejar en blanco las zonas de luz. Sobre una lámina de dibujo dejar caer gotas de tinta **mezcladas** con agua y, antes de que se sequen, soplarlas en diferentes direcciones. Imaginarse una imagen y darle forma con un rotulador.

5. Crear imágenes con diferentes texturas (legumbres, algodones, fideos, paja, arena).

## MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

El uso de materiales y recursos didácticos tiene como finalidad facilitar la tarea educativa, tanto al profesor como al alumno/a. Estos recursos deben reunir los siguientes requisitos:

1. Ser variados
2. Tener varias procedencias
3. Estar adaptados a las características del grupo
4. Utilizar varios tipos de procedimientos
5. Ser adaptables a la diversidad del alumnado.

En el centro, no existe un aula específica suficientemente grande que permita acoger varios grupos a la vez o un par de aulas que pudiesen al menos alternarse en su uso por los diferentes grupos, esto condiciona en gran medida las unidades a desarrollar. Es por ello que los materiales didácticos de aula con que contamos serán limitados.

En primero de la E.S.O cada alumno/a poseen un ordenador, así como los materiales propios de nuestra área, siendo imprescindibles; compás, regla, plantillas, lápiz, goma, sacapuntas, formatos, colores, cartulinas, tijeras y colores. En dicho nivel nos apoyaremos para la realización de gran parte de las láminas en el cuadernillo de Expresión Plástica y Visual I de SM.

El profesor de 1º en este curso está en posesión de un ordenador portátil de similares características técnicas al del alumnado.

A lo largo del curso esperamos la colocación de pizarras digitales acorde con el programa de centro TIC 2.0. El centro dispone, no obstante, de un cañón de proyección del que podremos hacer uso previa reserva de turno.

Para los alumnos de 2º y 4º de la E.S.O. se dispondrán igualmente de los materiales antes mencionados para 1º E.S.O. salvo lo referente al ordenador portátil. En algunos casos se podrán utilizar los ordenadores de las aulas para apoyar las explicaciones, obtener información adicional, realizar algunos ejercicios, etc.

## EVALUACIÓN

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA.

Los contenidos se evaluarán de la siguiente forma:

- a) Contenidos conceptuales: Se valorarán mediante pruebas escritas y/o mediante la observación directa del proceso de enseñanza. Estos contenidos tendrán un valor del 30% sobre el total de la evaluación.
- b) Contenidos procedimentales: Se evaluarán diariamente en clase mediante la observación directa sobre el trabajo del alumno/a. Se anotará en fichas con una serie de ítems predeterminados. Esta labor, en algunos ítems concretos, la pueden realizar los propios alumnos, respondiendo así al concepto de autoevaluación. El aspecto práctico se valorará en un 40% sobre el total de la evaluación.
- c) Contenidos actitudinales: Se tendrá en cuenta una actitud activa, interés, entrega, responsabilidad, respeto de los trabajos y las opiniones de los compañeros, respeto a las Obras de Arte, capacidad de relación social, así como de cambio. Una buena actitud en la asignatura de Plástica es esencial para el progreso del alumno individualmente y del grupo en general. Una actitud activa y participativa influirá en gran medida en el aprendizaje de los conceptos de la materia. Se tendrá especial atención en el cuidado, limpieza y respeto del material didáctico por parte

del alumnado, así como a las fechas de entrega de trabajos, establecidas por el profesor. Este apartado se valorará en un 30% sobre el total de la evaluación.

- a. El alumno absentista (20% de las horas lectivas) perderá el derecho a la evaluación continua y en caso deberá de realizar un examen sobre los contenidos de la materia.
- b. El alumno que reciba 3 amonestaciones orales en clase, podría perder el derecho a su evaluación continua. Cada amonestación oral irá después de que el profesor comunique la incorrección del alumno mediante 3 escritos a la familia a través de la agenda del alumno. La falta de material por parte del alumno será considerada motivo para realizar uno de estos escritos a la familia.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA ALUMNOS CON DIFICULTADES FÍSICAS TEMPORALES.**

Los alumnos que presenten una dificultad temporal física y no puedan desarrollar los ejercicios propuestos en clase deberán realizar un trabajo monográfico escrito sobre el tema que se esté tratando en clase mediante un proceso investigativo a través de internet, biblioteca del centro. La evaluación del material entregado corresponderá a los criterios de la materia.

#### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:**

La observación directa del trabajo diario realizado por los alumnos nos proporcionará una valiosa información sobre aspectos actitudinales y otros de carácter conceptual y procedimental.

- 1· El grado de comprensión de los contenidos conceptuales requeridos.
- 2· La destreza y habilidades manuales.
- 3· El manejo de los útiles de dibujo.
- 4· La realización de tareas marcadas.
- 5· Realización de actividades individuales en su cuaderno, recogidas para su corrección y calificación.
- 6· Realización de trabajos colaborativos o en grupo y grado de implicación en los mismos.
- 7· Grado de participación en clase, presentación de trabajos y actividades complementarias.
- 8· Observación diaria del comportamiento y la actitud del alumno en el aula. Así como la regularidad en la asistencia a clase.

Todo ello, actividades, trabajos en grupo, etc, son entregados a los alumnos una vez corregidos, teniendo oportunidad de contrastar sus aciertos y errores incluso de una forma grupal, fomentando así una reflexión continua que permita buscar estrategias de mejora.

En los ejercicios prácticos se tendrá en cuenta el acabado y dominio de la técnica, la originalidad y adecuación a lo propuesto.

Del mismo modo, si se considerase necesario, podrían realizarse ejercicios teóricos de control teniendo en cuenta el conocimiento del lenguaje específico y su dominio, la claridad en la expresión de los conceptos y la coherencia de las redacciones, la comprensión de los trazados geométricos y la exactitud en su ejecución, los recursos técnicos y teóricos utilizados en la realización de composiciones, el sentido y la carga simbólica con las que éstas se presenten, etc. Los ejercicios teóricos podrán consistir en controles, esquemas, resúmenes, exposiciones orales, etc., a criterio del profesor,

La actitud ante la asignatura así como hacia los compañeros y el comportamiento dentro del aula (atención, participación, respeto a los materiales, entrega de



trabajos en los plazos indicados así como realización de los mismos en el aula, traer el material de la asignatura y cuidarlo convenientemente, etc.) contará un 20% de la nota total de cada evaluación.

**Será condición indispensable para aprobar la presentación del 100% de las láminas o trabajos de carácter práctico señalados por el profesor en clase.**

## CRITERIOS DE PROMOCIÓN

A continuación se exponen los criterios que se van a tener en cuenta por parte del profesor para que los alumnos se consideren en condiciones de promocionar al curso siguiente:

- 1· Conseguir los objetivos fijados en la programación sobre mínimos,
- 2· Valorar positivamente, si el alumno progresa en la materia de forma continua y durante el curso.
- 3· Valorar su actitud en cuanto estudio, atención, trabajo,...etc.
- 4· Haber alcanzado las competencias clave establecidas.

El alumno no deberá promocionar, cuando los objetivos y contenidos mínimos no hayan sido alcanzados. También será considerado como causa para no promocionar el hecho de que su actitud sea negativa, por falta de interés, atención, aprovechamiento, trabajo, faltas de asistencia no justificadas y por causar interrupciones y desórdenes que dificulten el normal desarrollo de las clases.

En definitiva, las causas esenciales para que el alumno no promocione son:

- **Contenidos mínimos no conseguidos.**
- **Falta de progreso.**
- **No haber alcanzado las competencias clave.**
- **Actitud negativa en estudio y comportamiento.**

## MÍNIMOS EXIGIBLES

- 1· Conocer y diferenciar los distintos lenguajes visuales. Distinguir diferentes tipos de imágenes y sus características particulares.
- 2· Realizar imágenes, manipularlas y expresarse a través de ellas con un mínimo de coherencia y de forma sencilla.
- 3· Emplear los elementos visuales de la imagen (puntos, líneas, planos, texturas...) en la construcción de imágenes propias y ajenas de manera original.
- 4· Reconocer los elementos de configuración básicos de las formas (figura/fondo, figurativo/abstracto, estructura y direcciones de composición, conceptos de igualdad y simetría).
- 5· Reconocer los colores primarios y secundarios. Trabajar con mezclas para la realización de imágenes que contengan una misma gama y contrastes cromáticos.
- 6· Reconocer y utilizar las cualidades del color.
- 7· Utilizar materiales y técnicas para crear luz y sombra en formas y objetos.
- 8· Reconocer y utilizar plásticamente las proporciones de la figura humana
- 9· Ser capaz de realizar un comic.
- 10· Conocer y saber utilizar los instrumentos de dibujo geométrico (compás, escuadra y cartabón, regla)
- 11· Realizar trazados geométricos elementales (paralelas y perpendiculares, circunferencias).
- 12· Reconocer, clasificar y saber construir gráficamente las formas poligonales básicas (triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares)

## PLAN PARA LOS ALUMNOS QUE NO SUPERAN LA MATERIA EN LA EVALUACIÓN FINAL DE JUNIO:

La superación de la asignatura en la convocatoria de septiembre será comunicada con el informe individualizado entregado en junio.

### **Alumnos con la asignatura EPVA I pendiente de 1º**

Para la recuperación de la asignatura de EPVA I de primero de la ESO, el alumnado con la asignatura pendiente deberá realizar una batería de ejercicios que podrá obtener en la conserjería del centro. Deberá presentarla al jefe de departamento D. Rafael David Baena Carmona en un plazo anterior al día señalado en el cuadro situado en la parte inferior de la presente hoja. Las actividades se dividen en bloques de 11 ejercicios por trimestre, tal y como indica el cuadrante. Es importante ajustarse a los plazos de entrega, ya que se cada trimestre se recuperará de forma independiente. Para consultas sobre los ejercicios podrá dirigirse al jefe de departamento en su horario regular.

### **Alumnos con la asignatura de EVPA II pendiente de 2º**

Para la recuperación de la asignatura de EPVA II de segundo de la ESO, el alumnado con la asignatura pendiente deberá realizar una batería de ejercicios que podrá obtener en la conserjería del centro. Deberá presentarla al jefe de departamento D. Rafael David Baena Carmona en un plazo anterior al día señalado en el cuadro situado en la parte inferior de la presente hoja. Las actividades se dividen en bloques de 11 ejercicios por trimestre, tal y como indica el cuadrante. Es importante ajustarse a los plazos de entrega, ya que se cada trimestre se recuperará de forma independiente. Para consultas sobre los ejercicios podrá dirigirse al jefe de departamento en su horario regular.

### **Alumnos con la asignatura de EVP IV pendiente de 4º**

Para la recuperación de la asignatura de EPV IV de cuarto de la ESO, el alumnado con la asignatura pendiente deberá realizar una batería de ejercicios que podrá obtener en la conserjería del centro y deberá presentarla al jefe de departamento D. Rafael David Baena Carmona en un plazo anterior al día señalado en el cuadro situado en la parte inferior de la presente hoja, teniendo tres convocatorias posibles, tal y como indica el cuadrante. Para consultas sobre los ejercicios podrá dirigirse al jefe de departamento en su horario regular.

#### LUGAR DE ENTREGA

PRIMER TRIMESTRE	TRI-	diciembre de 2020	Aula de plástica	De la ficha 1 a la 11
SEGUNDO TRIMESTRE	TRI-	marzo de 2021	Aula de plástica	De la ficha 12 a la 23
TERCER TRIMESTRE	TRI-	junio de 2021	Aula de plástica	De la ficha 23 a la 33
EXAMEN		junio de 2021	Aula de plástica 16:00 P.M.	Examen por la tarde

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Las actividades complementarias serán entregadas al jefe del departamento de actividades extraescolares en caso que hubiera alguna propuesta desde el departamento. Las visitas a museos vendrán determinadas por la programación propia del museo. Desde el departamento de dibujo no habrá propuestas de actividades extraescolares en el presente curso.

### **TEMAS TRANSVERSALES**

Partimos del hecho de que los temas transversales deben estar presentes en el aula permanentemente, ya que se refieren a problemas y preocupaciones fundamentales de la sociedad.

Estos temas se desarrollan básicamente a través de los contenidos actitudinales y a través de actividades que fomenten el conocimiento y la reflexión sobre los mismos. Siempre que lo permita la unidad didáctica a desarrollar se incluirán algunos procedimientos y actividades en los que se incluyan temas transversales.

- a) Educación al consumidor: Se relacionará con los contenidos de comunicación visual y los mass-medias, siendo el análisis de la publicidad y sus valores uno de los objetivos de etapa. También se hará especial hincapié en contenidos como el Diseño.
- b) Educación multicultural: La educación multicultural – o intercultural- viene exigida por la creciente intercomunicación de las culturas, y la hacen más urgentes los brotes de racismo y xenofobia observados ante la creciente presencia entre nosotros de inmigrantes racial y culturalmente diferentes. Particularmente en este centro, por su ubicación, se crea una necesidad imperante de desarrollar este tema transversal al detectarse entre determinados alumnos actitudes xenófobas. Algunos de los objetivos son los siguientes:  
Despertar el interés por conocer otras culturas diferentes con sus creencias, instituciones y técnicas. En unidades como las redes modulares se analizarán diseños de estas redes en culturas islámicas.
- c) Educación ambiental: Se tratarán aspectos relacionados con el respeto hacia las obras de arte y al mobiliario urbano, cuando se traten contenidos como el análisis de los valores artísticos y el diseño. También se intentará hacer consciente al alumno de la belleza en cuanto a formas, composiciones y paisajes que nos muestra la naturaleza y como el arte la imita.
- d) Educación para la paz: El conocimiento del patrimonio cultural de otras culturas puede servir de base para el mejor entendimiento entre realidades distintas. Realizar actividades programadas por el Departamento de Dibujo, que implique a todo el alumnado del centro durante el Día de la Paz.
- e) Educación moral y cívica: Mediante las actividades en grupo fomentaremos el interés por relacionarse con otras personas, tomando conciencia del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los demás.
- f) Educación para la igualdad de los sexos: Valorar el papel de la mujer en el arte. En las actividades en grupo se potenciará la participación de las chicas en los debates y toma de decisiones. En la recogida y limpieza del material y del aula se vigilará la participación de los chicos en las tareas.



# DIBUJO TÉCNICO

## BACHILLERATO 1º Y 2º

### INTRODUCCIÓN Y CONSIDERACIONES GENERALES

El Dibujo Técnico surge en la cultura universal como un medio de expresión y comunicación, indispensable tanto para el desarrollo de procesos de investigación sobre las formas, como para la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos, industriales, arquitectónicos, de diseño gráfico y artísticos. Proyectos cuyo último fin sea la creación de realidades, productos o utensilios que puedan tener tanto un valor utilitario como artístico.

La función esencial de estos proyectos gráficos consiste en ayudar a formalizar o visualizar lo que se está creando a lo largo de un proceso de diseño de mayor o menor complejidad. A su vez contribuye a proporcionar los necesarios recursos y habilidades gráficas, con el fin de poder concretar las distintas soluciones, desde las primeras propuestas hasta la solución final, que se representa en dibujos perfectamente codificados según las convenciones al uso. Es decir, para que todo el proceso comunicativo sea posible, se han acordado una serie de convencionalismos gráficos que están recogidos en las normas de Dibujo técnico, que garantizan su objetividad y fiabilidad.

El dibujo técnico, por tanto, se hace imprescindible como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto tecnológico y productivo que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar y definir lo que se está diseñando, creando o produciendo, a lo largo de un proceso de diseño de mayor o menor complejidad, tanto sea con un valor utilitario como artístico. A su vez, contribuye a proporcionar los necesarios recursos y habilidades gráficas, con el fin de poder concretar las distintas soluciones, desde las primeras propuestas hasta la solución final, que se representa en dibujos perfectamente codificados según las convenciones al uso.

Los contenidos de la materia Dibujo técnico I y II se desarrollan a lo largo de los dos cursos del bachillerato. En el primer curso se proporciona una visión general de la materia mediante la presentación, con distinto grado de profundidad, de la mayoría de los contenidos, cuya consolidación y profundización se abordará en el segundo curso, a la vez que se completa el currículo con otros nuevos. Los contenidos se desarrollan de forma paralela en los dos cursos, pero en sus epígrafes se aprecia el nivel de profundización y se determinan, con mayor o menor concreción, las aplicaciones y ejercicios concretos. En resumen, cada curso, al enunciar sus contenidos, tiene por objeto consolidar los conocimientos anteriores, ahondar en el nivel de profundización y buscar aplicaciones técnico-prácticas.

Esta materia tiene un componente teórico y otro de aplicación práctica. En las prácticas de dibujo se desarrollarán los conocimientos y habilidades gráficas expuestas en las clases teóricas. Es necesario que, junto a la comprensión de los principios gráficos fundamentales, se muestre su aplicación práctica a los distintos campos profesionales.

La adquisición de los conocimientos y habilidades gráficas de esta materia podrían concretarse en tres fases.

1. En la primera se pretende fomentar la capacidad de pensar y representar la realidad

mediante procedimientos gráficos.

2. En la segunda se fomenta el desarrollo de habilidades y su aplicación a la resolución de

problemas formales y espaciales.

3. En la tercera se desarrolla la capacidad de resolver problemas reales derivados del

mundo de la tecnología y de la edificación.

Una síntesis de las intenciones de esta disciplina puede exponerse diciendo que el Dibujo Técnico pretende desarrollar las capacidades de comprender, proyectar y realizar

planos técnicos sobre los principales campos de la tecnología y de la ciencia, utilizando los convencionalismos propios de la norma. Para ello se establece un conjunto de contenidos que se agrupan en núcleos temáticos interrelacionados entre sí, aunque con entidad propia, así pues, los contenidos de la materia se pueden agrupar en tres grandes apartados:

1.. Geometría métrica aplicada, para resolver problemas geométricos y de configuración de formas en el plano.

2. Geometría descriptiva, para representar sobre un soporte bidimensional, formas y

cuerpos volumétricos situados en el espacio.

3. Normalización, para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas.

### **Geometría métrica aplicada**

Se ocupa este núcleo temático de aquellos trazados geométricos necesarios para la

definición formal de cualquier figura, tales como lugares geométricos, que permiten comprender relaciones y propiedades de los objetos, al mismo tiempo que son útiles para la resolución de problemas gráficos de tangencias. También se contempla el trazado de curvas cónicas y sus tangencias y otras curvas de carácter técnico, así como la razonada

construcción de polígonos regulares y estrellados, de constante aplicación en el dibujo

técnico. El estudio de estos trazados pasa por el análisis o consideración de las relaciones

de los elementos geométricos en el plano, así como de las transformaciones que fueran

pertinentes para la resolución de los problemas gráficos que se plantearan.

### **Geometría descriptiva**

Abarca este núcleo los sistemas de representación pertenecientes a la geometría descriptiva y que sirven para la representación convencional y objetiva de las formas.

Aunque es conveniente una referencia a todos ellos, siempre es preferible enfatizar los que tienen más probabilidades de uso, tales como el diédrico, que comprende desde los elementos fundamentales de punto, recta y plano, hasta la representación de cuerpos sólidos que incluyen poliedros y sólidos de revolución, sus secciones, intersecciones y desarrollos, y el axonométrico, sea ortogonal con sus diferentes modalidades y el oblicuo o caballero. También se incluye el sistema perspectivo cónico.

### **Normalización**

Recoge este núcleo el conjunto de convenios, normas, símbolos y esquemas adoptados en el marco nacional e internacional para la realización de planos técnicos de carácter arquitectónico, mecánico o hidráulico. Se incluyen las cuestiones relativas a la croquización y a la acotación (cortes, secciones, estado superficial, tolerancias), lo cual supone un conjunto de conocimientos que permite elaborar toda suerte de proyectos con un nivel de concreción inicial que, a veces, puede tomarse como definitivo.

**En cuanto a las técnicas gráficas y las aplicaciones informáticas.** La ejecución del dibujo no es posible sin un conjunto de técnicas de expresión de carácter gráfico. Ello supone prestar atención a un gran abanico de recursos para la realización de planos que incluye desde el conocimiento de los tipos y formatos de papel, el actual utillaje para el dibujo técnico y los sistemas de reprografía, hasta la más moderna informática aplicada al dibujo. Puesto que, además, todo producto gráfico tiene un componente visual al que no es indiferente el espectador y al que no deben ser ajenos factores semióticos y estéticos, es imprescindible incluir en los contenidos de la materia las técnicas necesarias para el buen acabado y la adecuada presentación de los planos o del proyecto.

Las tecnologías de la información y la comunicación, especialmente la utilización de programas de diseño asistido por ordenador se, incluyen en el currículo no como un contenido en sí mismo, sino como una herramienta más que ayuda a desarrollar alguno de los contenidos de la materia, sirviendo al mismo tiempo al alumnado como estímulo y complemento en su formación y en la adquisición de una visión más completa e integrada en la realidad de la materia de Dibujo técnico.

Dada la especificidad del Dibujo técnico II, así como su mayor complejidad y extensión de contenidos, se abordará el manejo de las herramientas informáticas principalmente en el primer curso.

Los contenidos podrán estar sujetos a distintas modificaciones en su disposición o temario en función de las directrices específicas que se acuerden en el Comité de Coordinación para las Pruebas de Acceso a la Universidad dentro de la asignatura de Dibujo Técnico.

## OBJETIVOS GENERALES

El planteamiento de la materia atiende a los siguientes objetivos terminales:

- 1.** Utilizar adecuadamente y con destreza los instrumentos y terminología específica del dibujo técnico.
- 2.** Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.
- 3.** Considerar el dibujo técnico como un lenguaje objetivo y universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.
- 4.** Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica para resolver problemas de configuración de formas en el plano.
- 5.** Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras en 3D en el plano.
- 6.** Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar las principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.
- 7.** Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y la rapidez necesarias.
- 8.** Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.
- 9.** Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.
- 10.** Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.

## ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

El logro de los objetivos propuestos en la materia aconseja mantener un permanente diálogo entre teoría y experimentación, entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su análisis y/o representación. Por lo que la elaboración de bocetos a mano alzada, el dibujo con herramientas convencionales sobre tablero y la utilización de aplicaciones informá-



ticas son instrumentos complementarios para conseguir los objetivos mediante la aplicación prioritaria de los procedimientos establecidos en este currículo de la forma más procedimental posible.

Se ha de facilitar el trabajo autónomo del alumnado, potenciar las técnicas de indagación e investigación y las aplicaciones y transferencias de lo aprendido a la vida real. Así pues, los métodos de trabajo prácticos que caracterizan al Dibujo Técnico permiten al profesorado incorporar estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado con el fin último de que este consiga alcanzar las competencias establecidas en esta materia. Se comenzará con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

La enseñanza de contenidos sólo es un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje se debería realizar de forma que resulte significativo, es decir, que para el alumnado tenga sentido aquello que aprende. Por otra parte, el carácter instrumental del Dibujo Técnico permite trabajar de forma Interdisciplinar, contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático, además de permitir la orientación de los alumnos hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados.

El uso de las nuevas tecnologías de la información en esta materia se trabajará tanto en el aprendizaje de programas de dibujo en 2D y 3D, como para la investigación, documentación y presentación de proyectos propios y ajenos. Se recomienda el uso de las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual.

La organización de los contenidos a lo largo de los dos cursos se hará atendiendo a que en 1º se asentarán las bases y los contenidos máximos se alcanzarán en 2º.

## CONTRIBUCIÓN DEL DIBUJO TÉCNICO AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Esta asignatura, por su carácter teórico-práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave. **La Comunicación lingüística**, será utilizada en todos los bloques de contenido, ya que los

alumnos desarrollan, explican exponen y defienden sus propios proyectos y trabajos. Al igual que aprenden y desarrollan un amplio vocabulario técnico relativo a la materia.

Es importante destacar el aprendizaje del Dibujo Técnico como lenguaje universal y objetivo, es un medio de expresión y comunicación de ideas indispensable, tanto en el

desarrollo de procesos de investigación científica, como en la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos cuyo último fin sea la creación y fabricación de un producto.

La adquisición de **La Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología** se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático, del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad. Esto viene dado al aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje sim-

bólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

La resolución de problemas geométricos de manera gráfica, el análisis de las relaciones entre diferentes objetos planos o tridimensionales (proporcionalidad, semejanza, escalas) y el estudio del espacio y la forma, contribuirán al desarrollo de esta competencia. Mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y el análisis posterior, derivando en el desarrollo del pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las competencias en ciencia y tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

**La Competencia digital** es desarrollada a través del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, y su transmisión en diferentes soportes, para la realización de proyectos, además de proporcionar destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos de dibujo y diseño, ofreciendo un nuevo soporte y herramienta al alumnado y acercándoles, al mismo tiempo, a un panorama creativo más real y actual.

**Aprender a aprender**, al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado, integra una búsqueda personal expresiva en el proceso creativo y la resolución de problemas y realización de proyectos, organizando su propio aprendizaje y gestionando el tiempo y la información eficazmente. El alumno toma conciencia del propio proceso de aprendizaje y de las necesidades de aprendizaje de cada uno, determinando las oportunidades disponibles y siendo capaces de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito. Esta materia, fomenta la motivación y la confianza en uno mismo, aplicando lo aprendido a diversos contextos

En las **Competencias sociales y cívicas**, esta materia constituye un buen vehículo para su desarrollo, en aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo y una integración social, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales.

Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en uno mismo, integridad y honestidad; y adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público.

En el **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**, el dibujo técnico, como disciplina, requiere una capacidad de autocontrol y análisis necesarios para el desarrollo de cualquier proyecto de creación e investigación, planificando, organizando, gestionando y tomando decisiones; por ello, entre los contenidos de la materia, se incluyen planificación previa en la resolución de problemas y elaboración de proyectos, la iniciativa e innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal de las alumnas y los alumnos. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo y asumir responsabilidades; desarrollando la capacidad de pensar de forma creativa, el sentido y el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

En la **Conciencia y expresiones culturales**, integra actividades y conocimientos en el campo cultural, donde se muestra la relevancia de los aspectos estéticos del Dibujo Técnico, favoreciéndose el desarrollo de la sensibilidad artística y el criterio estético. Asimismo, cuando se analizan las aportaciones que hicieron las culturas de diferentes épocas al Dibujo Técnico, se colabora en el conocimiento de los factores de evolución y antecedentes históricos del mundo contemporáneo. En el campo de los conocimientos, se adquirirá esta competencia, a través de la identificación de los elementos expresivos básicos, y los materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el conocimiento de los fundamentos de representación y las leyes perceptivas.

Desde su vertiente geométrica, el Dibujo Técnico también puede ser utilizado como herramienta de lectura y comprensión en el campo del arte, no sólo como elemento indispensable en la concepción de la estructura interna y composición, sino, en la mayoría de las ocasiones, como lenguaje oculto transmisor de mensajes e ideas dentro de las obras de arte creadas en diferentes épocas históricas. En este sentido, la inclusión de contenidos relativos al Arte y la Naturaleza en relación con el Dibujo Técnico tiene como finalidad ayudar a desvelar y a comprender aspectos culturales que sin él, posiblemente, pasarían inadvertidos. Fomentando el interés, el respeto y la valoración crítica de las obras artísticas y culturales.

<b>DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO.</b>				
<b>BLOQUE I. MATERIALES Y TÉCNICAS GRÁFICAS.</b>				
<b>CONTENIDOS.</b>				
<b>El material fundamental y su uso.</b>			<b>El dibujo técnico. Dibujo por ordenador. El croquis.</b>	
Lápiz de grafito y portaminas. Plumas fuente y tinta china. El compás. Bor radadores. Afiladores. Juego de escuadra y cartabón. Reglas graduadas. Go niómetro o transportador. Plantillas de curvas. Otras plantillas especiales. La limpieza en el dibujo técnico			Utilidad del dibujo técnico. Dibujo por ordenador. Dibujos de diseños. Dibujo a mano alzada. El croquis: técnicas para el croquizado; la proporción en el croquis; croquizado de elipses isométricas.	
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>				
Aprovechamiento de las distintas cualidades del lápiz de grafito según su código en pro de una correcta aplicación del mismo. El empleo y conservación del compás, así como el uso de elementos complementarios como plantillas y hojas de transferibles		Empleo de las diferentes técnicas gráficas en función de la aplicación.	Dominio del dibujo y trazados a mano alzada como fundamento para la obtención de destreza y rapidez en la expresión gráfico-técnica.	
<b>COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN DE MANERA MÁS NOTABLE:</b>				
<b>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</b>			<b>Competencia lingüística.</b>	
<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>				
Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal de las líneas auxiliares utilizadas	Valora las posibilidades del dibujo técnico como lenguaje objetivo.	Valora, con juicio crítico, el uso del grafismo en los medios de comunicación.	Muestra sensibilidad y gusto por la exactitud y precisión en el trazado de líneas con la escuadra y el cartabón, así como el correcto manejo del compás.	Valora la limpieza y buena presentación de todos los trabajos y documentos gráficos que se realicen.

BLOQUE II. GEOMETRÍA MÉTRICA APLICADA.

CONTENIDOS.

Trazados fundamentales en el plano.	La circunferencia y el círculo.	Polígonos. Relaciones métricas.	Proporcionalidad y semejanza. Escalas.	Transformaciones geométricas.	Tangencias básicas y enlaces.	Curvas técnicas:
Elementos básicos: el punto, la línea; situación y posiciones relativas; operaciones básicas con segmentos. Ángulos: definición y tipos; posiciones relativas; transporte de un ángulo; operaciones básicas con ángulos. Distancias. Lugares geométricos.	Circunferencia. Círculo. Propiedades fundamentales. Posiciones relativas de una circunferencia y una recta. Posiciones relativas de dos circunferencias. Ángulos en la circunferencia. Arco capaz. Rectificación aproximada de arcos de circunferencia.	Formas poligonales: definición y nomenclatura. Definición, propiedades, clasificación y características de los triángulos. Líneas y puntos notables en ellos. Definición, propiedades, clasificación y características fundamentales de los cuadriláteros. Consideraciones geométricas. Trazado de polígonos regulares inscritos en la circunferencia. Construcción de polígonos regulares de lado conocido. Polígonos regulares estrellados.	La proporción. Semejanza entre figuras. Rectas anti-paralelas. Escalas. Tipos de escalas: de ampliación, natural y de reducción. Escala intermedia. Escalas gráficas: escalas volantes y triángulo universal de escalas.	Movimientos en el plano: definición; traslación; giro; simetría central y axial; movimientos directos e inversos; producto de movimientos. Homotecia: definición y propiedades. Trazado de figuras homotéticas.	Fundamentos de las tangencias. Rectas tangentes a una circunferencia. Rectas tangentes comunes a dos circunferencias. Trazado de circunferencias tangentes de radio conocido. Trazado de circunferencias tangentes de radio desconocido. Enlaces.	óvalos, ovoides y espirales. Definición, características y construcción de óvalos: dado el eje mayor, conocido el eje menor y conocidos los dos ejes. Definición, características y construcción de ovoides: conocido el eje no simétrico o el eje de simetría. Definición, características y tipos de espirales. Construcción de volutas y de las espirales áurea, logarítmica y de Arquímedes.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

<p>Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.</p> <p><i>Con este criterio se valorará en qué medida se han comprendido los trazados geométricos fundamentales en el plano. Igualmente se valorará como se aplica a la construcción de polígonos, al trazado de figuras semejantes con la consiguiente aplicación de escala y a las transformaciones geométricas.</i></p>	<p>Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> <p><i>A través de este criterio se medirá el grado de comprensión del alumnado respecto a la construcción de figuras planas basadas en casos de tangencias, valorando el proceso y la correcta obtención de los puntos de tangencia. Este objetivo servirá también para valorar la correcta comprensión y construcción de curvas técnicas.</i></p>	<p>Explorar los recursos informáticos de aplicación a la geometría y valorar las aportaciones de las nuevas tecnologías al Dibujo Técnico.</p>
--	--	--

**COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN DE MANERA MÁS NOTABLE:**

<p>Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p>	<p>Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p>	<p>Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p>	<p>Resuelve triángulos, cuadriláteros y polígonos con ayuda de los instrumentos de dibujo técnico, aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p>	<p>Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p>
--	---	--	---	--

<p>Resuelve problemas de proporcionalidad y reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida</p>	<p>Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría y homotecia), identificando sus propiedades y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</p>	<p>Resuelve problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>	<p>Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p>
<p>Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p>	<p>Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p>	<p>Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>Utiliza y valora las nuevas tecnologías como aplicación para el estudio de la geometría.</p>

<b>BLOQUE III. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.</b>			
<b>CONTENIDOS</b>			
<b>Sistemas de Representación. Fundamentos. Vistas.</b>	<b>Sistema diédrico. El punto y la recta. Elementos y notaciones. Plano de la tercera proyección</b>	<b>Sistema diédrico. El plano. Determinación y representación mediante sus trazas.</b>	<b>Intersecciones. Posiciones relativas. Distancias.</b>
Introducción. Proyecciones: elementos y tipos. Sistemas de representación: características y clasificación. Sistemas de medida: Diédrico y Acotado. Sistemas perspectivos: Axonométrico (ortogonal y oblicuo) y Cónico. Esquema conceptual de métodos de proyección. Vistas diédricas de un sólido. Formas cilíndricas: proyecciones de tubos, taladros y formas combinadas. Secciones planas de un cilindro de revolución.	. El punto: representación y posiciones en el espacio. La recta: representación; criterio de pertenencia de punto a recta; trazas y cuadrantes de paso; puntos de intersección con los planos bisectores. Posiciones más significativas de la recta. Posiciones relativas de dos rectas. Verdadera magnitud de un segmento: método de la vista auxiliar	Pertenencias de puntos y rectas a un plano. Rectas notables del plano: horizontales, frontales, de máxima pendiente, de máxima inclinación y recta de perfil. Representación del plano por coordenadas cartesianas. Posiciones singulares de planos. Planos notables de una recta. Verdadera magnitud de un plano: vista auxiliar.	Intersección entre planos. Intersección entre recta y plano: determinación cuando el plano viene dado por sus trazas o bien cuando viene dado por tres puntos o dos rectas que se cortan. Paralelismo entre rectas, entre recta y plano y entre planos. Perpendicularidad. Teorema de las tres perpendiculares. Perpendicularidad entre recta y plano; plano que pasa por un punto y es perpendicular a una recta; perpendicularidad entre planos; perpendicularidad entre rectas. Distancia entre dos puntos; de un punto a un plano; de un punto a una recta; entre rectas paralelas; entre planos paralelos.
<b>Sistema de planos acotados. Aplicaciones. Fundamentos.</b>	<b>Axonometría ortogonal. Perspectiva Isométrica</b>	<b>Axonometría oblicua: perspectiva caballera.</b>	<b>Sistema cónico: perspectiva cónica o lineal.</b>
Representación del punto. La recta. Representación. Pendiente, módulo o intervalo y graduación de una recta. El plano. Representación. Módulo o intervalo de un plano. Intersección de dos planos. Casos particulares de intersección de dos planos: cuando los intervalos de ambos planos son iguales y cuando las trazas de ambos planos son paralelas. Cubiertas de edificaciones. Partes que componen un tejado o cubierta: alero, faldones o paños, limatesa, limahoya, cumbrera y vértices. Métodos de representación. Ejercicio de aplicación: cubierta con patio interior. Planos y representaciones de superficies topográficas. Curvas de nivel. Particularidades del terreno: vertiente o ladera, divisoria y vaguada. Trazado del perfil de un terreno.	Fundamentos. Axonometrías ortogonales: perspectivas isométrica, dimétrica y trimétrica. La recta: representación, trazas y posiciones. El plano: representación y posiciones. Rectas contenidas en un plano. Partes circulares en isométrica; enlace de rectas con curvas. Pasos en la representación de cuerpos con caras planas y de cuerpos de revolución.	Fundamentos. Perspectiva frontal y perspectiva planimétrica. La recta: representación y tipos. El plano: representación y tipos. Pertenencias de puntos y rectas a un plano. Circunferencias situadas en los planos coordenados. Pasos en la representación de perspectivas frontales y perspectivas militares.	Fundamentos. Elementos perspectivos. Tipos de perspectiva cónica. Altura del punto de vista. Método de los puntos distancia o de las diagonales. Método de los puntos métricos. Trazado de la circunferencia situada en el plano geométral. Pasos en el trazado de la circunferencia contenida en un plano vertical. Principios fundamentales a tener en cuenta para el trazado de perspectivas.
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN</b>			
Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. <i>Este criterio debe</i>	Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.	Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la	Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final. <i>Se</i>

<p>valorar la madurez del alumno para elegir el Sistema de Representación idóneo a utilizar, en función del objetivo final y de los medios disponibles.</p>		<p>Con la aplicación de este criterio se quiere valorar el nivel de comprensión del Sistema Diédrico y sus aplicaciones a la resolución de problemas de pertenencia, intersecciones, representación de sólidos sencillos, así como la realización de secciones planas y verdaderas magnitudes. Este criterio también servirá para conocer si el alumnado es capaz de hacer croquis a mano alzada de formas tridimensionales sencillas en Sistema Diédrico. Por último, con este objetivo se medirá el grado de comprensión del Sistema Acotado y la aplicación del mismo a la resolución de intersecciones y perfiles de cubiertas o terrenos.</p>			<p>posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados. La aplicación de este criterio permitirá conocer si el alumnado ha adquirido visión espacial y es capaz de aplicarla a la representación en las perspectivas isométrica, caballera o militar.</p>		<p>propone con este criterio evaluar la comprensión de los fundamentos de la Perspectiva Cónica, la visión espacial adquirida y la capacidad del alumno para representar, a partir de sus vistas diédricas, una figura plana o espacios y objetos tridimensionales en este sistema.</p>			
<b>COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN DE MANERA MÁS NOTABLE:</b>										
<b>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</b>	<b>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</b>	<b>Conciencia y expresiones culturales.</b>	<b>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</b>	<b>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</b>	<b>Conciencia y expresiones culturales.</b>	<b>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</b>	<b>Conciencia y expresiones culturales.</b>	<b>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y Tecnología</b>	<b>Aprender a aprender.</b>	<b>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</b>
<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>										
<p>Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.</p>		<p>Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p>		<p>Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.</p>		<p>Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.</p>		<p>Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>		
<p>Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).</p>		<p>Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.</p>		<p>Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p>		<p>Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.</p>		<p>Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p>		
<p>Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias</p>		<p>Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación</p>		<p>Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con</p>						



<p>situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p>	<p>de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.</p>	<p>circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p>		
---	---	--	--	--

<b>BLOQUE IV. NORMALIZACION</b>			
<b>CONTENIDOS</b>			
<b>Normalización. Líneas, escritura y formatos.</b>	<b>Acotación normalizada.</b>	<b>Cortes, secciones y roturas.</b>	
Objeto y trascendencia de la normalización. Clasificación de las normas. Repercusión de las normas industriales. La normalización en el dibujo técnico. Líneas: tipos y aplicaciones. Escritura para rotulación de dibujos (UNE – ISO 3.098). Formatos (UNE 1.026 – ISO 5.457). Plegado para archivar en A4.	Consideraciones generales. Acotado de formas básicas en el plano. Acotaciones de sólidos básicos en el espacio. Lectura de acotaciones lineales y angulares. Acotaciones según referencia de superficies. Acotación de aristas. Acotación de diámetros. Acotación de radios.	Objetos de los cortes, secciones y roturas. Diferencia entre corte y sección. Rayados en cortes y secciones. Cortes. Corte total por un solo plano; corte total por giro; corte total por planos paralelos; semicorte o corte de cuadrante y corte parcial. Secciones: abatida y desplazada. Roturas.	
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN</b>			
Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final. <i>Con este objetivo se pretende saber si el alumnado ha comprendido la importancia que tiene la Normalización así como su utilidad en todos los ámbitos de la producción y distribución de productos.</i>	Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos. <i>A través de este criterio se valora la capacidad para representar gráficamente todo tipo de objetos industriales y arquitectónicos, con todos los datos necesarios para su interpretación o construcción. También se valora si el alumnado aplica correctamente las normas referentes a vistas, escalas, acotación y cortes y secciones</i>		
<b>COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN DE MANERA MÁS NOTABLE:</b>			
<i>Comunicación lingüística.</i>	<i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</i>	<i>Aprender a aprender.</i>	Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

<p>Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.</p>	<p>Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p>	<p>Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.</p>	<p>Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p>	<p>Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p>	<p>Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.</p>
---	--	--	---	--	--

**DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO.**

**BLOQUE I. GEOMETRÍA Y DIBUJO**

**CONTENIDOS**

<p>Trazados geométricos básicos.</p> <p>Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. Construcción de figuras planas equivalentes. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical.</p>	<p>Los polígonos.</p> <p>Construcción y propiedades. Fórmulas</p>	<p>Transformaciones geométricas.</p> <p>Relaciones entre formas. Semejanza, igualdad, simetría y equivalencia. Homotecia, inversión, traslaciones y giros</p>	<p>Tangencias</p> <p>Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias. Aplicación a la resolución de tangencias por Inversión.</p>	<p>Curvas cónicas Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones.</p>	<p>Transformaciones homográficas</p> <p>Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.</p>
--	---	---	---	---	--

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN**

<p>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. CCL, CAA, CMCT.</p>	<p>2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. CCL, CAA, CMCT.</p>	<p>3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización. CCL, CAA, CMCT.</p>
---	---	--

**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

<p>Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal de las líneas auxiliares utilizadas</p>	<p>Valora las posibilidades del dibujo técnico como lenguaje objetivo.</p>	<p>Valora, con juicio crítico, el uso del grafismo en los medios de comunicación.</p>	<p>Muestra sensibilidad y gusto por la exactitud y precisión en el trazado de líneas con la escuadra y el cartabón, así como el correcto manejo del compás.</p>	<p>Valora la limpieza y buena presentación de todos los trabajos y documentos gráficos que se realicen.</p>
--	--	---	---	---

BLOQUE II. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.							
CONTENIDOS							
Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas de pertenencia, incidencia,	paralelismo y perpendicularidad.. Intersecciones	Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones. Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones. Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento	Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.	Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales.	Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías ortogonales. Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.	Perspectiva Caballera. Determinación de coeficientes de reducción.	Perspectiva cónica
CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN							
1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la "visión espacial", analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales. CAA, SIEP, CMCT.		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. CAA, CMCT.			3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales. CAA, CMCT.		
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES							
<ul style="list-style-type: none"> <li>Situar rectas y puntos en planos.</li> </ul> <p>Utilizar las rectas notables de un plano como rectas auxiliares y como rectas de definición del plano (según el tipo de recta). Trasladar a las proyecciones diédricas las distintas condiciones de paralelismo y perpendicularidad entre las posibles combinaciones de rectas y planos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Definir los parámetros que varían y se mantienen según el cambio de plano efectuado.</li> <li>Transformar rectas y planos oblicuos en otros con posición favorable, utilizando los cambios de plano de proyección. Utilizar adecuadamente el cambio de plano de proyección para situar rectas y planos en posición favorable. Utilizar adecuadamente el cambio de plano de proyección para situar rectas y planos en posición favorable. Encontrar las verdaderas magnitudes de las distancias entre elementos fundamentales.</li> <li>Pasar de posiciones oblicuas a posiciones favorables, con objeto de facilitar la determinación de distancias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explicar las formas de generación de una superficie.</li> <li>Clasificar las superficies y los cuerpos volumétricos. Conocer las características y elementos de los distintos poliedros.</li> </ul> <p>Relacionar cada poliedro con su conjugado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Razonar el paso de tres a dos dimensiones en los sistemas axonométricos. Obtener las escalas axonométricas en diferentes sistemas de la misma.</li> <li>Justificar, mediante croquis, el efecto representativo de las diferentes ternas. Respetar la orientación y situación de la figura dada.</li> <li>Realizar trazados exactos, y diferenciados, de líneas usadas.</li> </ul> <p>Utilizar las reducciones correspondientes a la terna.</p>	Realizar trazados exactos, y diferenciados, dejando la totalidad de líneas usadas			

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Generalizar el estudio de distancias en cuerpos y elementos arquitectónicos o industriales. Buscar la posición más favorable con objeto de resolver un problema de ángulos.</li></ul> <p>Encontrar con precisión la verdadera magnitud del ángulo entre dos elementos simples.</p>			
--	--	--	--	--

<b>BLOQUE III.NORMALIZACIÓN.</b>			
<b>CONTENIDOS</b>			
Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual	El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.	Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.	Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN</b>			
<p>1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. CCL, SIEP, CSC, CMCT.</p>			
<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>			
<p>2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. SIEP, CSC, CMCT, CD</p>			

### **Procedimientos**

- Combinación de los elementos básicos: escuadra, cartabón y compás, para operaciones de tipo geométrico.
- Uso de elementos complementarios: plantillas y hojas de transferibles.
- Aprovechamiento de las distintas cualidades del lápiz de grafito según su código en pro de una correcta aplicación del mismo.
- Empleo y conservación del estilógrafo.
- Utilización de rotuladores, técnicos y de colores, así como del aerógrafo
- Uso de soportes (cartulinas, vegetal, acetatos, etc.).
- Empleo de sistemas informáticos e iniciación al CAD (programas informáticos especialistas en la elaboración de planos técnicos).

### **Actitudes**

- Valorar la importancia de la normalización para la comunicación.
- Conocer y comprender los fundamentos geométricos del dibujo y los sistemas básicos de representación: diédrico, cónico y acotado
- Elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos.
- Manejar con habilidad los instrumentos específicos del dibujo técnico así como las herramientas informáticas para la realización del mismo.
- Representar formas mediante croquis acotados según normas.
- Valorar las posibilidades del dibujo técnico como lenguaje objetivo.
- Apremiar y recrearse con el enriquecimiento que las técnicas plásticas proporcionan al di-bujo técnico.
- Valorar la buena presentación en los trabajos para un «buen acabado».
- Apremiar la facultad estética del dibujo técnico.
- Desarrollar la visión espacial y la creatividad.



## METODOLOGÍA

### PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Como señala el currículo oficial, esta materia se propone sintetizar los conocimientos geométricos y de carácter convencional necesarios para lograr la representación gráfica de una idea y su interpretación, y capacitar así al alumno en la expresión gráfica dentro del área técnica, con vistas a un acceso no traumático en carreras técnicas y superiores.

### APLICACIÓN DIDÁCTICA

Para lograr una buena asimilación del dibujo técnico, el contenido de cada unidad didáctica se resuelve a través de los siguientes elementos:

- **Una exposición introductoria** de los fines e intereses de la misma, sintetizando el contenido de cada lección, justificando la necesidad de aprender los conceptos que se desarrollan y clarificando su implementación práctica en la realidad.
- **Desarrollo del tema concreto**, apoyando la definición y descripción de conceptos abstractos con ejemplos clarividentes, detallando paso a paso los procesos de trazado hasta obtener la solución, y todo ello en paralelo a la representación gráfica de la misma. De ahí que las explicaciones sean claras y comprensibles, apropiadas a la edad del alumno.
- **Imagen.** Se dinamiza el contenido teórico de la materia mediante:
  - **fotografías** que transmiten intuitivamente la relación existente entre los conceptos abstractos y la realidad; ilustraciones de obras artísticas que vinculan los elementos del dibujo técnico con el arte.
  - **Actividades.** Responden a la dimensión práctica de la materia imprescindible para un aprendizaje significativo:
    - Están organizadas a partir de ejercicios secuenciados según su grado de dificultad, cumpliendo los requisitos de orden y progresividad.
    - Están contextualizadas y fomentan la comprensión y reflexión sobre el porqué de los procedimientos, evitando la repetición y la mecanización.
- Supervisan la asimilación de los contenidos, favoreciendo una memorización comprensiva.

## EVALUACIÓN

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Descubrir elementos del dibujo técnico en obras de arte.
- Dibujar formas planas de carácter poligonal y resolver problemas de configuración y proporción.
- Resolver problemas de tangencia en general.
- Usar correctamente el estilógrafo y los rotuladores técnicos a la hora de dibujar arcos y utilizar plantillas de curvas.
- Realizar el croquis acotado, en el sistema diédrico, de objetos comunes y sencillos, ajustándose a las normas UNE o ISO.
- Dominar la perspectiva cónica, preferentemente a mano alzada.
- Analizar objetos mediante la perspectiva axonométrica.
- Diferenciar las posibilidades de comunicación y de análisis de los principales sistemas de representación (diédrico, axonométrico y cónico) en relación con un posible destinatario.
- Aplicar las principales técnicas gráficas para lograr un buen acabado y presentación

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Debido al carácter no obligatorio del bachillerato y a la cercanía de la selectividad, la calificación positiva dependerá al 100% de la valoración de las pruebas a realizar.

## Anexo COVID 2019

El Departamento de Educación Plástica y Visual del I.E.S. las viñas de Manilva está formado por tres profesores. Los grupos quedan repartidos de la siguiente forma.

En el caso de producirse un confinamiento, la metodología se deberá adaptar a los métodos y condicionantes materiales de cada profesor del departamento.

D <sup>a</sup> . Pilar Martín Profesora del departamento	1º eso A 1º eso B 1º eso C 1º eso D 1º eso E 1º eso F 1º eso G 1º eso H 1º eso I
D. Jorge Expósito Profesor del departamento	2º eso A 2º eso B 2º eso C 2º eso D 2º eso E 2º eso F 4º eso AD 4º eso CE
D. Jose Ramón Ruiz Jefe de departamento:	2º eso G 3º eso A 4º eso BC 1º bachillerato DT 2º bachillerato DT

Todo el 1º de eso es impartido por D<sup>a</sup> Pilar Martín  
2º y 4º de eso en coordinación entre D. Jorge Expósito y D. José Ramón Ruiz  
3º PMAR y 1º y 2º de bachillerato por D. José Ramón Ruiz

Pasamos a reseñar la metodología, contenidos y evaluación en caso de confinamiento:

Estimados padres/madres/tutores legales del alumnado de 1º de ESO del IES Las Viñas. Les informo sobre las modificaciones que el departamento ha considerado oportunas realizar en la programación de dicha materia, para seguir adelante debido al COVID-19.

A continuación, les muestro una tabla con los contenidos y criterios de evaluación que se ha decidido mantener, y la forma de evaluación que se llevará a cabo.

<b>BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO – (Primer trimestre)</b>	
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<p><b>TRAZADOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Operaciones básicas: mediatriz y bisectriz.</li> <li>▪ Segmentos: sumas y restas.</li> <li>▪ Circunferencia: elementos, división y diseños.</li> </ul> <p><b>TRIÁNGULOS Y CUADRILÁTEROS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Clasificación de triángulos.</li> <li>▪ Clasificación de cuadriláteros.</li> </ul>	<p>3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p> <p>3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</p> <p>3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p> <p>3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.</p> <p>3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p> <p>3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</p> <p>3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</p>
<b>BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA – (Segundo trimestre)</b>	
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<p><b>ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elementos del lenguaje visual: el punto, la línea, la mancha, la textura y el color.</li> <li>▪ Clasificación de texturas: naturales y artificiales.</li> <li>▪ Colores primarios y secundarios. Círculo cromático.</li> </ul> <p><b>EL CLAROSCURO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ El claroscuro y fuentes de luz.</li> <li>▪ Luz directa, sombra propia, medias tintas, sombra proyectada y reflejos.</li> </ul> <p><b>PERCEPCIÓN VISUAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, canal, código visual.</li> <li>▪ Clasificación y funciones de las imágenes: exhortativa-publicitaria, informativa, expresiva, estética.</li> <li>▪ Significante y significado. Valores expresivos.</li> </ul>	<p>1.1 Identificar los elementos configuradores de la imagen.</p> <p>1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p> <p>1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.</p> <p>1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p> <p>1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p> <p>2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</p> <p>2.3. Identificar significativo y significado en un signo visual.</p>
<b>BLOQUE 2. COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL – (Tercer trimestre)</b>	
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>

<p><b>LA IMAGEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Imagen bidimensional, e imagen tridimensional.</li> <li>▪ Signo-Símbolo-Icono.</li> <li>▪ Grado de iconicidad de una imagen. Figuración y abstracción.</li> </ul> <p><b>EL CÓMIC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ El cómic como medio de comunicación de masas.</li> <li>▪ Secuencia de imágenes en el lenguaje del cómic.</li> <li>▪ Elementos del lenguaje oral y escrito en el cómic.</li> </ul>	<p>1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p> <p>2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.</p> <p>2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</p> <p>2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p>
--	--

## **EVALUACIÓN DEL ALUMNADO**

1. El **medio de comunicación** con el alumnado será a través de la **plataforma Moodle Centros**.
2. En Moodle Centros los alumnos y alumnas podrán ver **en cada unidad dos apartados** bien diferenciados; **ACTIVIDADES** y **RECURSOS**.
3. Cada ACTIVIDAD llevará consigo una serie de indicaciones obligatorias a seguir. Si no se tienen en cuenta, la puntuación de la nota bajará. **Todas las actividades son evaluables**.
4. En el apartado RECUSRSOS, se subirá material de ayuda para realizar dichas actividades como, por ejemplo; videos tutoriales, ejemplos de actividades terminadas, imágenes, etc. Es conveniente que el alumno/a consulte siempre este apartado.
5. Para la **entrega de actividades** el alumno/a debe **hacer una foto a su trabajo** y **subir el archivo** a la plataforma. Se deben respetar las fechas de entrega para facilitar un orden y organización. Las entregas fuera de plazo afectarán a la nota de la actividad. También es muy importante la limpieza y presentación de los trabajos.
6. Les dejo mi correo para cualquier consulta: [pmartin.iesmanilva@gmail.com](mailto:pmartin.iesmanilva@gmail.com)

*Profesora de Educación Plástica, Visual y Audiovisual  
M<sup>a</sup> del Pilar Martín Aguilar*

## 2º ESO y 4º ESO

### ADAPTACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA A LA MODALIDAD TELEMÁTICA

Inicialmente se ha previsto la posibilidad de confinamiento debido a las circunstancias de la actual pandemia mundial en la que nos encontramos, por lo que la programación se ha desarrollado teniendo en cuenta una formación presencial complementada con la telemática. Debido a ello se potenciará en las primeras sesiones el aprendizaje del alumnado de cara a la asimilación de destrezas y habilidades del trabajo mediante plataformas digitales, tanto para la preparación de actividades y prácticas como la correcta presentación por medio de la plataforma Moodle, así como la adquisición de contenidos teóricos por medio de archivos digitales, vídeos y recursos interactivos de la propia plataforma.

Los criterios de calificación se mantendrán en esta modalidad de formación, ya que se han desarrollado desde el inicio del curso teniendo en cuenta la posibilidad de confinamiento o semipresencialidad. La plataforma Moodle Centros será el medio tecnológico y telemático con el que se va a trabajar en las dos asignaturas y también será el medio de comunicación utilizado. Aun así, el correo [jexposito.iesmanilva@gmail.com](mailto:jexposito.iesmanilva@gmail.com) será el medio de comunicación alternativo en el caso de que la plataforma no se encuentre operativa de forma puntual.

Los ítems evaluables en la formación telemática serán los mismos que se están dando en la formación presencial.

- **ACTIVIDADES DE CLASE** – Presentación por medio de enlaces en la plataforma cuyas iniciales serán “Act”. Por ejemplo: Entrega Act05 – Polígonos regulares.
- **PROYECTOS PRÁCTICOS** – Presentación por medio de enlace en la plataforma cuyas iniciales serán “PR”. Por ejemplo: Entrega PR01 – PIXEL ART
- **PRUEBAS TEÓRICAS** (cuestionario por medio de la plataforma).

En **negrita** se destacan los contenidos mínimos de cada asignatura para la adaptación a una formación totalmente telemática.

## EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 2º ESO

### BLOQUE 1 – EXPRESIÓN PLÁSTICA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMP. CLAVE
La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.	<b>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</b> 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	<b>2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</b> <b>2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas</b>	CIEE- CCEC
Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	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
El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios. - Significado del color.	<b>5. Experimentar los colores primarios y secundarios.</b> <b>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</b>	4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	CIEE- CCEC

<p>- Tratamiento del color con herramientas digitales.</p>		<p>4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p><b>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.</b></p> <p><b>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</b></p> <p>6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</p> <p><b>6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</b></p> <p>6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p>	
<p>Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.</p>	<p><b>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</b></p>	<p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p> <p><b>8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</b></p>	<p>CAA-CCEC</p>
<p>La Imagen visual como representación: niveles de iconicidad.</p>	<p><b>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. 10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen</b></p>	<p><b>9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</b></p> <p><b>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</b></p>	<p>CAA-CSC-CCEC</p>
<p>Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las témperas, y técnicas mixtas.</p>	<p><b>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</b></p>	<p><b>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</b></p> <p><b>11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</b></p> <p>11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgándolo o doblándolo y crea texturas visuales y táctiles para elaborar composiciones, collages y figuras tridimensionales.</p> <p><b>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas y las compone con finalidades ilustrativas, decorativas o comunicativas.</b></p> <p><b>11.6. Aprovecha materiales reciclados para elaborar obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando las cualidades graficoplásticas.</b></p> <p><b>11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado y lo aporta en el aula cuando es necesario para llevar a cabo las actividades.</b></p>	

## BLOQUE 2 – COMUNICACIÓN AUDIVISUAL

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMP. CLAVE
La percepción visual: las leyes de la Gestalt.	<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</p> <p>2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</p>	<p>1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.</p> <p>2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.</p>	CCL- CCEC
El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.	5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	<p>5.1. Distingue símbolos de iconos.</p> <p>5.2. Diseña símbolos e iconos.</p>	CMTC
El lenguaje del cómic.	8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	CCL
La Retórica publicitaria.	<p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p> <p>7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</p> <p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p> <p>14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p>	<p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p> <p>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.</p> <p>7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.</p> <p>7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista.</p> <p>13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p> <p>14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p>	CAA- CEC- CSC- CCL- SIEP
Estructura narrativa cinematográfica.	<p>9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</p> <p>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p> <p>15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y de la obra.</p>	<p>9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p> <p>12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.</p> <p>15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p>	CCL- CSC – SIEP – CAA – CEC
Lenguaje multimedia.	16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada	CD – CSC – SIEP

## BLOQUE 3 – DIBUJO TÉCNICO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMP. CLAVE
Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.	<p>3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p> <p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</p> <p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta</p>	<p>3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p> <p>4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.</p> <p>5.1. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p>	CMTC- CCEC



	herramienta		
Trazado de polígonos regulares.	6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. 15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. 20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. 21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. 22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón. 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. 21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado 22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.	CMTC – CCL - SIEP
Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales.	23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. 24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides 25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. 24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos. 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.	CMTC CCEC
Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.	11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales. 12. Conocer lugares geométricos y definirlos. 26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. 26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Tales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Tales. 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...). 26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	CMTC
Sistemas de representación y sus aplicaciones.	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.	27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.	CMTC
Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. - Coeficientes de reducción.	28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	CMTC- CCEC
Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.	29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.	CCEC- CMCT CAA

# EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 4º ESO

## BLOQUE 1 – EXPRESIÓN PLÁSTICA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COM. CLAVE
El Proceso de dibujar. Materiales y técnicas.	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	CSC, SIEP, CEC
La composición.	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.	2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.	CD, SIEP, CEC
Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad. Color y texturas.	3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. 3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	CAA, CSC, SIEP
Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.	4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	CAA, CSC, SIEP
La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia.	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.	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 de la misma. 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen	CCL, CSC, CEC

## BLOQUE 2 – DIBUJO TÉCNICO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMP. CLAVE
Geometría plana.	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.	1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico. 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.	CMCT, CAA

<p><b>Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección.</b></p>	<p><b>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</b></p>	<p><b>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</b>  <b>2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</b>  <b>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</b>  <b>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</b></p>	<p><b>CMCT, CSC, CEC</b></p>
<p><b>Dibujo técnico digital. Nuevas tecnologías.</b></p>	<p><b>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</b></p>	<p><b>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</b></p>	<p><b>CMCT, CD, SIEP</b></p>

## BLOQUE 3 – FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMP. CLAVE
Percepción visual. Lenguaje y comunicación.	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.	1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. 1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.	CSC, SIEP, CEC
Fundamentos del diseño: Ámbitos de aplicación. Diseño gráfico y publicidad.	2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.	CD, CEC
Herramientas informáticas para el diseño. Imagen digital.	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.	3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. 3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. 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. 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	CAA, SIEP, CEC

## BLOQUE 4 – LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMP. CLAVE
El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.	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.	1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. 1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.	CCL, CSC, SIEP
Lenguaje audiovisual.	2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	CAA, CSC, CEC
Animación, multimedia e interactividad.	3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.	CD, SIEP
Estereotipos y sociedad de consumo en los mass media.	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.	4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	CCL, CSC

### EVALUACIÓN DEL ALUMNADO 2º y 4º eso

El medio de comunicación con el alumnado será a través de la **plataforma Moodle Centros** y/o correo electrónico y canal de youtube del profesor, según se indique.

Cada ACTIVIDAD llevará consigo una serie de indicaciones obligatorias a seguir. Si no se tienen en cuenta, la puntuación de la nota bajará. **Todas las actividades son evaluables.**

En el canal de youtube, se subirá material de ayuda para realizar dichas actividades como, por ejemplo; videos tutoriales, ejemplos de actividades terminadas, imágenes, etc. y en la descripción del video los enunciados de los ejercicios. Es conveniente que el alumno/a consulte siempre este apartado.

Para la **entrega de actividades** el alumno/a debe **hacer una foto a su trabajo** y **enviar el archivo** al correo electrónico del profesor. Se deben respetar las fechas de entrega para facilitar un orden y organización. Las entregas fuera de plazo afectarán a la nota de la actividad. También es muy importante la limpieza y presentación de los trabajos.

Les dejo mi correo para cualquier consulta:

[jrprofedibujomanilva@gmail.com](mailto:jrprofedibujomanilva@gmail.com)

y el canal de youtube:

<https://www.youtube.com/channel/UCUIkZfb56OFDMSQeNY6FYzQ>

*Profesor de Educación Plástica, Visual y Audiovisual  
José Ramón Ruiz Díez*

---

### 3º ESO PMAR

<b>BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA</b>	
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro. representación: niveles de iconicidad.	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).
2. La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
3. Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
4. El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios. - Significado del color. - Tratamiento del color con herramientas digitales.	5. Experimentar los colores primarios y secundarios. 6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
5. La textura los diferentes tipos de textura.	7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
6. Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.	8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
7. La Imagen visual como representación: niveles de iconicidad.	9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
8. Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las témperas, y técnicas mixtas.	10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen 11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

<b>BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIVISUAL.</b>	
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. La percepción visual: las leyes de la Gestalt.	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
2. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.	2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
3. El lenguaje del cómic.	3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.
4. La Retórica publicitaria.	4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
5. Estructura narrativa cinematográfica.	5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.
6. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. - Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.	8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. 6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. 7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. 9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. 10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. 11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

<b>BLOQUE 3. Dibujo técnico</b>	
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
2. Trazado de polígonos regulares conociendo el lado.	2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.
3. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales.	3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.

	4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
4. Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.	5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
5. Sistemas de representación y sus aplicaciones.	6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
6. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.	7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
7. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.  - Coeficientes de reducción.	8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
8. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.	25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.  24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides  23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.  9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.  10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.  11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales.  12. Conocer lugares geométricos y definirlos.  26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.  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.  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.  28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.  29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.



## **EVALUACIÓN DEL ALUMNADO 3º eso PMAR**

El **medio de comunicación** con el alumnado será a través de la **plataforma Moodle Centros** y/o correo electrónico y canal de youtube del profesor, según se indique.

Cada ACTIVIDAD llevará consigo una serie de indicaciones obligatorias a seguir. Si no se tienen en cuenta, la puntuación de la nota bajará. **Todas las actividades son evaluables.**

En el canal de youtube, se subirá material de ayuda para realizar dichas actividades como, por ejemplo; videos tutoriales, ejemplos de actividades terminadas, imágenes, etc. y en la descripción del video los enunciados de los ejercicios. Es conveniente que el alumno/a consulte siempre este apartado.

Para la **entrega de actividades** el alumno/a debe **hacer una foto a su trabajo** y **enviar el archivo** al correo electrónico del profesor. Se deben respetar las fechas de entrega para facilitar un orden y organización. Las entregas fuera de plazo afectarán a la nota de la actividad. También es muy importante la limpieza y presentación de los trabajos.

Les dejo mi correo para cualquier consulta:

[jrprofedibujomanilva@gmail.com](mailto:jrprofedibujomanilva@gmail.com)

y el canal de youtube:

<https://www.youtube.com/channel/UCUIkZfb56OFDMSQeNY6FYzQ>

*Profesor de Educación Plástica, Visual y Audiovisual  
José Ramón Ruiz Díez*

## Dibujo Técnico 1º y 2º Bachillerato

---

En estas circunstancias especiales, puede ser una herramienta muy útil, considerar el Dibujo Técnico de 1º y 2º de bachillerato como una asignatura única que se extiende por dos cursos, cuya finalidad es el examen EvAU. Normalmente, la programación y temario de Dibujo Técnico incluye contenidos para la formación personal del alumnado y para la preparación de estudios universitarios posteriores. Pero ante la posibilidad de un confinamiento, debemos ajustarnos únicamente a la preparación de la prueba de la EvAU, que a la espera de novedades, son los siguientes.

### CONTENIDOS

#### BLOQUE I:

#### GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

- Problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
- Transformaciones geométricas: homología y afinidad.
- Equivalencia: Casos básicos.
- Trazado de curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.
- Resolución de problemas de tangencias y normales en puntos de una cónica.

#### BLOQUE II:

#### SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

- Sistema Diédrico
- Determinar ángulos entre rectas, de rectas con planos y de rectas y planos con los de proyección.
- Determinar una recta conociendo el ángulo que forma con uno de los planos de proyección.
- Determinar un plano conociendo el ángulo que forma con uno de los planos de proyección.
- Cuerpos:
- Situación de puntos sobre su superficie.
- Intersección con rectas.
- Secciones producidas por planos cualesquiera.
- Sistema Axonométrico.
- Perspectiva axonométrica ortogonal:

#### BLOQUE III:

#### NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

### **EVALUACIÓN DEL ALUMNADO**

De no poder acudir el alumnado a realizar exámenes, la evaluación se realizará con el envío telemático de trabajos.

El **medio de comunicación** con el alumnado será a través de la **plataforma Moodle Centros** y/o correo electrónico y canal de youtube del profesor, según se indique.

Cada ACTIVIDAD llevará consigo una serie de indicaciones obligatorias a seguir. Si no se tienen en cuenta, la puntuación de la nota bajará. **Todas las actividades son evaluables.**

En el canal de youtube, se subirá material de ayuda para realizar dichas actividades como, por ejemplo; videos tutoriales, ejemplos de actividades terminadas, imágenes, etc. y en la descripción del video los enunciados de los ejercicios. Es conveniente que el alumno/a consulte siempre este apartado.

Para la **entrega de actividades** el alumno/a debe **hacer una foto a su trabajo** y **enviar el archivo** al correo electrónico del profesor. Se deben respetar las fechas de entrega para facilitar un orden y organización. Las entregas fuera de plazo afectarán a la nota de la actividad. También es muy importante la limpieza y presentación de los trabajos.

Les dejo mi correo para cualquier consulta:

[jrprofedibujomanilva@gmail.com](mailto:jrprofedibujomanilva@gmail.com)

y el canal de youtube:

<https://www.youtube.com/channel/UCUIkZfb56OFDMSQeNY6FYzQ>

*Profesor de Educación Plástica, Visual y Audiovisual  
José Ramón Ruiz Díez*

---