

Departamento de Dibujo

Programación 2018/19

María del Pilar Caballero Placeres

Martina Bolaños Salgado

Pedro Bolaños Armas

Introducción

Las materias propias del departamento de Dibujo, se plantean desde el comienzo de la etapa, para reforzar la capacidad creativa en el alumnado, formar su espíritu crítico ante el análisis de las imágenes que están presentes en nuestro entorno y enseñarle a valorar las manifestaciones artísticas del patrimonio cultural.

Vivimos inmersos en un mundo cargado de imágenes; imágenes que comunican deseos, emociones, necesidades... y debemos aprender a leer correctamente esta información que utiliza los códigos propios del lenguaje visual. Es por ello, que la principal finalidad de esta materia será servir al alumnado para reflexionar críticamente sobre el entorno visual y plástico, para que pueda juzgar, apreciar y valorar el hecho artístico, pero sobre todo, para que aprenda y disfrute expresándose de forma creativa y original.

El punto de partida del desarrollo de la creatividad en el alumnado parte desde el estudio de la realidad. La realidad cotidiana del alumnado, nuestro paisaje, nuestro patrimonio, nuestro entorno más cercano. El instituto, los jardines de la cancha, nuestra clase, los colores y estampados de la ropa o los rasgos de los compañeros, se convierten en motivos prioritarios de trabajo.

Desde las materias de este departamento (EPVA, Dibujo Artístico I y II y Dibujo técnico I y II) aprenderemos a ver, a observar, a comprender, para luego poder expresarnos con libertad. La práctica posibilitará manejar con soltura los medios gráfico-plásticos que permitan a los alumnos y alumnas comunicar y crear emociones y sentimientos; reflejar aspectos de la realidad que puedan ser incluso modificados. Por otro lado, queremos formar parte del desarrollo personal del adolescente, teniendo siempre presente la necesidad de mostrarle cómo enfrentarse a sus problemas haciendo uso de la inteligencia emocional. Trabajaremos para que desarrolle dicha inteligencia y le sirva de instrumento ante las múltiples dificultades, tanto académicas como emocionales, con las que se encontrará a lo largo del curso. Las materias pueden contemplarse, y además debe hacerse, como un lenguaje más que ayude en el proceso de comunicación de los individuos; pero sobre todo, está en el espíritu de este departamento, instruirles en un medio de expresión que promueve la libertad; la libertad creativa y expresiva, favorecer el acercamiento a los/las demás a través del interés por su trabajo, por conocer sus gustos y al mismo tiempo sus limitaciones. Un medio de expresión con el que se ejercita la toma de decisiones en el propio trabajo: ¿Cómo comienzo?, ¿Cuándo termino?, planteamientos que refuerzan el conocimiento de la obra de un/una artista, aprendiendo a comprender lo complicado que puede llegar a ser enfrentarse a un soporte en blanco. Deseamos también que el alumnado sea más consciente de su espacio, del entorno que le rodea, e incluso de su propio cuerpo, motivándole con temas que le sean afines y de su agrado: dibujar el rostro del/la compañero/a y luego interpretarlo/la, pintar en el patio en compañía de otros/as, dibujar el interior de su habitación..., estos motivos le permiten conocerse y conocer a las personas que están a su alrededor. Para ello, utilizará técnicas ya aprendidas, que debe mejorar, o experimentará con técnicas nuevas que le descubran nuevas vías de trabajo.

Es importante también tener en cuenta que contaremos con alumnos/as diversos, que deben ser atendidos teniendo en cuenta las medidas de atención a la diversidad. Partimos de la base de que entre el alumnado hay que promover la igualdad de oportunidades (TITULO II de los DERECHOS DEL ALUMNADO, artículo 11 del Decreto

292/1995, de 3 de octubre, por el que se regula los deberes y derechos de los centros docentes no universitarios de la Comunidad Autónoma de Canarias), llevando a cabo políticas educativas y de atención a las necesidades educativas especiales. Nuestras materias contribuyen en gran medida al cumplimiento de este artículo. Gracias a técnicas o procedimientos propios de las mismas, hay individuos que logran expresarse desarrollando competencias artísticas y consiguen, después de repetidos fracasos con otros medios de comunicación, encontrar en la expresión gráfico – plástica, un modo de enfrentarse a la sociedad y ocupar un lugar dentro de ella. Por ello, desde este departamento, tendremos siempre presente que hay niños y niñas a quienes, a pesar de no llegar a dominar las competencias lingüísticas o las de matemáticas, la Educación Plástica Visual y Audiovisual, El Dibujo Artístico y el Dibujo Técnico, les abren campos de trabajo donde ejecutar y plasmar sus inquietudes.

Por otro lado, las aulas de dibujo invitan a a la distensión. El alumnado se siente relajado cuando está trabajando. Es probable que se deba a la fuerte carga subjetiva de la materia, que, a pesar de contar con unas normas y criterios de evaluación que exigen al alumnado respetar modos de trabajar, al mismo tiempo les permite el esfuerzo y las ansias de crecimiento personal en el propio trabajo, aspecto que valoramos positivamente.

Las medidas que tiene el centro para atender la diversidad y tras la entrada en vigor de la LOMCE, es el grupo de PMAR de 1º y 2º y el POSTPEMAR para 4º ESO, las horas de PT, los desdobles en algunas materias y las diferentes adaptaciones curriculares propias de cada caso y materia. Este departamento, del mismo modo, ha de programar medidas que atiendan el desfase que presenta dicho alumnado en aspectos puntuales de los contenidos y su metodología.

Los contenidos de esta PDA recogen aspectos relacionados con la expresión plástica en si misma, con el lenguaje audiovisual, las artes gráficas y la descripción objetiva de las formas. Queremos recalcar también la inclusión de contenidos canarios que despierten en el alumnado el interés necesario para fomentar el respeto hacia su paisaje y hacia el patrimonio cultural. En este sentido, se incluyen visitas a los museos, edificios y municipios emblemáticos de nuestra tierra. Se potenciará el conocimiento que tienen sobre los artistas canarios, analizando e interpretando sus obras. Será muy frecuente y recomendable que los ejercicios pertenecientes a diferentes contenidos tengan el paisaje canario como punto de referencia. Esto les descubrirá lo privilegiados que son como estudiantes en esta tierra, por disfrutar de la luz y del potencial cromático que están presentes en el entorno canario.

Justificación

La inclusión de la materia de EPVA, Dibujo Artístico y Dibujo Técnico, en el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, se justifica si tenemos presente que estamos hablando del lenguaje gráfico-plástico, como un lenguaje universal, imprescindible para un amplio desarrollo de la capacidad de comunicación de los individuos.

En consonancia con la introducción, el departamento de Dibujo ha desarrollado esta PDA para intentar formar personas susceptibles de emprender iniciativas y mantener criterios propios. Fomentar en ellos/as un espíritu crítico e impulsar su razonamiento. Deben estar preparados/as para interpretar sus propias experiencias, expresar su afectividad de manera espontánea y poder dar cauce a su creatividad.

A través de las diferentes materias de este departamento, se pretende buscar tanto la adquisición de conocimientos, como conseguir, según lo expuesto, el desarrollo de la personalidad, intentando el adecuado equilibrio entre ambos objetivos.

Tendremos, por lo tanto, como meta prepararles para que pongan en práctica su capacidad perceptiva, expresiva y estética. Deben hacer uso de la EPVA y del resto de las materias ofertadas, para poder transmitir y entender la cultura propia de los pueblos, para desarrollar el conocimiento de las nuevas tecnologías y, sobre todo, para poder expresar ideas.

Esta programación está dirigida al alumnado de 1º, 3º y 4º ESO, con respecto a la materia de EPVA y al alumnado de 1º y 2º del bachillerato de Ciencias, con la optativa de Dibujo Técnico I y II, y al 1º y 2º de bachillerato de Humanidades, con la optativa de Dibujo Artístico I y II. La edad del mismo va desde los 12 años de primero hasta los 16/17 del Bachillerato.

El contenido de esta programación viene a ser estudiado, trabajado y resuelto por pre-adolescentes, que precisan de actividades y planteamientos más guiados, y adolescentes que están empezando a desarrollar una actitud crítica, bastante favorable para la resolución de las actividades propuestas y de los problemas que van surgiendo a lo largo del curso.

En 1º de ESO, EPVA, es obligatoria y se trabaja durante dos horas a la semana. En 3º, EPVA entra dentro del plan de optatividad; se le dedica 2 horas en la semana. En 4º ESO, la materia también es optativa y se imparte durante 2 horas a la semana. El Dibujo Técnico I y II, se imparte al alumnado del 1º y 2º de Bachillerato de Ciencias indistintamente, con una carga lectiva de 3 horas semanales cada una, y el Dibujo Artístico I y II para el alumnado de Bachillerato de Humanidades, con 3 horas también.

Como ya quedó expuesto en la Introducción, los contenidos canarios están también muy presentes, puesto que uno de nuestros objetivos como departamento, es que el/la alumno/a tome conciencia de que nuestro entorno (paisaje urbano, naturaleza, cultura, patrimonio, etc.) es digno de ser estudiado y analizado. Debe comprender que formamos parte del mismo y por lo tanto, es nuestra obligación cuidarlo y respetarlo.

Fomentando el respeto hacia el medio ambiente, estaremos dando cabida en la programación a la educación en valores. Así mismo, educaremos en valores cuando educamos en la igualdad. Para ello, elegiremos un tema que es una lacra en nuestra sociedad, la violencia de género. Consideramos de especial interés para el departamento, desarrollar estos contenidos de carácter procedimental y actitudinal, que despiertan sensibilidad e interés. Facilitan información al alumnado y promueven su toma de conciencia. Desarrollan su actitud crítica y de denuncia hacia el maltrato que estamos infligiendo a nuestro mundo y, en particular, el que están sufriendo las mujeres y las niñas. Nos basamos en uno de los principios de la LOE 2/2006, de 3 de mayo, aun teniendo presente la entrada de la LOMCE, pues define a la perfección uno de los principios prioritarios de este departamento: "Ocupa un lugar relevante, en la relación de principios de la educación, la transmisión de valores que favorecen la libertad personal, la responsabilidad, la ciudadanía democrática, la solidaridad, la tolerancia, la igualdad, el respeto y la justicia, que constituyen la base de la vida en común. Entre los fines de la educación se resalta el pleno desarrollo de la personalidad y de las capacidades afectivas del alumnado, la formación en el respeto de los derechos y libertades fundamentales y de la desigualdad efectiva de oportunidades entre hombres y mujeres".

Así mismo, desde este departamento, adoptaremos para desarrollar la educación en valores, aquellos que decida reforzar y poner en práctica este centro en concreto, pues consideramos que cuando se trabaja conjuntamente se aúnan mejor los criterios y se consiguen mejores resultados. Es por ello que durante este curso se suman la Educación para la salud y la sostenibilidad y la Educación ambiental.

Necesidades educativas del alumnado:

Las necesidades educativas se contemplarán en el Plan de Atención a la diversidad. Serán programadas preferentemente en función de la falta de motivación, los problemas de convivencia, la disciplina y los hábitos de estudio. Este departamento propone:

- * Fomentar la motivación y el interés para mejorar la participación en actividades, tanto educativas, como de carácter más lúdico.
- * Aumentar sus conocimientos y el dominio de las técnicas instrumentales básicas con ayuda del departamento de PT e incluso del departamento de Orientación.
- * Aumentar sus expectativas educativas y profesionales, participando en todas aquellas actividades que supongan un acercamiento al mundo laboral.

Finalidades educativas del Departamento de dibujo:

- * Lograr en el estudio la motivación suficiente que permita desarrollar en el alumnado hábitos de trabajo diario.
- * Incidir en una educación que implique una efectiva igualdad de derechos y oportunidades entre ambos sexos.
- * Desarrollar actitudes personales de respeto y tolerancia a las raíces tradicionales.
- * Animar a la participación en todos los campos de la vida del Centro, como parte importante también del proceso educativo de los alumnos (académico, de convivencia, organizativo, cultural, etc.)
- * Potenciar la capacidad de utilizar adecuadamente el tiempo de ocio.

Contribución de la materia a las competencias básicas en los grupos de 1º, 3º y 4º (LOMCE)

Las competencias básicas o clave son aquellas que favorecen que las personas lleven una vida independiente, rica, responsable y satisfactoria. Basándonos en este principio, el departamento de Dibujo prioriza el desarrollo de las competencias básicas favoreciendo las que hacen referencia a los conocimientos artísticos, a la adquisición de la autonomía y al desarrollo de la relación con los demás:

1ª. La Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye de manera especial a adquirir la **competencia *Conciencia y expresiones culturales (CEC)***. La materia en esta etapa se centra en ampliar el conocimiento y uso de los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales, además de la utilización de las técnicas, recursos, herramientas y soportes propios

de los mismos para expresar emociones e ideas a través de la imagen, desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad. Esta competencia implica conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente, con actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estilos y tendencias de los distintos periodos, así como utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos, contribuyendo de esta forma a su conservación. El desarrollo de esta competencia supone valorar la libertad de expresión, participar en la vida cultural y comunicar y compartir conocimientos, emociones y sentimientos a partir de las expresiones artísticas.

2º. La Educación Plástica, Visual y Audiovisual refuerza las **Competencias sociales y cívicas (CSC)**. En la medida en que la elaboración de proyectos artísticos suponga un trabajo en equipo, se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales y se fomentarán actitudes de respeto hacia los demás, de tolerancia hacia las diferencias, de cooperación, de flexibilidad y de comprensión de puntos de vista diferentes. Esta colaboración constructiva supone la voluntad de respetar los valores y la personalidad de los demás y la recepción reflexiva y crítica de la información procedente de los medios de comunicación. Estas competencias incluyen el desarrollo de destrezas como la capacidad de comunicarse y expresar emociones, vivencias e ideas de manera constructiva en distintos entornos sociales y culturales. Adquirirlas supone ser capaz de ponerse en el lugar del otra persona, aceptar las diferencias, las creencias, las culturas y la historia personal y colectiva de los demás.

3ª. A la **competencia para aprender a aprender (AA)** se contribuye cuando se favorece la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa, puesto que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, y también la aceptación de los propios errores y limitaciones, como instrumento de mejora.

4ª. En el currículo adquieren importancia los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia, desarrollando la **competencia digital (CD)**. En la sociedad actual, el uso de recursos tecnológicos específicos es el método básico y generalizado en la creación y difusión de imágenes. Desde este departamento se establece, como objetivo propio de la materia, el aprendizaje de las nuevas técnicas para la interpretación de la información, y el manejo de los recursos técnicos adecuados para comunicarlos a públicos diversos, colaborando de esta forma a mejorar dicha competencia. El uso combinado de las herramientas propias de la materia y de las tecnologías podrán aumentar los recursos para que el alumnado se exprese.

5ª. Una de las finalidades de la EPVA, es enseñar al alumnado a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico, así como en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, por medio de la perspectiva y la representación objetiva de las formas. Tales capacidades podrán contribuir a que los/as alumnos/as adquieran la

competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT) ya que les permitirá abordar la utilización de las proporciones, dimensiones, relaciones y equilibrio de las formas de manera adecuada.

6ª. **La competencia en comunicación lingüística (CL)** se verá incrementada en esta materia a través del estudio del lenguaje plástico, cuyo poder de transmisión es indiscutible al no conocer barreras idiomáticas, siendo accesible a toda la población, independientemente de su ubicación geográfica, idioma, grupo social y cultural. Esta competencia se desarrollará cuando el alumnado describa el proceso de trabajo, cuando argumente las soluciones dadas, o cuando realice valoraciones de una obra artística. Verbalizar los nuevos conceptos aprendidos, manejar el vocabulario propio de la materia, formular preguntas acerca de las técnicas y los recursos que le son propios, así como la lectura de textos e imágenes, posibilitará que los/as alumnos/as adquieran una mejor comprensión de los diferentes códigos artísticos.

Desde este departamento estamos plenamente convencidos/as de que la Educación Plástica y Visual contribuye en gran medida al logro de las competencias básicas, tan imprescindibles en el desarrollo del aprendizaje de las personas.

Objetivos y fines de la Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE)

1. Los objetivos de la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria son los previstos en el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la etapa.
2. El currículo de la Comunidad Autónoma de Canarias contribuirá, además, a que el alumnado de esta etapa conozca, aprecie y respete los aspectos culturales, históricos, geográficos, naturales, sociales y lingüísticos más relevantes de nuestra Comunidad Autónoma, así como los de su entorno más cercano, según lo requieran las diferentes materias, valorando las posibilidades de acción para su conservación.
3. La definición del currículo en la Comunidad Autónoma de Canarias se orientará además a la consecución de los siguientes fines:
 - a) La igualdad efectiva entre hombres y mujeres, en todos los aspectos, y el respeto a la diversidad afectivo sexual, eliminando los prejuicios, los estereotipos y los roles en función de su identidad de género u orientación sexual; la integración del saber de las mujeres y su contribución social e histórica al desarrollo de la humanidad; y la prevención de la violencia de género y el fomento de la co - educación.

- b) El desarrollo en el alumnado de hábitos y valores solidarios para ejercer una ciudadanía crítica que contribuya a la equidad y la eliminación de cualquier tipo de discriminación o desigualdad por razón de sexo, identidad de género, orientación afectiva y sexual, edad, religión, cultura, capacidad, etnia u origen, entre otras.
- c) El afianzamiento de la autoestima, el auto-conocimiento, la gestión de las emociones y los hábitos de cuidado y salud corporales propios de un estilo de vida saludable en pro del desarrollo personal y social.
- d) El fomento de actitudes responsables de acción y cuidado del medio natural, social y cultural.

Actividades propuestas.

Partiendo de la base que la materia de EPVA es bastante heterogénea, nos moveremos por la misma llevando a cabo propuestas que intenten atender todas las necesidades que puedan surgir dentro del aula. En todos los niveles se trabajarán con actividades de inicio, de desarrollo, así como de refuerzo y de ampliación. Serán de inicio aquellas que planteen cuestiones, redacciones, tomas de apuntes del natural, de debate... actividades que sirvan para motivar o introducir cualquier unidad o actividad de desarrollo. Las actividades de desarrollo serán las que ocupen la mayor parte del tiempo, llevándose a cabo generalmente dentro del aula. Se trabajarán sobre diferentes soportes (láminas DIN A3 y DIN A4, tablas de madera, el ordenador, la fotografía, etc.) y se llevarán a cabo en diferentes espacios. Algunas de estas actividades se llevarán a cabo fuera del instituto dentro de las actividades complementarias que propone este departamento. Todas las actividades de desarrollo responderán a las unidades que se plantean en esta programación (trabajos donde se utiliza el punto como único recurso gráfico, estudios de los diferentes tipos de líneas, investigación de las mezclas de color...).

Por otro lado, es muy frecuente encontrarnos con alumnado al que le cuesta expresarse gráficamente o que por el contrario superan con creces el nivel gráfico de los demás, por lo que, desde este departamento planteamos actividades de refuerzo que puedan contribuir, a motivar por un lado y a superar la materia positivamente. Estas actividades pueden ser trabajos teóricos sobre artistas u obras determinadas, trabajos de investigación sobre aspectos relacionados con los elementos básicos del lenguaje plástico, análisis compositivos, etc.

Para el alumnado de altas capacidades, e incluso para aquellos que demuestran tener las capacidades muy desarrolladas en esta materia, se les exigirá mayor autonomía en la resolución de las actividades y trabajos de investigación en Internet, que amplíen los conceptos que se están trabajando.

Medidas de atención a la diversidad.

Desde el área de Dibujo se pretende en todo momento respetar y reforzar la heterogeneidad. Es importante fomentarla valorando el proceso creativo de cada alumno, reforzando positivamente su dedicación y entrega, la originalidad y creatividad. Pasando a un segundo plano la calidad formal o técnica del contenido de la obra. Teniendo esto en cuenta, entendemos que nos encontramos con alumnos/as diversos/as y defendemos que deben ser atendidos/as de forma individual. Se tendrá en cuenta:

1. Solventar los problemas que pueda generar en el aula la discriminación positiva.
2. Su pensamiento, que suele tender hacia lo concreto, el infantilismo.
3. Su capacidad expresiva que suele estar afectada, tanto la plástica como la lingüística por oral y escrito.
4. Los/as chicos /as del PMAR y del POSTPMAR, de tener la materia, recibirán todo nuestro apoyo y asesoramiento, para poder potenciar su participación equitativa.
5. Localizar al alumnado que en los diferentes grupos está protagonizando situaciones que perjudican el clima de trabajo en el aula, a fin de proponerles actividades diferentes que intenten potenciar su motivación e interés por la materia.
6. Si fuese preciso, adaptar los instrumentos de evaluación (pruebas escritas, apuntes de clase, consultas a Internet, producciones personales...).
7. Temporalizar adecuadamente los momentos de evaluación individualizada con aquellos/as alumnos/as que por sus dificultades lo precisen.
8. Tratar de comprenderles para despertar su motivación.
9. Para el alumnado de NEAE las actividades se modificarán mediante una adaptación curricular, dependiendo de las necesidades específicas de apoyo educativo y del nivel competencial de estos/as alumnos/as. Estas adaptaciones recogerán actividades que trabajen sobre todo la estimulación de la creatividad. Se tendrá en cuenta al alumnado que presenta altas capacidades intelectuales, a quien se le realizará actividades de ampliación en cada unidad didáctica además de adaptaciones curriculares de enriquecimiento y ampliación vertical.

Metodología.

Pretendemos, desde este departamento, que las materias del mismo no se conviertan en un mero "hacer" con criterios estéticos. Consideramos que la acción es el último paso, y a la vez punto de partida, de un proceso que el alumnado ha de seguir y que, una vez automatizado, podrá aplicar en general en su vida académica y más tarde, en su vida profesional: > **compromiso** > **participación** > **reflexión** > **acción** >. Este compromiso entendemos que ha de ser, en primer lugar, consigo mismo/a, haciéndose responsable de su propia capacidad. Así mismo, con los demás, desde el respeto a sus producciones y el reconocimiento del derecho de otros/as a trabajar sin interrupciones. Con el medio en que se desenvuelve, especialmente el medio natural.

De forma particular, ha de comprometerse ante cada una de sus producciones, para conseguir sacar de sí el máximo que le permita su propia capacidad. Para lograr que el alumno/a interiorice lo expuesto, trabajaremos en el aula de forma participativa y procesual; generaremos momentos para la reflexión colectiva, para la crítica constructiva, durante los *coloquios* y *puestas en común*, dándole oportunidad de mostrar el respeto mutuo, la tolerancia y la flexibilidad.

Empleando en el aula la dinámica de grupos conseguiremos, además, que el alumnado aprenda a participar, a ser uno/a más, a hacer valer su propio criterio sin imposiciones, a reconocer lo acertado del criterio de otros/as y a emplear el diálogo y llegar al consenso.

Potenciaremos que cada acción lleve implícita una reflexión, en el inicio: materiales adecuados, encuadre óptimo, colores que expresen lo deseado...Al finalizar: resultado que se pretendía, qué mejorar...Daremos al alumnado oportunidad de tomar contacto con su medio natural, las particularidades del paisaje de nuestras islas, realizando salidas a la naturaleza durante las que les ofreceremos pautas para llevar a cabo la observación y expresarse de forma personal y desinhibida sobre lo observado. De igual manera, realizaremos salidas al medio urbano, sobre todo al conjunto histórico artístico de su municipio y otros cercanos, educando también su mirada para apreciar y expresar la belleza arquitectónica. Estudiaremos la obra de artistas famosos; universales e isleños, dándoles la satisfacción de contemplar ésta en sus propios museos, lo que sin duda será un acicate en su gusto por el arte y una gran oportunidad de aprender a expresarse artísticamente.

Para hacer al alumnado corresponsable en todo este proceso, existirán en el aula unas normas consensuadas que ha de cumplir, y unos criterios de evaluación y pautas de trabajo (*Anexo I), que conocerá de antemano, y han de llevarle a superar con éxito la materia. A todo ello hemos de añadir, la importancia que este departamento concede al ambiente de tranquilidad y trabajo que debe existir en el aula y que el profesor/a ha de esforzarse, en todo momento, por generar; con su actitud, sus palabras de aliento, alejándose de descalificaciones y de exigencias desmedidas; reconociendo lo que cada alumno/a es capaz de dar. Manteniendo la calma y contribuyendo al aprendizaje del alumnado con su propio ejemplo de compromiso ante el trabajo. No olvidaremos que el arte es un lenguaje para transmitir valores.

Evaluación.

El departamento de Dibujo considera la evaluación un elemento clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que da pautas para su retroalimentación. Aplicaremos una evaluación que abarque a todos los elementos, humanos y materiales, que intervienen en dicho proceso. Del mismo modo, valoraremos la idoneidad de los recursos empleados: materiales, artísticos, audiovisuales, paisajistas, informáticos, etc. Se tendrán en cuenta los criterios e indicadores expuestos en cada UD, así como los Criterios de Evaluación que recoge el currículo oficial (*Anexo II), sin perjuicio de incluir otros, más generales, que expondremos a continuación.

Aunque la evaluación se llevará a cabo durante todo el curso, en el día a día del aula, observaremos los tres momentos esenciales de toda evaluación continua: Inicial, Procesual y Final. Así mismo, se prestará especial atención a la aplicación de los instrumentos adecuados durante el proceso evaluador:

Momentos	Criterios - Indicadores	Instrumentos
<p><u>Inicial:</u></p>	<p>Conocimientos previos. Aptitud y actitud de partida.</p>	
<p><u>Procesual:</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> · Grado de implicación: asistencia, participación en los coloquios, en los trabajos de equipo. Dar el máximo en sus producciones. · Actitud respetuosa: Ante los compañeros/as, el/la profesor/a, el material, las salidas, la estancia en el aula. · Entrega de los trabajos: En el tiempo requerido, siguiendo las consignas dadas, con la debida limpieza, con creatividad. · Respuesta a las pruebas escritas: Demostrar haber estudiado los apuntes, lógica y coherencia, limpieza y corrección ortográfica. · En el trabajo de aula: Respuestas ajustadas a preguntas orales, aportación del material preciso, buen uso del tiempo. · Carácter práctico y motivador: De las sesiones de clase, de los 	<ul style="list-style-type: none"> · Expedientes personales. · Pruebas escritas. · Observación directa. · Observación sistemática. · Planillas de registro. · Puestas en Común. · Pruebas orales. · Producciones personales. · Apuntes de clase. · Consultas a Internet. · Diario de aula.

trabajos propuestos. Ver si se han elegido los horarios adecuados.

· Idoneidad de los recursos empleados: En cantidad, en calidad, en diversidad: fungible, audiovisual, tecnológico, salidas (museos, arquitectura, paisaje urbano y rural...)

· Actitud del profesor/a: Preparación de las clases, ambiente que genera, riqueza de su oferta educativa, objetividad, ajuste a lo programado.

· Valoración de la presente Programación del Dep. de Dibujo: Acorde con el contexto, con el nivel académico del alumnado, con la oferta educativa.

Final: .Grado de consecución de los objetivos. Grado de adquisición de las competencias previstas con el desarrollo de las UD. Porcentaje de trabajos presentados superior al 90%. Conocimientos adquiridos con respecto a los de partida. Cambios en la aptitud y/o actitud.

· Gráficos

· Memorias trimestrales.

· Informe final.

(* Anexo I) Criterios e instrumentos de evaluación del departamento de Dibujo para la materia de EPVA.

Instrumentos de evaluación.

1. Conocimientos previos. Aptitud y actitud de partida. Es importante mantener en todo momento una actitud positiva y de trabajo desde el comienzo del curso, por lo que es preciso intentar traer, en la medida de lo posible, el material de trabajo desde el principio del curso.
2. Grado de implicación: asistencia, participación en los coloquios, en los trabajos de equipo. Dar el máximo en sus producciones.
3. Actitud respetuosa: Ante los compañeros/as, el/la profesor/a, el material, las salidas, la estancia en el aula.
4. Entrega de los trabajos: En el tiempo requerido, siguiendo las consignas dadas, con la debida limpieza, con creatividad. Si no se presenta un ejercicio hay que justificarlo debidamente; si no es así, el trabajo no entregado supone la pérdida de 1 punto en la calificación del mismo. En el supuesto de no entregar el ejercicio cuando se le pida por segunda vez, supone la evaluación negativa del mismo. Debe entregar los ejercicios en el transcurso de

5. la evaluación. Este indicador se aplica al alumnado de 1º y 3º ESO, con 4º el alumno puede contar hasta con tres clases más para entregar los ejercicios. Por supuesto, perderá un punto por día pasado y no entregado. En el supuesto de superar esta máxima, el ejercicio pasará a ser evaluado negativamente. Para los instrumentos y criterios de evaluación en Bachillerato, nos vamos a la programación de dicho nivel.
6. Aportación del material preciso, buen uso del tiempo. Dentro del aula se mantendrá una observación directa y sistemática. Los trabajos deben realizarse dentro del horario escolar. Cuando no se terminan dentro del mismo lo hacen en casa, pero nunca la realización completa de la lámina o de la pieza (siempre y cuando no sea una propuesta de trabajo del profesor o que el alumno se vea en la obligación de realizarlo por haber estado enfermo o por cualquier otro motivo debidamente justificado). Aquellos trabajos que se tiene constancia que no se han elaborado dentro del aula, se evalúan solo con 5 puntos.
7. Recuperación de las evaluaciones: Todos los trabajos que no se entregan en cualquiera de las evaluaciones, deben entregarse obligatoriamente en las siguientes. De este modo, se podrá analizar debidamente el progreso del alumnado sobre la materia. Sin la entrega de dichos ejercicios, no se puede llevar a cabo la evaluación total del trimestre pues se entenderá que el alumnado en cuestión no maneja los contenidos ni los procedimientos propios de las unidades que contemplan dichos trabajos. Para la realización de los ejercicios los/as chicos/as disponen del
8. tiempo necesario dentro del aula donde cuentan con el 100% del apoyo del profesorado y donde disponen de los recursos necesarios, por lo que recuperar las evaluaciones no plantea grandes requisitos. Tan solo trabajar y entregar sus propuestas. El profesorado entiende que dentro del aula el resultado de los trabajos puede ser muy diverso en función de las cualidades y la motivación de cada uno/a, por lo que aprobar y superar la materia no plantea requisitos extraordinarios.
9. Los exámenes, en el supuesto de ser realizados, suponen una nota más, con el mismo valor que las láminas (EPVA). Un examen evaluado negativamente no puede recuperarse puesto que los contenidos de los mismos son mínimos. Cada curso tendrá como mínimo un examen por trimestre. También puede darse el caso que no sea necesario llevar a cabo este tipo de pruebas; el mismo grupo, con su trabajo y respuesta modificará la realización o no de la prueba.
10. Si el alumno suspende las materias, debe recuperarlas en el mes de Septiembre (***Anexo III**), donde se enfrenta a una prueba con los contenidos trabajados durante el curso.
11. La materia de plástica es muy procedimental por lo que el peso de la nota recae sobre todo en los ejercicios prácticos. El 10% de la nota recoge los aspectos relacionados con la actitud del alumnado dentro del aula, hacia la materia, hacia su trabajo, hacia sus compañeros y hacia el profesor.
12. La evaluación de las láminas: cada lámina es una actividad independiente y responde a una serie de objetivos que se repiten en todas (limpieza, creatividad, originalidad, correcto uso del material...) y a unos aspectos en concreto, que se relacionan con los contenidos de cada unidad o tema. Por lo tanto, cada ejercicio lleva una nota del 1 al 10, fruto de los estándares priorizados y de sus rúbricas. Sólo podrán repetir el ejercicio aquellos/as alumnos/as que suspendan el mismo y que dicho suspenso no sea por haberlo entregado fuera de plazo.

(Anexo II) Criterios de evaluación para 1º ESO:

1. Identificar y valorar los elementos con-figurativos de la imagen a través del análisis de sus cualidades visuales y la experimentación con sus posibilidades expresivas, mediante la observación directa de imágenes, la descripción oral y escrita de producciones gráfico-plásticas propias y ajenas, así como el uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos en la realización de composiciones para expresar emociones e ideas.

Con este criterio se permite comprobar si el alumnado es capaz de identificar y valorar, en imágenes, el punto, la línea, el plano, el color y la textura. Para ello deberá analizar, oralmente y por escrito, sus cualidades visuales (disposición, orientación espacial, tamaño, forma, etc.), así como experimentar con el valor expresivo y sus posibilidades tonales y utilizarlos como medio para expresar y transmitir emociones como calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc., en composiciones a mano alzada, geométricas o más libres y espontáneas, usando diferentes materiales (lápices de colores, rotuladores, material de reciclaje, etc.), soportes (papel, cartón, cartulina, madera, etc.), técnicas gráficas (claroscuros, degradados, collages, estampados, etc.) y diferentes recursos (bibliotecas, museos, revistas de diseño, programas informáticos sencillos de diseño, etc.). Además de reflexionar y valorar su propia creación artística con actitud crítica frente a manifestaciones estereotipadas. Todo ello para expresar emociones e ideas.

2. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas, mediante el análisis y la explicación de los esquemas y las leyes compositivas de manifestaciones artísticas, a través de la observación directa del entorno, para aplicarlos a procesos creativos gráfico-plásticos y producir composiciones básicas personales o colectivas, valorando los procesos creativos propios y ajenos de las artes plásticas y el diseño.

Se pretende conocer con este criterio si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas. Para ello deberá identificar, analizar y explicar, tanto gráficamente como de forma oral y por escrito, el esquema compositivo básico de producciones artísticas propias y ajenas y del entorno, atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo, a partir de la visualización de imágenes (fotografías, ilustraciones, visitas a museos, proyecciones audiovisuales, etc.); así como, aplicar métodos creativos en la elaboración de obras gráfico-plásticas usando distintos materiales, técnicas, fuentes y recursos (biblioteca, TIC, programas informáticos de diseño sencillos, etc.), siguiendo propuestas establecidas por escrito y ajustándose a los objetivos finales. Además de reflexionar y evaluar, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva, valorando la diversidad y la riqueza de estas manifestaciones y del patrimonio cultural y artístico de Canarias. Todo ello para aplicarlos a procesos creativos gráfico-plásticos y producir composiciones básicas personales o colectivas.

3. Identificar y diferenciar las propiedades del color y las texturas mediante el análisis de sus cualidades, relaciones y expresividad; la experimentación con los colores primarios, secundarios y las texturas, en composiciones personales abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones y comprender y valorar la riqueza y capacidad de expresión que estos elementos tienen en las producciones gráfico-plásticas.

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar y diferenciar las propiedades del color y las texturas. Para ello deberá analizar, en obras plásticas y en el entorno, las propiedades que determinan el valor estético y expresivo del color y las texturas (mezclas, tono, valor, saturación, contrastes, gamas, texturas naturales, artificiales, táctiles, visuales, geométricas y orgánicas, etc.); experimentar con las síntesis aditiva, sustractiva y los colores complementarios; representar con claroscuro la sensación espacial; así como transcribir texturas táctiles a texturas visuales; y utilizar el color, la textura, distintas técnicas gráficas (frottage, collage, etc.) y las TIC en composiciones abstractas o figurativas para expresar sensaciones y comprender y valorar la riqueza y capacidad de expresión que estos elementos tienen en las producciones gráfico-plásticas.

4. Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.

Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, mediante el conocimiento e identificación de los diversos soportes materiales y las diferentes técnicas empleadas en la expresión gráfico-plástica (papel, cartón, plástico, materiales reciclables, lápices de colores y de grafito, témperas, collage, claroscuro, programas informáticos, etc.); la utilización del lápiz de grafito y de color (de manera uniforme o degradada), aplicando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas; y el uso del papel (manipulado, rasgado, plegado o recortado) como material para crear texturas visuales o táctiles, composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales, con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos, aprovechando materiales reciclados, siendo responsable con el medio ambiente, y manteniendo su espacio de trabajo y su material ordenado y en buen estado. Todo ello para tener una visión global de las técnicas gráfico-plásticas, utilizándolas con propiedad y aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

5. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la comunicación visual y audiovisual por medio del análisis e identificación de los factores que intervienen en el mismo, de su finalidad o función y de los grados de iconicidad de las imágenes, a través de la observación directa del entorno comunicativo y el diseño de imágenes con distinta relación significante-significado, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea.

Se pretende que el alumnado sea capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la comunicación visual y audiovisual. Para ello deberá analizar e identificar los factores que intervienen en el mismo (emisor, receptor, mensaje, código, medio o canal, etc.); diferenciar imágenes figurativas de abstractas; distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación de significante y significado (signos visuales, símbolos, iconos...), usando variadas fuentes y recursos (revistas, carteles, prensa, televisión, vídeos, anuncios publicitarios, etc.); reconocer las diferentes funciones de la comunicación en mensajes visuales y audiovisuales (comunicativa, exhortativa, estética, etc.) para interpretar mensajes visuales y audiovisuales del entorno comunicativo, y con el fin de valorar la importancia del lenguaje visual y audiovisual como

transmisor de mensajes en las expresiones artísticas, las redes sociales, Internet, etc., apoyándose, cuando sea necesario, en el uso de las TIC y adoptando una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias.

6. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales, así como sus características, recursos y elementos específicos, a través de la observación directa de imágenes fijas y en movimiento, el uso de diferentes recursos y documentos gráficos, y el diseño de cómics, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales publicitarios presentes en el entorno, y apreciar los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del Patrimonio Histórico y Cultural.

Con este criterio se pretende evaluar si el alumnado es capaz de identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales. Para ello deberá diferenciar los recursos presentes en distintos lenguajes visuales y audiovisuales (mensajes publicitarios, cómics, cine, televisión, vídeo, etc.), así como sus características, usando variados documentos gráficos (fotografías, vídeos, revistas, películas, publicidad, etc.); reflexionar sobre diferentes tratamientos de un mismo tema o producto en los distintos medios (prensa, vallas, televisión, carteles, revistas, folletos, etc.), reconociendo y valorando los distintos estilos y tendencias; analizar y diseñar cómics utilizando, de manera adecuada, los elementos específicos de este lenguaje (viñetas, cartelas, globos o bocadillos, líneas cinéticas, onomatopeyas, metáforas visuales, etc.), haciendo uso, cuando sea necesario, de las TIC, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales publicitarios presentes en el entorno, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural, con especial atención al de Canarias, y rechazando manifestaciones sexistas y discriminatorias.

7. Reconocer y diferenciar los elementos de la geometría plana, mediante el análisis de sus características, propiedades y relaciones, y a través del uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos en trazados y construcciones fundamentales en el plano, para resolver problemas básicos de geometría plana y apreciar la importancia del dibujo técnico.

Este criterio va dirigido a comprobar si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos de la geometría plana. Para ello deberá analizar los conceptos de la geometría plana (punto, recta, semirrecta, segmento, plano, ángulo, circunferencia, círculo, arco, mediatriz y bisectriz), aplicando estos conceptos en el trazado de segmentos, rectas que pasan por cada par de puntos, rectas paralelas, transversales, perpendiculares, mediatrices, bisectrices, circunferencias, arcos, etc., tras analizar cómo se puede definir una recta (con dos puntos), y un plano (con tres puntos no alineados, con un punto y una recta, con dos rectas secantes o con dos rectas paralelas); identificar los ángulos de la escuadra y el cartabón (30° , 45° , 60° y 90°); sumar, restar, construir y clasificar ángulos; dividir circunferencias en seis partes iguales, resaltando el hexágono y el triángulo inscritos; dividir segmentos en partes iguales, aplicando el Teorema de Thales; y explicar, verbalmente o por escrito los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.), utilizando los instrumentos tradicionales de dibujo técnico (escuadra, cartabón, compás, transportador de ángulos, etc.) e informáticos (programas sencillos de dibujo), para resolver problemas básicos de geometría plana y apreciar la importancia del dibujo técnico, reconociendo la influencia de este en el campo del arte, la arquitectura y el diseño.

8. Reconocer, diferenciar y clasificar polígonos regulares e irregulares en función de sus lados y ángulos, mediante el análisis de las propiedades geométricas y matemáticas de estos, la observación directa y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos en trazados de triángulos, cuadriláteros y pentágonos, para identificar las formas geométricas en el entorno y resolver problemas de polígonos, apreciando la importancia de la geometría y reconociendo la influencia del dibujo técnico en distintos campos.

Este criterio va dirigido a comprobar si el alumnado es capaz de reconocer, diferenciar y clasificar polígonos regulares e irregulares. Para ello deberá identificar formas geométricas en el entorno y en obras plásticas, mediante uso de la geometría y los instrumentos tradicionales (escuadra, cartabón, compás, transportador de ángulos, etc.) e informáticos (programas sencillos de dibujo); la clasificación correcta de triángulos, cuadriláteros y pentágonos (regulares o irregulares), observando sus lados y ángulos; el dibujo de triángulos rectángulos conociendo la hipotenusa y un cateto; la construcción de triángulos (conociendo dos lados y un ángulo, dos ángulos y un lado, o sus tres lados), de cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal, y de polígonos regulares, de hasta cinco lados, inscritos o conociendo el lado, para identificar las formas geométricas en el entorno y resolver problemas de polígonos, apreciando la importancia de la geometría y reconociendo la influencia del dibujo técnico en distintos campos.

(Anexo II) Criterios de evaluación para 3º ESO:

1. Experimentar con los elementos configurativos de la imagen mediante el análisis de sus cualidades visuales, disposición, orientación espacial y capacidad expresiva, a través del uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos, en la realización de composiciones, para expresar emociones e ideas y fomentar la creatividad e imaginación.

Con este criterio se permite comprobar si el alumnado es capaz de experimentar con los elementos configurativos de la imagen. Para ello deberá ensayar con el valor expresivo y las posibilidades tonales del punto y la línea (aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones de los lápices de grafito o de color, y variando la presión ejercida, etc.), y emplearlos en composiciones a mano alzada (geométricas o espontáneas); experimentar con las variaciones formales de los elementos configurativos de la imagen (el punto, la línea, el plano, el color y la textura), aplicando el concepto de ritmo de forma libre y espontánea, para realizar composiciones que transmitan emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.), utilizando los elementos configurativos de la imagen, diferentes materiales (lápices de colores, rotuladores, material de reciclaje, etc.), soportes (papel, cartón, cartulina, madera, etc.), técnicas gráficas (claroscuros, degradados, collages, estampados, etc.) y diferentes recursos (bibliotecas, museos, revistas de diseño, programas informáticos sencillos de diseño, etc.); además de reflexionar y valorar su propia creación artística con actitud crítica frente a manifestaciones estereotipadas.

2. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas, mediante el análisis y la explicación oral, escrita y gráfica de los esquemas, las leyes compositivas y los métodos creativos en manifestaciones artísticas propias y ajenas, y a través de la observación directa del entorno y el uso de diferentes materiales, soportes y métodos creativos, para aplicarlos en la creación de composiciones gráfico- plásticas, personales o colectivas, valorando los procesos creativos propios y ajenos de las artes plásticas y el diseño.

Este criterio permite conocer si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas. Para ello deberá identificar, analizar y explicar, oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico en obras de arte y obras propias, atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo, a partir de la visualización de imágenes (fotografías, ilustraciones, visitas a museos, proyecciones audiovisuales, etc.) y del entorno; representar, de manera proporcionada, objetos aislados y agrupados (del natural o del entorno inmediato); elaborar diseños (gráficos, de productos, de moda, etc.), aplicando diferentes procesos y métodos creativos, y ajustándose a unos objetivos finales; y utilizar distintos materiales, soportes y programas informáticos de diseño sencillos para crear composiciones básicas o modulares con diferentes técnicas aplicadas al diseño textil, gráfico, ornamental, arquitectónico o decorativo, a partir de propuestas por escrito, así como reflexionar y evaluar, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva, valorando la importancia de la riqueza y la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente presente en la cultura canaria, con una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas o discriminatorias.

3. Identificar y diferenciar las propiedades, relaciones y expresividad del color y las texturas, así como, la interacción entre ambos elementos, a través de variaciones del color y sus propiedades; la realización de composiciones abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas y programas informáticos de diseño, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura.

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar y diferenciar, en obras plásticas y en el entorno, las propiedades que determinan el valor estético y expresivo del color (color luz, color pigmento, tono, valor, saturación, contrastes, armonías, gamas, psicología del color, etc.) y las texturas (naturales, artificiales, táctiles, visuales, geométricas y orgánicas), a través de modificaciones del color y sus propiedades, empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz en composiciones sencillas; la transcripción de texturas táctiles a texturas visuales mediante el frottage; y la realización de composiciones, abstractas o figurativas, con diferentes técnicas gráficas y con el uso de las TIC cuando sea necesario, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura, valorando la capacidad expresiva de estos elementos.

4. Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.

Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, mediante el conocimiento e identificación de los diversos soportes materiales y las diferentes técnicas empleadas en la expresión gráfico-plástica (papel, cartón, plástico, materiales

reciclables, lápices de colores y de grafito, témperas, collage, claroscuro, programas informáticos, etc.); la experimentación con las témperas y la aplicación de la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de opacidad y humedad, estampaciones, etc.), la creación de texturas visuales cromáticas; el uso del papel (manipulado, rasgado, plegado o recortado) como material para crear texturas visuales y táctiles, composiciones, collages matéricos, figuras tridimensionales, y formas abstractas y figurativas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos, aprovechando las cualidades gráfico-plásticas de los materiales reciclados en la elaboración de obras; y la utilización, con propiedad, las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas, aplicándolas de forma adecuada al objetivo final y valorando su capacidad expresiva. Todo ello para tener una visión global de las técnicas gráfico-plásticas, utilizándolas con propiedad y aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad, siendo responsable con el medio ambiente, y manteniendo su espacio de trabajo y su material ordenado y en buen estado.

5. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la percepción de imágenes, por medio del análisis, identificación y clasificación de las leyes de la Gestalt y de los grados de iconicidad de una imagen, a través de la observación directa del entorno comunicativo, la realización de lecturas objetivas y subjetivas de diferentes imágenes, la creación de ilusiones ópticas, y el diseño de imágenes con diferentes finalidades y significados, para describir, analizar e interpretar los mensajes visuales.

Se pretende comprobar si el alumnado es capaz de identificar y analizar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes; reconocer, clasificar y analizar diferentes ilusiones ópticas y grados de iconicidad; realizar la lectura objetiva y subjetiva de distintas imágenes en las que identifica, clasifica y describe, verbalmente y por escrito, los elementos de esta, sacando conclusiones e interpretando su significado. Además se verificará si es capaz de diseñar ilusiones ópticas basadas en las leyes de la Gestalt; crear imágenes con diferentes niveles de iconicidad sobre un mismo tema (elaboración de bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos, etc.), haciendo uso de las TIC cuando sea necesario y valorando la importancia del lenguaje audiovisual como transmisor de mensajes en el mundo del arte, las redes sociales, Internet, etc. Todo ello para interpretar mensajes visuales en el entorno comunicativo.

6. Interpretar los fundamentos de la imagen fija y en movimiento, mediante la identificación y el análisis de sus componentes, y a través de la observación de imágenes de diferente índole; el diseño y la elaboración de mensajes visuales y audiovisuales; y la exploración de sus posibilidades expresivas para utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisuales, y apreciar y valorar las posibilidades expresivas y comunicativas de las imágenes y la importancia del uso de las tecnologías digitales en este campo, así como adoptar actitudes que favorezcan el interés por el mundo audiovisual y el peso específico que la imagen tiene en la sociedad actual.

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar, interpretar y analizar los diferentes elementos que intervienen en el lenguaje multimedia. Para ello tendrá que realizar fotografías con diferentes encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas; elaborar animaciones con medios digitales o analógicos; diseñar, en equipo o individualmente, mensajes visuales y audiovisuales, y documentos multimedia, con distintas funciones (publicitaria, estética, informativa, etc.), utilizando diferentes

lenguajes y códigos (fotografía, cine, televisión, vídeo, publicidad, cómics, etc.) y recursos visuales, como figuras retóricas, y digitales, y siguiendo, de manera ordenada, las distintas fases del proceso (guión, story board, etc.); así como reflexionar, críticamente, sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto histórico y sociocultural, analizando su narrativa, valorando las aportaciones de las tecnologías digitales en este campo y rechazando manifestaciones sexistas y discriminatorias.

7. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en la construcción de polígonos, mediante el análisis de sus propiedades, su clasificación y la aplicación de sus posibles transformaciones en el plano, y a través del trazado de polígonos, la determinación de sus elementos notables, el diseño de composiciones modulares y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para identificar y apreciar las formas geométricas en el entorno, y resolver correctamente problemas de polígonos.

Este criterio va dirigido a comprobar si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en la construcción de polígonos. Para ello tendrá que construir triángulos (conociendo dos lados y un ángulo, dos ángulos y un lado, o sus tres lados); determinar los puntos y rectas notables de cualquier triángulo (ortocentro, baricentro, incentro, circuncentro, alturas, medianas, bisectrices y mediatrices); trazar correctamente polígonos regulares de hasta cinco lados (inscritos y conociendo el lado); escalar un polígono aplicando el teorema de Tales; diseñar composiciones modulares aplicando simetrías, giros y traslaciones; y usar correctamente los instrumentos tradicionales e informáticos, con el fin de resolver correctamente problemas de polígonos, identificar las formas geométricas en el entorno y apreciar la importancia del dibujo técnico en la arquitectura, el diseño y el arte

8. Describir, comparar y analizar las condiciones de las tangencias y los enlaces, a través de la identificación de tangencias y enlaces en el entorno y en documentos gráficos y el trazado de los distintos casos de tangencias y enlaces; así como la adecuada utilización de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para resolver correctamente problemas de tangencias, enlaces, óvalos, ovoides y espirales, y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de describir, comparar y analizar tangencias y enlaces presentes en logotipos, anagramas, marcas, señales de tráfico, etc., observando el entorno y usando variedad de documentos gráficos (folletos, revistas, catálogos, anuncios publicitarios, etc.); resolver los distintos casos de tangencias y enlaces (entre circunferencias y rectas, y entre circunferencias); y aplicar las condiciones de las tangencias en la construcción de óvalos y ovoides (conociendo uno o dos de los diámetros), y en el trazado de espirales de 2, 3, 4 y 5 centros, utilizando adecuadamente las herramientas tradicionales y digitales del dibujo técnico, para aplicar sus propiedades en la correcta resolución de problemas de tangencias, enlaces, óvalos, ovoides y espirales, y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.

9. Interpretar el concepto de proyección y diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el análisis de sus características en documentos gráficos, y a través del dibujo de las vistas de objetos sencillos; el trazado de perspectivas en diferentes sistemas; y la aplicación de las normas de acotación, usando las herramientas tradicionales de dibujo técnico y programas informáticos, para representar, sobre un soporte bidimensional, volúmenes sencillos.

Con este criterio se pretende constatar si el alumnado es capaz de interpretar el concepto de proyección y diferenciar los distintos sistemas de representación. Para ello deberá analizar las vistas principales de un objeto; aplicar el concepto de proyección en la representación de las vistas de volúmenes sencillos (planta, alzado y perfil); construir, a partir de las vistas, volúmenes (prismas, pirámides y cilindros) en perspectivas caballera e isométrica, aplicando los coeficientes de reducción y acotándolos; usar correctamente los materiales adecuados y utilizar las nuevas tecnologías en el aprendizaje del dibujo técnico, para representar, sobre un soporte bidimensional, volúmenes sencillos y valorar la importancia de los sistemas de representación en la arquitectura, la ingeniería y el diseño.

(Anexo II) Criterios de evaluación para 4º ESO:

Criterio de evaluación

1. Analizar las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual mediante la realización de obras plásticas y composiciones creativas, individuales y en grupo sobre la base de unos objetivos prefijados y a través de la utilización de diferentes elementos, soportes y técnicas; el uso de los códigos y terminología propios del lenguaje visual y plástico; y la autoevaluación del proceso de realización para enriquecer sus posibilidades de comunicación, desarrollar la creatividad, valorar el trabajo individual y en equipo, y el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

Se pretende con este criterio comprobar que el alumnado sea capaz de analizar las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Para ello deberá seleccionar y utilizar distintos elementos (punto, línea, plano, color y textura), formatos (horizontal, vertical, circular, cuadrado, triangular, etc.), soportes (papel, cartón, tela, vidrio, acetato, etc.) y técnicas (dibujo, pintura, grabado, programas sencillos de diseño gráfico, etc.), propios del lenguaje plástico y visual; aplicar las leyes de la composición artística, crear y explicar esquemas de movimiento, ritmo y equilibrio; cambiar el significado de una imagen por medio del color, textura o modo de representación; y aplicar las distintas fases del proceso creativo en la realización de obras plásticas y composiciones creativas individuales y en grupo con unos objetivos concretos fijados de antemano, manteniendo su espacio de trabajo y su material en buen estado, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación, desarrollar la creatividad, valorar el trabajo individual y en equipo, y el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

2. Reconocer y diferenciar en obras de arte los distintos estilos y tendencias que se han producido a lo largo del tiempo, mediante el análisis de los distintos elementos y técnicas de expresión, las estrategias compositivas y materiales utilizados, el periodo artístico al que pertenecen y la autoría de las mismas; y a través de la observación directa de las obras y el uso de diferentes fuentes bibliográficas y documentos gráficos y audiovisuales, para valorar el patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación y divulgación mostrando actitudes de respeto hacia la creación artística.

Se pretende verificar si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar en obras de arte los distintos estilos y tendencias. Para ello deberá leer imágenes de diferentes obras de arte, analizando los elementos que intervienen (color, textura, signos, etc.), los soportes (lienzo, madera, tela, papel, soportes digitales, etc.), los materiales (óleos, acuarelas, acrílicos, lápiz, etc.), las técnicas gráfico-plásticas (dibujo, pintura, grabado, etc.) y leyes compositivas empleadas; situarlas en el periodo artístico al que pertenecen; así como,

explicar, oralmente o por escrito, el proceso de creación de la obra artística a partir de la visualización de imágenes de obras de arte (fotografías, ilustraciones, visitas a exposiciones, proyecciones audiovisuales, etc.), manejando distintas fuentes y recursos (biblioteca, visitas virtuales a museos, etc.), con la finalidad de valorar el patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación y divulgación mostrando actitudes de respeto hacia la creación artística.

3. Construir una visión global sobre los distintos lenguajes audiovisuales y multimedia, y su importancia en la sociedad actual, mediante el análisis de sus características generales y particulares; de la descripción del proceso de producción de mensajes elaborados con estos lenguajes; y del visionado y realización de fotografías, vídeos, películas, etc., para identificar y reconocer los elementos que los integran, su estructura narrativa y expresiva, además de sus finalidades; valorar el trabajo en equipo; y adoptar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y frente a las manifestaciones que supongan discriminación sexual, social o racial.

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de construir una visión global sobre los distintos lenguajes audiovisuales y multimedia. Para ello deberá identificar y reconocer los elementos que integran los distintos mensajes audiovisuales y multimedia para analizar distintos tipos de plano (general, medio, americano, primer plano, plano de detalle, etc.), angulaciones (normal, picado, contrapicado, cenital y nadir) y movimientos de cámara (panorámica, traveling, zoom, etc.), así como describir los pasos necesarios para la producción de un mensaje utilizando variedad de fuentes y recursos (visionado de películas, vídeos, fotografías, catálogos, prensa, etc.) tanto en el aula como en cines, museos, etc.; realizar storyboards a modo de guión (individualmente o en equipo) y fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos y haciendo uso de las TIC; y recopilar imágenes y analizar sus finalidades, valorando sus factores expresivos y mostrando actitud crítica ante manifestaciones insolidarias, sexistas o discriminatorias, rechazando estereotipos. Todo ello para identificar y reconocer los elementos que integran los lenguajes audiovisuales y multimedia, y su estructura narrativa y expresiva.

4. Realizar composiciones creativas y elaborar imágenes digitales y diseños publicitarios, mediante el uso de los códigos propios de los diferentes lenguajes audiovisuales y el análisis de los elementos que intervienen en los mismos, para realizar proyectos audiovisuales personales o en equipo, siguiendo los pasos del proceso creativo, y mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes, así como manifestar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y el rechazo a los elementos que supongan discriminación sexual, social o racial.

Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de realizar composiciones creativas y elaborar imágenes digitales y diseños publicitarios. Para ello deberá analizar los elementos que intervienen en los diferentes lenguajes audiovisuales (televisión, vídeo, cine, fotografía, mensajes publicitarios, páginas web, videojuegos, etc.); elaborar imágenes digitales (etiquetas de productos, carteles, carátulas de cd, vallas publicitarias, objetos, herramientas, mobiliario, señales de tráfico, etc.); crear diseños publicitarios (envases, marcas, eslóganes, etc.); y realizar composiciones audiovisuales (vídeos, cortos, anuncios publicitarios, etc.), para realizar proyectos personales o en equipo, usando distintos programas de diseño, así como los elementos del lenguaje gráfico-plástico, siguiendo el esquema del proceso creativo, manifestando una actitud crítica ante la publicidad y rechazando los elementos que supongan algún tipo de discriminación.

5. Diferenciar el dibujo descriptivo del perceptivo, mediante el análisis de la configuración de composiciones geométricas planas; y la resolución de problemas referidos a polígonos, tangencias y enlaces, a través de la observación de imágenes y del entorno; y la utilización, con precisión y limpieza, de los materiales de dibujo técnico tradicionales y de programas informáticos de diseño y dibujo, para aplicarlos en la creación de composiciones y diseños personales donde intervengan diversos trazados geométricos.

Este criterio va dirigido a comprobar si el alumnado es capaz de diferenciar el dibujo descriptivo del perceptivo. Para ello deberá analizar la configuración de composiciones con formas geométricas planas en carteles, folletos, obras gráficas, entorno urbano, etc.; resolver problemas sencillos de polígonos (triángulos, cuadriláteros, pentágonos,

hexágonos, etc.) y problemas básicos de tangencias y enlaces (entre recta y circunferencia y entre circunferencias) para crear composiciones geométricas en diseños personales, haciendo uso del material propio del dibujo técnico, con precisión y limpieza, y de las tecnologías de la información y la comunicación.

6. Diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el dibujo de las vistas principales, la visualización de figuras tridimensionales sencillas y el trazado de perspectivas en diferentes sistemas, y a través del uso de programas de dibujo por ordenador y los materiales de dibujo técnico, para seleccionar el sistema de representación más adecuado en el dibujo de formas tridimensionales sencillas, reconociendo la utilidad del dibujo objetivo en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

Se pretende comprobar con este criterio si el alumnado es capaz de diferenciar los distintos sistemas de representación. Para ello deberá dibujar las vistas principales de figuras tridimensionales sencillas (planta, alzado y perfil); visualizar y representar formas tridimensionales definidas por sus vistas; dibujar formas tridimensionales seleccionando el sistema perspectivo y el punto de vista más adecuados (isométrica, caballera y cónica frontal y oblicua); y utilizar herramientas tradicionales de dibujo técnico y programas de dibujo en la construcción de piezas sencillas para seleccionar el sistema de representación más adecuado en el dibujo de formas tridimensionales, reconociendo la utilidad del dibujo objetivo en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

7. Analizar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño mediante la identificación de su finalidad y de sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales; la clasificación de objetos según las ramas del diseño; y la planificación de las fases del proceso de creación artística, a través de la observación directa del entorno, el uso de documentos gráficos, la realización de composiciones creativas individuales o grupales, respetando el trabajo de los demás, y el uso de las herramientas tradicionales y programas de diseño, para interpretar críticamente las imágenes y formas del entorno cultural, valorando el proceso de creación y sus distintas fases, el trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones.

Este criterio nos permite comprobar si el alumnado es capaz de analizar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. Para ello deberá distinguir los elementos y finalidades de la comunicación visual; analizar la estética, funcionalidad y finalidad de objetos de su entorno utilizando el lenguaje visual y verbal; planificar las fases del proceso de creación de proyectos artísticos (imágenes corporativas, logotipos, marcas, etc.); realizar diseños y composiciones modulares con formas geométricas básicas estudiando su organización en el plano y en el espacio; y dibujar composiciones creativas y funcionales, individuales y en grupo, adaptadas a diferentes áreas del diseño (diseño gráfico, publicitario, industrial, textil, de interiores, arquitectónico, etc.); y usar los materiales tradicionales e informáticos de diseño, con la finalidad de interpretar críticamente las imágenes y formas del entorno cultural, valorando el proceso de creación y sus distintas fases, el trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones, todo ello respetando el trabajo de los compañeros y rechazando estereotipos.

Relación de las actividades extraescolares y complementarias previstas por este departamento.

Se realizarán diversas visitas a museos y salas de arte de la ciudad, así como salidas para dibujar y realizar actividades audiovisuales en el entorno urbano del centro. También se realizarán otras salidas que sean de interés para el alumnado que vayan surgiendo a lo largo del curso.

UNIDADES

Educación Plástica, Visual y Audiovisual 1º ESO

Bloque I: Expresión plástica

Unidad I.

Visión y percepción

CONTENIDOS

La creatividad, principal elemento de mi capacidad creadora.	Las fases en el proceso creativo: inspiración, idea, boceto, diseño y obra.	Búsqueda de la información y de la fuente de inspiración.	Las letras como fuente de trabajo	El soporte.	Los materiales.	Nuestro entorno, sus formas y colores.	La visión y la percepción, aprendiendo a observar.
---	--	--	--	--------------------	------------------------	---	---

Objetivos de esta Unidad y su relación con los estándares evaluables:

Con el desarrollo de esta unidad se pretende que el alumnado empiece a conocer las diferentes fases del proceso creativo, a ejecutarlas con orden y corrección. Debe saber recurrir a diferentes medios de comunicación (enciclopedias, Internet, televisión, etc.) para buscar la información y la inspiración que sea necesaria para el desarrollo	Es fundamental también, que aprenda a defender de forma oral los resultados de su trabajo aprendiendo a ser auto-crítico/a con el mismo, revisándolo y corrigiéndolo tantas veces como sean necesarias. Es por ello, que debe ser constante y regular en el trabajo trabajando con orden y limpieza, sobre todo cuando utilizamos los instrumentos de precisión.	Aprender a funcionar en el trabajo en grupo cooperando y respetando la diversidad de resultados, nos enseña también a aceptar resultados diferentes que nos pueden servir como fuente de inspiración para ir paso a paso modificando nuestras ideas.	En esta unidad, aprenderemos a saber describir los mecanismos que intervienen en el proceso de la percepción visual y deberán terminar por reconocer y experimentar la existencia de las tres constantes perceptivas: la forma, el tamaño y el color. Así mismo, insertará el uso del texto, de las letras, como elementos configurativos de los diseños a realizar, jugando con diferentes	El alumnado de 1º ESO se enfrentará a nuevos soportes para el desarrollo de sus composiciones y deberá saber elegir en todo momento su orientación acorde a su trabajo y finalidad; de igual modo, se les enseñará el uso de nuevos materiales o de algunos ya conocidos como los lápices de colores o los rotuladores, para que los utilicen con rigor y acierto
--	--	--	---	---

de su obra.			trazados, rellenos y colores, investigar y jugar con un nuevo elemento gráfico que les enriquecerá sus producciones.	en todo momento.
Estándares: 5. 7. 15. 17. 18. 19. 25.				
CRITERIO DE EVALUACIÓN				
1. Identificar y valorar los elementos con-figurativos de la imagen a través del análisis de sus cualidades visuales y la experimentación con sus posibilidades expresivas, mediante la observación directa de imágenes, la descripción oral y escrita de producciones gráfico-plásticas propias y ajenas, así como el uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos en la realización de composiciones para expresar emociones e ideas.				
TEMPORALIZACIÓN/ESPACIOS: 26 sesiones /aula de plástica o aula del curso.				
COMPETENCIAS : Conciencia y expresiones culturales (CEC), Competencia para aprender a aprender (AA), Competencia matemática (CM), La competencia en comunicación lingüística (CL)				
MATERIALES/RECURSOS: libreta de EPV, láminas de dibujo, instrumentos de precisión, revistas, Internet, rotuladores, lápices de color, cartulina y estilógrafos.				
DINÁMICAS/METODOLOGÍA A APLICAR: <ul style="list-style-type: none">➤ Debates➤ Análisis de contenidos de forma oral➤ Exposición detallada de lo que tienen que hacer➤ Reflexión ante la propuesta➤ Corrección de la misma si fuera necesario➤ Ambiente tranquilo de trabajo➤ Motivación ante el trabajo, valorando positivamente cada una de las propuestas que se van realizando.				

Bloque I

Expresión plástica

Unidad II.

Materiales y técnicas propias del dibujo y la pintura.

Contenidos:

<p>El dibujo artístico y el dibujo técnico</p>	<p>Materiales y técnicas propias del dibujo. El lápiz grafito y los lápices de colores. Las reglas y el compás.</p>	<p>El collage.</p>	<p>Materiales y técnicas propias del collage. El papel.</p>	<p>El fotomontaje.</p>	<p>Materiales y técnicas propias del fotomontaje. Las revistas.</p>	<p>La pintura.</p>	<p>Materiales y técnicas propias de la pintura. Las ceras, los rotuladores y las témperas.</p>	<p>El reciclaje.</p>
---	--	---------------------------	--	-------------------------------	--	---------------------------	---	-----------------------------

Objetivos de esta Unidad y su relación con los estándares evaluables:

<p>El objetivo principal de esta unidad, eje troncal para el resto de las unidades, es que el alumnado aprenda a reconocer los diferentes medios de dibujo y pintura necesarios para trabajar en el aula. Que sea capaz de</p>	<p>Conocer los soportes fundamentales para la aplicación de las diferentes técnicas, así como los materiales complementarios que pueden ser de utilidad en determinados momentos les ayudará a no fallar</p>	<p>Por otro lado, es imprescindible que aprenda a conocer los materiales propios del dibujo técnico (escuadra, cartabón, regla y compás) para llevar a cabo construcciones geométricas.</p>	<p>Conocer y valorar las técnicas y procedimientos que hacen posible la mayor expresividad plástica en función de los resultados deseados y su intención comunicativa le llevará a cumplir con éxito los trabajos exigidos y</p>	<p>Otra forma de trabajar para ir desarrollando a lo largo del curso y de la etapa es aprender a utilizar y apreciar los materiales obtenidos del reciclaje como elementos nuevos de trabajo.</p>
--	--	---	--	---

distinguir las diferentes cualidades expresivas de cada uno de estos materiales con los que vamos a estar trabajando durante el curso y el resto de la etapa.

en sus producciones.

le llevará a comprender la importancia de analizar con detenimiento los elementos fundamentales de una composición de forma previa a la aplicación de las diferentes técnicas o procedimientos.

Estándares:

19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 42. 43. 44.

CRITERIO DE EVALUACIÓN

4. Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.

7. Reconocer y diferenciar los elementos de la geometría plana, mediante el análisis de sus características, propiedades y relaciones, y a través del uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos en trazados y construcciones fundamentales en el plano, para resolver problemas básicos de geometría plana y apreciar la importancia del dibujo técnico.

TEMPORALIZACIÓN/ESPACIOS: 28 sesiones / aula

COMPETENCIAS : Conciencia y expresiones culturales (CEC), Competencia para aprender a aprender (AA), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), La competencia en comunicación lingüística (CL), Competencias sociales y cívicas (CSC).

MATERIALES/RECURSOS: *Libreta de apuntes, láminas DINA4, lápiz, estilógrafo 0.8, 0.2, rotuladores, lápices de colores, bloc de manualidades, barra de pegamento, tijera, Revistas, ceras manley, objeto punzante, fotocopia, témperas y pinceles, canutillos de papel higiénico, papel de periódico, cola de carpintero, chapa de madera.*

DINÁMICAS/METODOLOGÍA A APLICAR:

1. Debates
2. Análisis de contenidos de forma oral

3. Exposición detallada de lo que tienen que hacer
4. Reflexión ante la propuesta
5. Corrección de la misma si fuera necesario
6. Ambiente tranquilo de trabajo
7. Motivación ante el trabajo, valorando positivamente cada una de las propuestas que se van realizando.

Bloque I: Expresión plástica

Unidad III.

Elementos configurativos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano.

CONTENIDOS

El signo.	El punto.	Capacidad creativa y expresiva del punto.	La línea.	Capacidad creativa y expresiva de la línea.	El plano.	Capacidad creativa y expresiva del plano.
-----------	-----------	---	-----------	---	-----------	---

Objetivos de esta Unidad y su relación con los estándares evaluables:

Con esta unidad se pretende que el alumnado sepa explicar el significado de la palabra «signo» en el lenguaje visual y de este modo pueda analizar los signos más elementales de expresión: el punto y la línea.	Analizará y valorará las aplicaciones y usos de cada uno de estos signos; las posibilidades gráficas y expresivas de la línea en relación a su trazado, su grosor o su velocidad. De igual modo, desarrollará composiciones gráficas utilizando el punto como único recurso gráfico y le servirán para valorar este elemento gráfico fundamental en cualquier proceso de trabajo.	Analizará y comprenderá el valor de las líneas "virtuales" en las composiciones propias y ajenas y apreciará el uso que los artistas hacen del punto y la línea para aplicarlo a las propias composiciones. Tras conocer y trabajar adecuadamente con los elementos gráficos anteriores, pasaremos a descubrir el plano, como figura básica, geométrica o irregular, orgánica y bidimensional.
--	---	--

Aprenderemos a potenciar su carga expresiva, como introducción al mundo de las formas.

Estándares:

1.2. 3. 4. 5. 7. 15. 27.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA UD:

1. Identificar y valorar los elementos configurativos de la imagen a través del análisis de sus cualidades visuales y la experimentación con sus posibilidades expresivas, mediante la observación directa de imágenes, la descripción oral y escrita de producciones gráfico-plásticas propias y ajenas, así como el uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos en la realización de composiciones para expresar emociones e ideas.

TEMPORALIZACIÓN/ESPACIOS: 33 sesiones, aula de EPV

COMPETENCIAS : Conciencia y expresiones culturales (CEC), Competencia para aprender a aprender (AA), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), La competencia en comunicación lingüística (CL), Competencias sociales y cívicas (CSC).

MATERIALES/RECURSOS: *Libreta de apuntes, lápiz, estilógrafo 0.8, rotuladores , imagen (paisaje), témperas, pincel, (útiles necesarios para realizar las mezclas, plato y vaso de cristal), tijera, pegamento, bloc de manualidades, revistas, compás, lápiz grafito, ceras manley, Papel de embalar.*

DINÁMICAS/METODOLOGÍA A APLICAR:

1. Debates
2. Análisis de contenidos de forma oral
3. Exposición detallada de lo que tienen que hacer
4. Reflexión ante la propuesta
5. Corrección de la misma si fuera necesario
6. Ambiente tranquilo de trabajo
7. Motivación ante el trabajo, valorando positivamente cada una de las propuestas que se van realizando.

<p>Bloque I: Expresión plástica</p> <p>Unidad IV.</p> <p>Las texturas.</p>
CONTENIDOS

Texturas naturales y artificiales.	Texturas táctiles y visuales.	Procedimientos y técnicas que facilitan la elaboración de las texturas.	Las texturas dentro del mundo del arte.
---	--------------------------------------	--	--

Objetivos de esta Unidad y su relación con los estándares evaluables:

Llegados a este punto, el alumnado debe comprender las cualidades de la naturaleza de las texturas, diferenciando con claridad entre texturas naturales o propias y artificiales o superpuestas.	De igual modo, es preciso que sepan diferenciar correctamente las texturas táctiles o tridimensionales de las texturas visuales. Qué tipo de materiales y que procedimientos son los más adecuados para conseguir determinados efectos plásticos que puedan enriquecer nuestro trabajo.	Por otro lado, deben aprender a valorar el uso de las texturas artificiales tanto con fines utilitarios como prácticos y estéticos, observando y analizando nuestro entorno, para entender dichas finalidades.	Apreciar las diferentes texturas que emplean los artistas en sus obras y las distintas expresividades que con ellas se logran nos servirá de fuente de inspiración y de comprensión.
--	---	--	--

Estándares:
8. 9. 14. 19. 22. 23.25.

Criterios de evaluación de la UD:
3. Identificar y diferenciar las propiedades del color y las texturas mediante el análisis de sus cualidades, relaciones y expresividad; la experimentación con los

colores primarios, secundarios y las texturas, en composiciones personales abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones y comprender y valorar la riqueza y capacidad de expresión que estos elementos tienen en las producciones gráfico-plásticas.

4. Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.

TEMPORALIZACIÓN/ESPACIOS: 16 sesiones en el aula de EPV

COMPETENCIAS : Conciencia y expresiones culturales (CEC), Competencia para aprender a aprender (AA), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), La competencia en comunicación lingüística (CL), Competencias sociales y cívicas (CSC).

MATERIALES/RECURSOS: Lámina DINA4, revistas, bloc de manualidades, tijera y pegamento, Regla, Estilógrafos, imágenes necesarias, rotuladores, lápices, ceras, témperas, pincel, cepillo de dientes, hojas de árboles.

DINÁMICAS/METODOLOGÍA A APLICAR:

1. Debates
2. Análisis de contenidos de forma oral
3. Exposición detallada de lo que tienen que hacer
4. Reflexión ante la propuesta
5. Corrección de la misma si fuera necesario
6. Ambiente tranquilo de trabajo
7. Motivación ante el trabajo, valorando positivamente cada una de las propuestas que se van realizando.

Bloque I: Expresión plástica

Unidad V.

El color.

CONTENIDOS

El color. Proceso de percepción.	Colores primarios y secundarios.	Cualidades del color: tono, valor y saturación.	El color y su capacidad expresiva.
----------------------------------	----------------------------------	---	------------------------------------

Objetivos de esta Unidad y su relación con los estándares evaluables:

<p>Con esta unidad llegamos a uno de los ejes más importantes de la materia. El uso del color y la comprensión del modo en que percibimos los colores debido a la incidencia de la luz sobre los cuerpos, se convierte en uno de los objetivos prioritarios.</p>	<p>Del mismo modo, introducimos al alumnado en el mundo del color, de un modo muy básico, dándole principal importancia a las mezclas sustractivas. Aprender el nombre de los colores, ver a que grupo pertenece y cuáles son sus cualidades, conocer la organización de los mismos en el círculo cromático identificando colores complementarios, tonos fríos o cálidos, así como sus relaciones armónicas, suponen un enriquecimiento plástico para el alumnado de cara a sus producciones.</p>	<p>Es importante también, centrarnos en la posibilidad de explorar las posibilidades expresivas de los colores en relación con las emociones subjetivas que provocan y así ir relacionando las formas, las composiciones, el trazo, las texturas con los colores más adecuados en función de qué es lo que quiero expresar.</p>
--	---	---

Estándares:

7.10. 13. 19. 21. 25.

Criterios de evaluación de la UD:

3. Identificar y diferenciar las propiedades del color y las texturas mediante el análisis de sus cualidades, relaciones y expresividad; la experimentación con los colores primarios, secundarios y las texturas, en composiciones personales abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones y comprender y valorar la riqueza y capacidad de expresión que estos elementos tienen en las producciones gráfico-plásticas.

4. Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas

TEMPORALIZACIÓN/ESPACIOS: 25 sesiones, aula de EPVA y el patio

COMPETENCIAS : Conciencia y expresiones culturales (CEC), Competencia para aprender a aprender (AA), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), La competencia en comunicación lingüística (CL), Competencias sociales y cívicas (CSC).

MATERIALES/RECURSOS: Lámina DINA4, regla y compás, adaptador, 0.8, témperas y pinceles, Lámina DINA3, lápices de colores, rotuladores , papel y ceras, tijera, pegamento y revistas, Papel continuo, ceras, tizas, pintura plástica...

DINÁMICAS/METODOLOGÍA A APLICAR:

1. Debates
2. Análisis de contenidos de forma oral
3. Exposición detallada de lo que tienen que hacer
4. Reflexión ante la propuesta
5. Corrección de la misma si fuera necesario
6. Ambiente tranquilo de trabajo
7. Motivación ante el trabajo, valorando positivamente cada una de las propuestas que se van realizando.

Bloque II.
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Unidad VI.

El lenguaje y la comunicación audiovisual.

CONTENIDOS

El lenguaje visual y audiovisual.	Elementos del lenguaje visual.	La comunicación visual y audiovisual.	La percepción de la forma y del espacio. Ilusiones ópticas.
--	---------------------------------------	--	--

Objetivos de esta Unidad y su relación con los estándares evaluables:

Entramos en el bloque dos de esta programación para el 1º ESO con la mitad del camino andado y progresando. A estas alturas del curso, el alumnado ya empieza a moverse con más soltura y seguridad en la materia por lo que se introducen nuevos términos algo más complejos de entender y asimilar. Los alumnos/as, deben entender que de igual modo que utilizamos el lenguaje oral u escrito para comunicarnos, contamos con otros lenguajes que son los que se encargan de transmitir la información a través del mundo de las imágenes.	Por lo tanto, el objetivo principal será que aprendan a definir qué es el lenguaje visual y a saber enumerar los elementos que lo configuran: el signo, la línea, el color, el espacio, el volumen... Saber reconocer los diversos tipos de lenguajes a través de los cuales las imágenes comunican. Es prioritario del mismo modo que observen, perciban, comprendan e interpreten de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales con el objetivo de ampliar la temática y la calidad gráfica de sus propias producciones.
---	---

Estándares:

26. 27. 28.29. 30. 31. 32. 33. 36.37. 38. 39.

Criterios de evaluación de la UD:

5. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la comunicación visual y audiovisual por medio del análisis e identificación de los factores que intervienen en el mismo, de su finalidad o función y de los grados de iconicidad de las imágenes, a través de la observación directa del entorno comunicativo y el diseño de imágenes con distinta relación significante-significado, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos

rodea.

6. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales, así como sus características, recursos y elementos específicos, a través de la observación directa de imágenes fijas y en movimiento, el uso de diferentes recursos y documentos gráficos, y el diseño de cómics, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales publicitarios presentes en el entorno, y apreciar los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del Patrimonio Histórico y Cultural.

TEMPORALIZACIÓN/ESPACIOS: 8 sesiones/ aula de de EPV

COMPETENCIAS : Conciencia y expresiones culturales (CEC), Competencia para aprender a aprender (AA), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), La competencia en comunicación lingüística (CL), Competencias sociales y cívicas (CSC).

MATERIALES/RECURSOS: Revistas, láminas DINA4, tijera, pegamento, rotuladores, lapices de colores y estilógrafos.

DINÁMICAS/METODOLOGÍA A APLICAR:

1. Debates
2. Análisis de contenidos de forma oral
3. Exposición detallada de lo que tienen que hacer
4. Reflexión ante la propuesta
5. Corrección de la misma si fuera necesario
6. Ambiente tranquilo de trabajo
7. Motivación ante el trabajo, valorando positivamente cada una de las propuestas que se van realizando.

BLOQUE III

EL DIBUJO TÉCNICO.

Unidad VII.

La geometría como soporte de la creatividad. Formas y elementos geométricos básicos.

CONTENIDOS

Formas planas básicas bidimensionales. El cuadrado, el triángulo y la circunferencia.	Líneas paralelas y perpendiculares.	Ángulos.	Instrumentos de precisión: regla, escuadra y cartabón. El compás.
--	--	-----------------	--

Objetivos de esta Unidad y su relación con los estándares evaluables:

A lo largo del curso, el alumnado de EPV ha ido manejando una serie de instrumentos y conceptos relacionados con el trazado geométrico (trazado de márgenes, manejo de la regla, trazados con el compás...) que nos han servido de introducción para poder entender cómo se genera lo bidimensional y con ello las formas básicas desarrollando el interés de ser reconocidas tanto en la naturaleza como en las artes visuales.

Conocer y comprender sin ambigüedades las características y léxico que identifica a los distintos elementos constituyentes del entendimiento geométrico: concepto de paralelismo, perpendicularidad, tipos de líneas, ángulos, etc. les facilitará desarrollar problemas propios de este campo y de las matemáticas. En este bloque nos encontramos también con materiales propios del dibujo técnico: escuadra, cartabón y compás, que aunque se hayan utilizado con anterioridad, es aquí donde se presta a su desarrollo.

Estándares:

42. 44.51. 53.

Criterios de evaluación de la UD:

7. Reconocer y diferenciar los elementos de la geometría plana, mediante el análisis de sus características, propiedades y relaciones, y a través del uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos en trazados y construcciones fundamentales en el plano, para resolver problemas básicos de geometría plana y apreciar la importancia del dibujo técnico.

8. Reconocer, diferenciar y clasificar polígonos regulares e irregulares en función de sus lados y ángulos, mediante el análisis de las propiedades geométricas y

matemáticas de estos, la observación directa y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos en trazados de triángulos, cuadriláteros y pentágonos, para identificar las formas geométricas en el entorno y resolver problemas de polígonos, apreciando la importancia de la geometría y reconociendo la influencia del dibujo técnico en distintos campos.

TEMPORALIZACIÓN/ESPACIOS: 13 y la clase de EPVA

COMPETENCIAS : Conciencia y expresiones culturales (CEC), Competencia para aprender a aprender (AA), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), La competencia en comunicación lingüística (CL), Competencias sociales y cívicas (CSC).

MATERIALES/RECURSOS: láminas DINA4, estilógrafos, lápices de colores, reglas, compás, adaptador, rotuladores.

DINÁMICAS/METODOLOGÍA A APLICAR:

1. Debates
2. Análisis de contenidos de forma oral
3. Exposición detallada de lo que tienen que hacer
4. Reflexión ante la propuesta
5. Corrección de la misma si fuera necesario
6. Ambiente tranquilo de trabajo
7. Motivación ante el trabajo, valorando positivamente cada una de las propuestas que se van realizando.

BLOQUE III

EL DIBUJO TÉCNICO.

Unidad VIII.

Trazados geométricos fundamentales y las formas poligonales regulares.

CONTENIDOS

Trazados geométricos básicos.	La recta.	División de la circunferencia.	Los polígonos regulares, el triángulo y el cuadrilátero.	Las redes modulares.	La cueva pintada
--------------------------------------	------------------	---------------------------------------	---	-----------------------------	-------------------------

Objetivos de esta Unidad y su relación con los estándares evaluables:

Aprender a realizar operaciones con segmentos, rectas y ángulos con la ayuda de la escuadra, cartabón y el compás.	Razonar el concepto de distancia entre puntos, rectas y circunferencias para su posterior determinación gráfica.	Razonar el concepto de lugar geométrico en los trazados básicos: circunferencia, mediatriz de un segmento y bisectriz de un ángulo.	Saber dividir la circunferencia en dos, cuatro, seis u ocho partes iguales con el fin de poder diseñar geometrías ornamentales con estructuras radiales.	Aprender a construir triángulos y cuadriláteros, recordando su clasificación y propiedades fundamentales.	Iniciarse en el fabuloso mundo de las estructuras modulares, sus diseños y posibilidades decorativas con redes triangulares y cuadradas.	Conocer los distintos trazados que conducen a dividir la circunferencia en partes iguales y, en consecuencia, a poder inscribir polígonos regulares.	Y por último, analizar in situ, a ser posible y tras una visita al parque arqueológico del municipio de Gáldar, La Cueva Pintada, el uso de las figuras geométricas y de las redes modulares que realizaron los antiguos
--	--	---	--	---	--	--	--

Estándares:

8. 43. 45. 46. 47. 48. 49. 50.52. 54.

Criterios de evaluación de la UD:

7. Reconocer y diferenciar los elementos de la geometría plana, mediante el análisis de sus características, propiedades y relaciones, y a través del uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos en trazados y construcciones fundamentales en el plano, para resolver problemas básicos de geometría plana y apreciar la importancia del dibujo técnico.

8. Reconocer, diferenciar y clasificar polígonos regulares e irregulares en función de sus lados y ángulos, mediante el análisis de las propiedades geométricas y matemáticas de estos, la observación directa y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos en trazados de triángulos, cuadriláteros y pentágonos, para identificar las formas geométricas en el entorno y resolver problemas de polígonos, apreciando la importancia de la geometría y reconociendo la influencia del dibujo técnico en distintos campos.

TEMPORALIZACIÓN/ESPACIOS: 9 sesiones /aula de EPV /Cueva pintada de Gáldar

COMPETENCIAS : Conciencia y expresiones culturales (CEC), Competencia para aprender a aprender (AA), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), La competencia en comunicación lingüística (CL), Competencias sociales y cívicas (CSC).

MATERIALES/RECURSOS: láminas DINA4, estilógrafos, lápices de colores, reglas, compás, adaptador, rotuladores.

DINÁMICAS/METODOLOGÍA A APLICAR:

1. Debates
2. Análisis de contenidos de forma oral
3. Exposición detallada de lo que tienen que hacer
4. Reflexión ante la propuesta
5. Corrección de la misma si fuera necesario
6. Ambiente tranquilo de trabajo
7. Motivación ante el trabajo, valorando positivamente cada una de las propuestas que se van realizando.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE Educación Plástica, Visual y Audiovisual 3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE) – CURSO 2018-2019

Tipo de programación didáctica:

Programación didáctica para un estudio y un área/materia/ámbito.

Punto de partida:

La asignatura se imparte en dos grupos de 3º ESO, A y B, con 28 alumnos cada uno de los grupos. En el grupo A hay tres alumnos que repiten curso.

En el grupo B hay cuatro alumnos que repiten curso., uno de los cuales apenas conoce el idioma castellano.

JUSTIFICACIÓN

Introducción:

En el campo de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual hay que tener en cuenta los cambios que se han dado en el contexto cultural relacionado con la experiencia artística y visual, por un lado, las fronteras existentes entre las artes son cada vez más débiles y, por otro, un desarrollo enorme de recursos, soportes y planteamientos que se ven potenciados por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, que tienen una presencia y potencia cada vez más importante.

Esto supone una importante exigencia para la asignatura, ya que la formación para leer, interpretar y crear imágenes es cada vez más relevante en la cultura actual, y se vislumbra aún más en un futuro cercano.

Orientaciones metodológicas

Modelos metodológicos:

Basándonos en estos cambios, la metodología tiene el desafío de tener que dar respuesta, entre otros, a aspectos como:

Utilización de los recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos y visuales, seleccionando ejemplos cercanos a las experiencias, conocimientos previos, valores y vivencias cotidianas del alumnado.

Priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal, haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados.

Comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte y la cultura visual, particularmente del ámbito cultural de Canarias, resaltando la importancia que los productos estéticos tienen y han tenido en la vida del ser humano y las sociedades, tomando conciencia sobre las modas y los gustos. Valoración de los procesos de reflexión y análisis crítico vinculados al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas, transformar objetos del entorno y plantear múltiples soluciones, evaluando críticamente los resultados

Se trata de buscar la superación de las concepciones de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, exclusivamente soportadas en la producción de objetos con valor estético y expresivo, y hacer de esta materia un lugar de reflexión, diálogo, búsqueda e interpretación de las artes y la cultura visual y audiovisual.

El proceso de enseñanza-aprendizaje activo se apoyará en la utilización, por parte del profesorado, de distintas estrategias metodológicas basadas en la alternancia de diferentes tipos de actuaciones, actividades, contextos y situaciones de aprendizaje, en las que tendrá en cuenta las motivaciones, los intereses, las capacidades del alumnado y la atención a la diversidad. Se priorizará la reflexión y el pensamiento crítico frente al memorístico, y se fomentará el conocimiento que tiene el alumnado sobre su propio aprendizaje para mejorar su motivación. El profesorado generará estrategias participativas que favorezcan la comunicación, actuará como orientador antes, durante y después del proceso de enseñanza-aprendizaje, y propiciará en el alumnado el interés, la motivación y el disfrute personal.

La confluencia con otras disciplinas enriquecerá el desarrollo de los procesos de trabajo dentro de esta materia, relacionando el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento mediante situaciones de aprendizaje conjuntas.

Agrupamientos:

En función de las diferentes actividades y del desarrollo del proceso de Enseñanza-Aprendizaje, se recurrirá básicamente a trabajo en el grupo clase, fundamentalmente para dar indicaciones generales y explicaciones, el trabajo en grupo, bien en grupos de trabajo cooperativo, bien en parejas pedagógicas, y fundamentalmente, el trabajo individual. Al tratarse la Educación Plástica una disciplina fundamentalmente práctica, se hace imprescindible dedicar una parte significativa del tiempo a la experimentación y adiestramiento en el uso de las diferentes técnicas gráficas a título individual, aunque siempre con el apoyo de asesoramiento entre iguales y del profesor.

Espacios:

Exceptuando que se puedan desarrollar algunas actividades en el entorno del centro, tales como dibujo callejero, captura de fotografías o grabación de vídeos, o bien actividades complementarias tales como visitas a museos y sus aulas pedagógicas, el grueso de la actividad se desarrollará en el Aula de Plástica, en donde se cuenta con el equipamiento necesario. Puntualmente, se podrá recurrir a otros espacios del centro, bien para exponer los trabajos realizados, bien para desarrollar alguna actividad plástica puntual, tales como instalaciones, campañas, murales, etc. En momentos puntuales se acudirá a la sala de ordenadores y Aula Medusa del Centro.

Recursos:

La asignatura desarrolla fundamentalmente tres bloques: uno dedicado a la expresión artística, otro al Dibujo Técnico y un tercero al lenguaje Audiovisual. Además de los recursos habituales presentes en el aula, tales como ordenador y cañón y el mobiliario de mesa de dibujo, cada uno de ellos requerirá diversos recursos, que se esbozan a continuación:

Para el ámbito artístico, se realizarán actividades en diversas técnicas, tanto secas como húmedas. para lo cual se utilizarán diferentes soportes y materiales e instrumentos: papel de diversos gramajes, cartón, tablas, material de reciclaje, lápices, rotuladores, pinturas, pinceles, material para collage, etc. El aula cuenta con agua corriente lo que facilita la utilización de las técnicas húmedas.

Para el dibujo técnico, cada alumno deberá acudir a las clases con el instrumental adecuado: escuadra y Cartabón y compas.

Para el bloque audiovisual se utilizarán como instrumentos pedagógicos los teléfonos móviles de los alumnos, las cámaras de fotos y videos que puedan tener, así como las tabletas Android de las que dispone el centro, y se recurrirá puntualmente a alguna de las salas de ordenadores.

Actividades complementarias y extraescolares:

Las actividades complementarias que se proponen se pueden agrupar en tres modelos generales:

La visita a recursos del entorno, que pueden ser museos y sus aulas pedagógicas: Casa Museo Antonio Padrón, Centro de Arte la Regenta, CAAM, San Martín Centro de Arte Contemporáneo, Castillo de LA Luz, Fundación Chirino, etc.,

Actividades en el exterior del centro, tales como entornos urbanos de la ciudad o pueblos de la isla, o parajes naturales tales como el Jardín Canario, la Finca de Osorio, La Laguna de Valleseco, etc., en donde realizar actividades artísticas (Dibujos, captura de fotos, grabación de vídeos, etc.) Recursos emergentes que resultaran de Interés, tales como exposiciones temporales, concursos, certámenes, festivales, etc.

Atención a la diversidad:

El planteamiento de la asignatura es integrador, es decir que se proponen las mismas Unidades y Situaciones de Aprendizaje a todos alumnos, aunque se asume que no todos cuentan con las mismas capacidades y/o habilidades, lo que dará lugar a la adaptación a las circunstancias particulares de cada estudiante. Como ya se ha señalado anteriormente, lo esencial son los procesos y no los productos, de modo que teniendo presente este principio básico se realizará un seguimiento particularizado de cada estudiante.

No obstante, los dos grupos cuentan con un número significativo de estudiantes con bastante variedad de necesidades educativas que requieren un tratamiento especial. Para ello, se tendrá en cuenta las indicaciones específicas del departamento de orientación para cada caso.

No se detallan aquí estos casos particulares, dado que este documento es público y se quiere preservar la intimidad de los estudiantes afectados, aunque estas indicaciones serán incorporadas a los documentos de seguimiento del profesor para cada alumno.

Evaluación:

La referencia fundamental de la evaluación la tenemos en el currículo oficial de la asignatura aprobado por la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias. En ella se detallan los Criterios de Evaluación, a los que a su vez se vinculan los contenidos, los estándares de aprendizaje y las competencias clave correspondientes.

A partir de esta fuente, se ha desarrollado la presente programación de tal modo que se propone un conjunto de Unidades de Programación y Situaciones de Aprendizaje donde se van desarrollando los Criterios de Evaluación del Currículo, mediante una secuencia ordenada de actividades que se irán evaluando mediante rúbricas, lo que nos permitirá constatar de manera continua el nivel de adquisición de los desempeños y competencias. En cada rúbrica aplicable a los diversos productos se establecerá la vinculación con los elementos del currículo, de modo que se puedan abordar en su conjunto durante el desarrollo del curso.

Como ya hemos señalado anteriormente, los procesos resultan un elemento fundamental, y por eso serán incorporados en los procesos de evaluación de cada actividad o producto realizado. Y los procesos deberán tener un tratamiento en la diversidad, de modo que se ofrecerán actividades de refuerzo o de ampliación en aquellos en los que fuera necesario.

Estrategia para el refuerzo y planes de recuperación:

La Evaluación es continua, y por tanto, cuando algún estudiante no haya adquirido los estándares de aprendizaje mínimos se le ofrecerán otras actividades de recuperación a tal fin.

Debemos diferenciar dos supuestos:

El alumno que ha participado en el proceso de Enseñanza aprendizaje pero no ha adquirido los estándares mínimos en el tiempo programado: en este caso, se le propondrán actividades de refuerzo y recuperación centradas en aquellos aspectos donde se manifestaran sus carencias.

El alumno que no ha participado en el proceso por inasistencia: En este caso, se deberá recurrir a un sistema alternativo de evaluación, que consistirá en dos elementos fundamentales:

- el estudiante deberá realizar una selección de las actividades realizadas durante el curso, que recogerán los estándares mínimos de la asignatura en este nivel y,
- además el estudiante deberá realizar una prueba o examen sobre éstos contenidos mínimos.

Este sistema alternativo de evaluación será aplicado no solo en el caso de los alumnos que hubiesen perdido el derecho a la evaluación continua, sino también en la evaluación Extraordinaria, cuando no la hubieran superado en la Evaluación Ordinaria de Junio.

CONCRECIÓN DE LOS OBJETIVOS DEL CURSO

Concreción de los objetivos del Curso

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: Este objetivo se trabará permanentemente, no sólo cuidando las relaciones entre los miembros del grupo, sino desarrollando esta sensibilidad en la actividad de la asignatura.

- **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:** Se exigirá la responsabilidad no sólo en el desarrollo de las diversas tareas individuales o grupales, sino también en las entregas y plazos determinados.
- **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:** Aplicando estos valores en todas las oportunidades que se presenten, y corrigiendo las que las promuevan.
- **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:** Se trabajará la introspección, la observación y la sensibilidad, lo que ayudará a hacer aflorar el mundo emocional y a gestionarlo, para lo que intentará ofrecer pautas constructivas y respetuosas.
- **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:** Hoy es mucho más importante saber buscar y analizar críticamente la información que la acumulación erudita de conocimientos. Se ejercitarán estas destrezas en el desarrollo de todas las actividades a realizar.
- **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:** Cualquier ámbito de creación artística incide en estos aspectos, y se pone mucha insistencia en ellos desde el principio de incidir más en los procesos que en los productos.
- **) 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:** El ejercicio de las actividades plásticas desarrolla estos aspectos, y se acentúa a través de las actividades complementarias de acercamiento a las diferentes expresiones culturales.

SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN

Unidad de programación: Nadando en un mar de imágenes

Descripción:

En esta unidad de programación el alumnado aprenderá experimentar con los elementos configurativos de la imagen mediante el análisis de sus cualidades visuales, disposición, orientación espacial y capacidad expresiva, a través del uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos, en la realización de composiciones, para expresar emociones e ideas y fomentar la creatividad e imaginación.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación:

SEUP03C01

Competencias:

(CD) Competencia digital
(CSC) Competencias sociales y cívicas
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación:

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología:

(EDIR) Enseñanza directiva, (INVG) Investigación guiada, (SINE) Sinéctico

Espacios:

Aula de EPVA

Agrupamientos:

(TIND) Trabajo individual, (EMOV) Equipos Móviles o flexibles, (GGRU) Gran Grupo

Recursos:

Los ordinarios de clase Pinturas y Pinceles

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Educación Ambiental y desarrollo sostenible: Cuidado en el uso del agua para la manipulación de los pinceles y pinturas
Igualdad de género
Convivencia: Ambiente de trabajo en el aula. Respeto mutuo
Atención a la diversidad: Valorar la diversidad como riqueza en la creación artística.
Consumo responsable; Utilizar con responsabilidad los recursos comunes (pinturas) y propios (papel, cuaderno, etc)

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación:

Del 13/09/2018 0:00:00 al 31/10/2018 0:00:00

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: La composición artística.

Descripción: En esta unidad de programación el alumnado **aprenderá a reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas, mediante el análisis y la explicación oral, escrita y gráfica de los esquemas, las leyes compositivas y los métodos creativos en manifestaciones artísticas propias y ajenas, y a través de la observación directa del entorno y el uso de diferentes materiales, soportes y métodos creativos, para aplicarlos en la creación de composiciones gráfico-plásticas, personales o colectivas, valorando los procesos creativos propios y ajenos de las artes plásticas y el diseño.**

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: SEUP03C02

Competencias: (CL) Comunicación lingüística
(CD) Competencia digital
(SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación:

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (END) Enseñanza no directiva, (INVG) Investigación guiada, (EDIR) Enseñanza directiva, (SINE) Sinéctico

Espacios: Biblioteca
Aula Medusa
Aula de Plástica

Agrupamientos: (GGRU) Gran Grupo, (GHET) Grupos Heterogéneos, (TIND) Trabajo individual, (GHOM) Grupos homogéneos, (EMOV) Equipos Móviles o flexibles

Recursos: Libros de arte
Internet
Páginas web seleccionadas

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Igualdad de género: apreciando la discriminación que ha habido históricamente, y que se refleja en la historia del arte
Convivencia: La observación y enriquecimiento con el intercambio de opiniones en el trabajo cooperativo
Educación Cívica:

Interculturalidad: Aprecio de la diversidad y riqueza de las diferentes culturas que conforman la cultura contemporánea, particularmente en Canarias
Buen uso de las TIC: en la búsqueda de información para abordar las tareas

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 01/11/2018 0:00:00 al 30/11/2018 0:00:00

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: El color y las texturas en la expresión artística

Descripción: En esta unidad de programación el alumnado aprenderá a identificar y diferenciar las propiedades, relaciones y expresividad del color y las texturas, así como, la interacción entre ambos elementos, a través de variaciones del color y sus propiedades; la realización de composiciones abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas y programas informáticos de diseño, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: SEUP03C03

Competencias: (CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
(CD) Competencia digital
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación:

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (EDIR) Enseñanza directiva, (INVG) Investigación guiada, (END) Enseñanza no directiva, (SINE) Sinéctico

Espacios: Taller de Plástica
Casa Museo Antonio Padrón

Agrupamientos: (GHET) Grupos Heterogéneos, (EMOV) Equipos Móviles o flexibles, (GGRU) Gran Grupo, (GHOM) Grupos homogéneos, (TIND) Trabajo

individual

Recursos: Los propios de las artes plásticas, especialmente de las técnicas húmedas Transporte para ir y volver a Gáldar

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar

la educación en valores:

Interculturalidad

Educación Cívica

Programas y proyectos implicados

en la unidad de programación:

Patrimonio de Canarias

Implementación

Periodo de implementación: Del 03/12/2018 0:00:00 al 21/12/2018 0:00:00

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: La magia de la Geometría

Descripción: En esta unidad de programación el alumnado aprenderá a reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en la construcción de polígonos, mediante el análisis de sus propiedades, su clasificación y la aplicación de sus posibles transformaciones en el plano, y a través del trazado de polígonos, la determinación de sus elementos notables, el diseño de composiciones modulares y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para identificar y apreciar las formas geométricas en el entorno, y resolver correctamente problemas de polígonos. Y también en esta unidad de programación el alumnado aprenderá a describir, comparar y analizar las condiciones de las tangencias y los enlaces, a través de la identificación de tangencias y enlaces en el entorno y en documentos gráficos y el trazado de los distintos casos de tangencias y enlaces; así como la adecuada utilización de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para resolver correctamente problemas de tangencias, enlaces, óvalos, ovoides y espirales, y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: SEUP03C08, SEUP03C07

Competencias: (CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
(CD) Competencia digital
(SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación:

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (END) Enseñanza no directiva, (EDIR) Enseñanza directiva, (SINE) Sinéctico, (INVG) Investigación guiada

Espacios: Aula taller de Dibujo

Agrupamientos: (GGRU) Gran Grupo, (TIND) Trabajo individual, (GHOM) Grupos homogéneos, (GHET) Grupos Heterogéneos

Recursos: Instrumental dibujo Técnico
Internet: Páginas seleccionadas
Plataformas Digitales: Google Classroom, Edmodo, Edpuzzle...
Tabletas Android

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 07/01/2019 0:00:00 al 31/01/2019 0:00:00

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: El diseño y representación de los objetos

Descripción: En esta unidad de programación el alumnado aprenderá interpretar el concepto de proyección y diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el análisis de sus características en documentos gráficos, y a través del dibujo de las vistas de objetos sencillos; el trazado de perspectivas en diferentes sistemas; y la aplicación de las normas de acotación, usando las herramientas tradicionales de dibujo técnico y programas informáticos, para representar, sobre un soporte bidimensional, volúmenes sencillos

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: SEUP03C09

Competencias: (CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
(CD) Competencia digital
(CSC) Competencias sociales y cívicas
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación:

Fundamentación metodológica

(END) Enseñanza no directiva, (SINE) Sinéctico, (EDIR) Enseñanza directiva, (INVG) Investigación guiada, (EXPO) Expositivo

Métodos de enseñanza y metodología:

Espacios: Aula de Dibujo Aula Medusa

Agrupamientos: (GGRU) Gran Grupo, (EMOV) Equipos Móviles o flexibles, (TIND) Trabajo individual

Recursos: Los instrumentos propios del dibujo técnico
Ordenadores
Tablets

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores: Educación Ambiental y desarrollo sostenible
Igualdad de género
Educación Vial
Convivencia
Buen uso de las TIC

Programas y proyectos implicados en la unidad de

programación:

Implementación

Periodo de Del 01/02/2019 0:00:00 al 01/03/2019 0:00:00

implementación:

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: La Creación y la Expresión artística

Descripción: En esta unidad de programación el alumnado aprenderá a crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: SEUP03C04

Competencias: (AA) Aprender a aprender
(CSC) Competencias sociales y cívicas
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación:

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (EDIR) Enseñanza directiva, (END) Enseñanza no directiva, (SINE) Sinéctico, (INVG) Investigación guiada

Espacios: Aula de Plástica
Aula Medusa

Agrupamientos:

- (EMOV) Equipos Móviles o flexibles,
- (GEXP) Grupos de Expertos,
- (GHOM) Grupos homogéneos,
- (TIND) Trabajo individual,
- (GGRU) Gran Grupo

Recursos: ordenadores
Tabletas
Móviles

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la

educación en valores: Se trabajarán los valores siguientes, como argumento temático para las diversas creaciones Educación para la Salud.

8. Educación Ambiental y desarrollo sostenible.
9. Igualdad de género.
10. Educación Vial.
11. Convivencia.
12. Educación Cívica.
13. Interculturalidad.

14. Buen uso de las TIC.
15. Paz y solidaridad.
16. Atención a la diversidad.
17. Consumo responsable

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 11/03/2019 0:00:00 al 05/04/2019 0:00:00

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: La Comunicación Audiovisual

Descripción: En esta unidad de programación el alumnado aprenderá a reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la percepción de imágenes, por medio del análisis, identificación y clasificación de las leyes de la Gestalt y de los grados de iconicidad de una imagen, a través de la observación directa del entorno comunicativo, la realización de lecturas objetivas y subjetivas de diferentes imágenes, la creación de ilusiones ópticas, y el diseño de imágenes con diferentes finalidades y significados, para describir, analizar e interpretar los mensajes visuales

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: SEUP03C05

Competencias: (CL) Comunicación lingüística
(CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
(CD) Competencia digital
(AA) Aprender a aprender

Instrumentos de evaluación:

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (END) Enseñanza no directiva, (INVG) Investigación guiada, (ICIE) Indagación científica, (SINE) Sinéctico, (DEDU) Deductivo

Espacios: Aula Plástica
Aula Medusa
Salas de Cine

Agrupamientos: (GGRU) Gran Grupo, (GHET) Grupos Heterogéneos, (TIND) Trabajo individual, (GHOM) Grupos homogéneos, (EMOV) Equipos Móviles o flexibles,
(GEXP) Grupos de Expertos

Recursos: Ordenadores
Tabletas
Móviles

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar

La educación en valores:

El lenguaje audiovisual nos inunda con mensajes que inciden de una u otra forma en todo el espectro de valores. El desarrollar la capacidad de análisis crítico nos permitirá descubrirlos,

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 15/04/2019 0:00:00 al 10/05/2019 0:00:00

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: Los lenguajes audiovisuales

Descripción: En esta unidad de programación el alumnado aprenderá a interpretar los fundamentos de la imagen fija y en movimiento, mediante la identificación y el análisis de sus componentes, y a través de la observación de imágenes de diferente índole; el diseño y la elaboración de mensajes visuales y audiovisuales; y la exploración de sus posibilidades expresivas para utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisuales, y apreciar y valorar las posibilidades expresivas y comunicativas de las imágenes y la importancia del uso de las tecnologías digitales en este campo, así como adoptar actitudes que favorezcan el interés por el mundo audiovisual y el peso específico que la imagen tiene en la sociedad actual.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: SEUP03C06

Competencias: (CL) Comunicación lingüística
(CD) Competencia digital
(CSC) Competencias sociales y cívicas
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación:

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (IGRU) Investigación Grupal, (EDIR) Enseñanza directiva, (DEDU) Deductivo, (ICIE) Indagación científica, (SINE) Sinéctico

Espacios: Aula de Plástica
Aula Medusa
Biblioteca
Bibliotecas públicas

Agrupamientos: (GEXP) Grupos de Expertos, (GGRU) Gran Grupo, (GHOM) Grupos homogéneos, (TIND) Trabajo individual, (GHET) Grupos Heterogéneos

Recursos: Internet ordenadores
Cámaras de fotos y video
Tabletas
Móviles

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

A través del lenguaje audiovisual se pueden expresar todos los valores. Se repartirán entre los alumnos para que elaboren sus producciones en base a ellos

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 13/05/2019 0:00:00 al 21/06/2019 0:00:00

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Estándares de aprendizaje evaluables de la materia EPVA para 1º y 3º ESO (LOMCE).

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. 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.
3. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
4. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.
5. 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...)
6. 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.

7. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.
8. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
9. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
10. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
11. 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.
12. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
13. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
14. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
15. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
16. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
17. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
18. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
19. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
20. 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.
21. 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.
22. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

23. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
 24. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
 25. 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.
 26. Distingue signifiante y significado en un signo visual.
 27. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
 28. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
 29. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
 30. Distingue símbolos de iconos.
 31. Diseña símbolos e iconos.
 32. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
 33. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
 34. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
 35. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
 36. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
 37. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
 38. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
 39. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
 40. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
-

41. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada
42. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
43. 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.
44. Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.
45. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
46. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
47. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
48. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
49. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
50. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
51. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
52. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
53. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
54. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
55. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
56. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
57. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

Rúbricas para 1º y 3º ESO. (Las de 3º aparecen en negrita. Aunque los estándares son los mismos se modificaron algunas rúbricas)

INDICADORES	INSUFICIENTE 0-4	SUFICIENTE/BIEN 5-6	NOTABLE 7-8	SOBRESALIENTE 9-10
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.	No entiende y por lo tanto no es capaz de identificar o distinguir los elementos del lenguaje gráfico plástico ni en sus producciones ni en las obras de arte presentadas a tal efecto.	Aunque con cierta ayuda entiende e identifica los elementos del lenguaje gráfico plástico; es capaz de utilizarlos en sus composiciones, de un modo muy básico. De igual modo puede llegar a distinguirlos en producciones ajenas.	Es capaz de identificar y de valorar los diferentes elementos del lenguaje gráfico plástico, aportándolos adecuadamente a sus producciones. En producciones ajenas u obras de arte los identifica de igual modo y sabe hacer una lectura correcta de los mismos.	Identifica, valora y expresa con creatividad y originalidad, y con una fuerte carga expresiva los diferentes elementos del lenguaje gráfico plástico. Aunque trabajados con diferentes técnicas o materiales aporta siempre una solución adecuada, coherente
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.	No es capaz de distinguir en las obras a analizar ni en las suyas propias las cualidades que aportan los elementos del lenguaje gráfico plástico, punto, línea y plano.	Poco a poco y con ayuda, es capaz de valorar las cualidades del punto, la línea y el plano en sus producciones; de igual modo, puede distinguirlos en aquellas obras que se le muestran.	Valora e identifica las cualidades e importancia de los elementos del lenguaje gráfico, utilizándolos adecuadamente; de igual modo, es capaz de analizar obras, no demasiado complejas, distinguiéndolos sin problemas.	Es capaz de valorar, analizar e interpretar sin problemas los elementos del lenguaje gráfico plástico: Los utiliza adecuadamente, con soltura y creatividad y los distingue sin problemas en cualquier obra ajena que deba observar.
2. 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.	No entiende el concepto de ritmo y por lo tanto no es capaz de hacer un análisis de los ritmos lineales presentes en la naturaleza o en composiciones plásticas para utilizarlos luego en sus propias composiciones.	De un modo primario y básico, analiza composiciones ajenas y la propia naturaleza, teniendo en cuenta los ritmos lineales para luego llevarlos a cabo en sus producciones.	Analiza y entiende los ritmos lineales propios de la naturaleza y de composiciones plásticas ajenas y los utiliza con corrección en sus propias composiciones.	Entiende, analiza y describe sin ningún problema, los ritmos lineales propios de la naturaleza y de composiciones artísticas ajenas; en sus propias producciones construye siguiendo esquemas parecidos con originalidad y creatividad.
2. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en	A pesar de la observación directa y de las explicaciones adecuadas, no sabe hacer una lectura correcta de las líneas que forman parte de cualquier	Con ayuda, puede hacer una pequeña lectura de la aportación rítmica de las líneas, en cualquier paisaje u objeto para posteriormente intentar	Es capaz de analizar los ritmos lineales mediante la observación directa o no, entendiendo la aportación que supone el uso correcto de las líneas en las	No tiene ningún problema en entender la necesidad del uso de la línea interna y externa, sus ritmos y variaciones, para analizar cualquier elemento

<p>composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico plásticas.</p>	<p>composición, ni de las internas o externas. Por lo tanto, no sabe utilizarlas adecuadamente en sus propias creaciones.</p>	<p>realizar su propia creación. Lógicamente, habrá mucha torpeza gráfica en su producción.</p>	<p>composiciones y elementos que está observando para posteriormente llevarlos a sus propias creaciones.</p>	<p>orgánico, paisaje u objeto; de igual modo, utiliza adecuadamente con soltura y creatividad la línea para entender y construir los diferentes volúmenes.</p>
<p>3. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p>	<p>No puede experimentar porque no entiende el concepto de ritmo. Por otro lado, no ha terminado de entender cómo debe trabajar con los elementos gráfico-plásticos, punto, línea y plano.</p>	<p>Entiende, con ayuda y guía, el concepto de ritmo y lo aplica a sus composiciones cuando trabaja con el punto, la línea y el plano.</p>	<p>Experimenta libremente con el concepto de ritmo y lo aplica coherentemente en aquellas composiciones cuando trabaja con el punto, la línea y el plano.</p>	<p>No sólo experimenta, sino que crea composiciones donde el concepto de ritmo se trabaja con madurez e interés, aplicándolo con libertad e interés cuando trabaja con el punto, la línea y el plano.</p>
<p>4. 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 geométricamente o más libres y espontáneas.</p>	<p>No es capaz de experimentar con los materiales trabajando con puntos o líneas; No muestra interés por mejorar el uso de los lápices ni sus aplicaciones en las distintas composiciones exigidas.</p>	<p>Siempre de un modo muy básico, utiliza los lápices y sus aplicaciones para trabajar con los elementos gráficos, punto y línea.</p>	<p>Realiza composiciones de diferentes características formales trabajando con el material exigido y contemplando el punto y la línea como únicos recursos gráficos. Modifica y crea en función de sus necesidades plásticas.</p>	<p>Crea, compone y construye con los diversos lápices o materiales, composiciones de gran valor gráfico-plástico, utilizando el punto y/o la línea como único recurso gráfico. Se mueve con soltura con cualquier tipo de obra ya sea a mano alzada o geométrica.</p>
<p>4. 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, de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.</p>	<p>No tiene soltura ni seguridad utilizando tanto las líneas como los puntos, para crear diferentes cualidades expresivas que mejoran nuestras creaciones gráficas (luces, sombras, cambios tonales, etc)</p>	<p>Con poca seguridad y sin experimentar plenamente, es capaz de construir composiciones descubriendo pequeñas aportaciones expresivas tanto de los elementos del lenguaje gráfico como de los materiales con los que está trabajando.</p>	<p>Experimenta sobre el uso expresivo de la línea y el punto jugando adecuadamente con el material exigido. Resuelve composiciones teniendo en cuenta los objetivos previamente concertados: distintas posibilidades tonales, colores y sis se trata o no de composiciones a mano alzada o con mayor rigor.</p>	<p>Experimenta y resuelve ricamente las posibilidades expresivas del punto y la línea. Maneja el material sin ningún tipo de problema, teniendo en cuenta en todo momento que tipo de línea, tono, color, grosor y estructura es la adecuada en su composición.</p>

5. 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...)	No es capaz de realizar composiciones que puedan transmitir emociones, sensaciones o sentimientos. No entiende que pueda utilizar recursos gráficos para resolver dichas propuestas.	Puede llegar a transmitir a través de sus composiciones, con ayuda y guías emociones, sensaciones y sentimientos; es capaz de utilizar los recursos gráficos para conseguir tal fin.	Realiza composiciones que son capaces de transmitir emociones, sensaciones y sentimientos utilizando los recursos gráficos adecuados en cada caso.	Domina perfectamente el uso de los recursos gráficos para crear composiciones que transmiten sensaciones, emociones y sentimientos.
5. 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...)	No consigue transmitir ningún tipo de sentimiento u emoción, pues su trabajo carece de todos los recursos necesarios para ello. No presenta tampoco la motivación necesaria para conseguirlo.	Siempre con ayuda, es capaz de realizar composiciones que transmiten emociones básicas. Necesita guía a la hora de utilizar los recursos adecuados para conseguirlo.	Puede realizar composiciones que transmiten emociones. Utiliza sin miedo los recursos adecuados para conseguirlo y presenta el grado de motivación necesario para ello.	Sus composiciones emiten todo tipo de sensaciones, respondiendo a los objetivos marcados. Utiliza correctamente los recursos adecuados para ello e incluso es capaz de aportar los suyos propios pues su nivel de motivación es muy alto.
6. 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.	No sabe hacer la lectura correcta de una obra de arte. No utiliza vocabulario específico y sus composiciones son demasiado básicas, sin tener en cuenta conceptos de equilibrio proporción o ritmo.	Siempre con ayuda del profesor o de un guión, hace un análisis muy escueto y básico de cualquier composición. Le cuesta expresarse para hacerse entender.	Hace una lectura adecuada de cualquier obra, incluyendo la suya propia. Entiende los conceptos propios de la leyes compositivas, y por lo tanto sus productos tienen interés y están dotados de equilibrio, proporción y ritmo.	SE expresa brillantemente ante el análisis de una obra de arte. Utiliza el vocabulario necesario y su lectura siempre goza de interés descriptivo y analítico. Sus obras son brillantes en todos los sentidos.
7. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.	No controla el uso de las diferentes técnicas; ni el uso de las más utilizadas (lápices y rotuladores), realizando composiciones carentes de valor plástico.	Es capaz de mostrar algo de interés por mejorar el uso de técnicas diversas, aunque todavía siga trabajando de un modo básico y algo irregular.	Utiliza adecuadamente las diferentes técnicas, aplicándolas con rigor y resultados plásticos de interés.	Domina a la perfección el uso de las diferentes técnicas y las aplica con exactitud y rigor en cada una de las propuestas exigidas.
7. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.	No tiene el suficiente dominio del espacio ni del soporte, ni es capaz de construir con creatividad y originalidad, solucionando de un modo rápido y sin acierto.	Demuestra cierta habilidad para construir con creatividad y originalidad, presentando propuestas aceptables que se acercan a lo exigido.	Tiene dominio y destreza a la hora de componer gráficamente, trabajando con creatividad y originalidad.	Domina a la perfección con autonomía y habilidad las diferentes propuestas, siendo muy original y creativo.
8. Realiza composiciones	No consigue ser creativo en el	Es capaz de realizar un diseño	Resuelve su composición utilizando	Es creativo, original y exquisito a

modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.	proceso del diseño de las redes modulares; no domina las figuras poligonales básicas para poder llevar a cabo su composición ni entiende el concepto de ritmo tan necesario en este tipo de construcciones.	básico, con ayuda, que le sirve para llevar a cabo su propia composición. Tiene cuidado a la hora de dibujar técnicamente y a la hora de aplicar el color, aunque todavía le cuesta controlar el material adecuado.	figuras poligonales más complejas, respetando el ritmo y aplicando con buen criterio los diferentes procedimientos gráfico – plásticos para el desarrollo de la misma.	la hora de realizar su diseño modular; no sólo lo crea sino que es capaz de darle una aplicación y entender su funcionalidad dependiendo donde vaya a ser su ubicación. Utiliza correctamente aquellos materiales y técnicas necesarios para dicho trabajo.
9. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.	No sabe como representar ni imitar elementos con sus propias texturas y proporciones; se pierde con el planteamiento y no es capaz de hacer una observación detallada que le facilite el ejercicio.	Sigue los pasos del ejercicio, aunque precisa de ayuda para el desarrollo del mismo. Pone interés en ejecutar adecuadamente el ejercicio, pero sigue trabajando de un modo muy básico. Se aproxima a la representación de los elementos respetando torpemente sus texturas y proporciones.	Representa los elementos que se le pide, haciendo uso de la observación y resuelve positivamente la propuesta. Tiene en cuenta las proporciones y texturas de dichos elementos, eligiendo además los materiales más adecuados para resolver el ejercicio.	No sólo representa adecuadamente lo que se le pide, haciendo uso de la observación y de la memoria gráfica, sino que de un modo muy autónomo es capaz de elegir el material más adecuado, los colores y trazos necesarios para aproximarse fielmente a lo que está representando.
9.Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.	A pesar de la observación directa de los objetos a dibujar es incapaz de respetar su colocación y proporción con respecto los unos de los otros y con el entorno. Tiende al linfatismo, no planteando recursos propios de la representación del espacio.	Puede dibujar lo que ve, con cierta torpeza a la hora de representar. Comete errores de proporción, pero es capaz de representar los distintos planos del espacio.	Representa los bodegones, proporcionando adecuadamente los objetos entre ellos y el entorno. Plantea adecuadamente su situación en el espacio y no comete graves errores cuando está representándolo.	La observación directa no es problema para este alumnado, que es capaz de mimetizar lo que está viendo y de resolver expresivamente haciendo uso de un trazo único y maduro.
10. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	No reconoce ni distingue los colores primarios de los secundarios ni es capaz de sacarle partido a sus mezclas. No es limpio ni organizado, por lo que sus resultados no son los esperados.	Hace sus mezclas guiándose por un guión, aunque no termina de distinguir las mismas. Es probable que sea algo "sucio" con el uso del material adecuado para dichas mezclas.	Experimenta, conoce y distingue las diferentes mezclas obtenidas de los colores; reconoce e identifica los primarios de los secundarios y trabaja con los materiales con limpieza para conseguir dichos objetivos.	Reconoce e identifica sin ningún tipo de problemas los colores. Distingue los primarios de los secundarios y sus mezclas, sacando el máximo poder expresivo y plástico de los mismos. Obtiene los colores sin problemas, respetando el modo adecuado de trabajar, con limpieza y orden.
11. Realiza modificaciones del color y sus propiedades	No se maneja con las nuevas tecnologías, ni aún tratándose	Entiende conceptos muy básicos de las modificaciones	Es capaz de jugar con las modificaciones del color en las	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.	de composiciones sencillas. No controla las modificaciones del color pues no es capaz de hacerlo ni en cualquier otro soporte.	del color y las aplica con ayuda utilizando las TIC.	nuevas tecnologías y consigue crear y expresar sensaciones, aún tratándose de composiciones sencillas.	haciendo uso de las nuevas tecnologías. Sus composiciones van más allá de un planteamiento sencillo y consigue crear y expresar todo tipo de sensaciones y emociones.
12. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.	No es capaz de representar el volumen, ni tan siquiera utilizando los recursos necesarios para ello.	Representa aproximadamente la sensación de volumen. Siempre trabaja con una guía o ayuda y su planteamiento es muy básico.	Sabe representar el volumen haciendo uso del claroscuro; sus composiciones aunque sencillas están bien representadas.	Es capaz de realizar composiciones complejas jugando con el claroscuro para la representación del volumen y del espacio. Sus planteamientos son muy maduros y muy bien ejecutados.
13. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	No entiende el concepto de abstracción, por lo tanto no puede resolver ni expresar por medio del uso del color.	Es capaz de aproximarse al concepto de abstracción y por lo tanto puede expresar sensaciones básicas haciendo uso del color.	Entiende el concepto de abstracción y trabaja con las diferentes técnicas gráficas	No tiene ningún problema en identificar y diferenciar una composición abstracta de una figurativa, por lo que cuando debe trabajar la abstracción utiliza todas las técnicas adecuadas expresando todo tipo de sensaciones por medio del color, con madurez, expresividad, creatividad y siendo original.
14. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.	No entiende el concepto ni el modo de trabajar con la técnica frottage en las composiciones donde debe aplicarla. No trae el material adecuado para la realización de la misma ni manifiesta interés por realizar un ejercicio correcto.	Siguiendo el desarrollo adecuado, es capaz de resolver las composiciones con la técnica en cuestión. Su trabajo debe mejorar, pues será muy primario.	Transcribe las texturas táctiles a visuales, utilizando esta u otras técnicas. Aporta el material necesario y sabe utilizarlo adecuadamente.	Transcribe las texturas de táctiles a visuales utilizando las técnicas necesarias, aportando modos de resolver muy originales y creativos. Es capaz de elegir aquel material que mejor funcione con dicha técnica o técnicas.
14. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage,	No sabe transcribir ni jugar con las texturas táctiles a visuales, porque no consigue entender los conceptos de este estándar.	Siguiendo unas pautas, puede llegar a trabajar con la técnica del frottage; de igual modo, sigue necesitando ayuda para	Es capaz de realizar composiciones abstractas y figurativas jugando con la técnica del frottage. Entiende y	No sólo es capaz de realizar composiciones abstractas o figurativas, con la técnica del frottage, sino que además las

utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.		distinguir entre composición abstracta o figurativa.	resuelve sin grandes complicaciones.	resuelve con planteamientos complejos y muy expresivos.
15. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.	No sabe ordenar elementos sobre un soporte, ni es capaz de distinguir entre figura-fondo para realizar con corrección una composición.	Puede crear composiciones sencillas, repitiendo estereotipos adquiridos y con apenas planteamientos creativos u originales.	Crea composiciones sencillas creativas y originales, acercándose a los objetivos planteados.	Crea, realiza y desarrolla composiciones creativas, originales, sencillas y complejas respondiendo a la perfección con los objetivos planteados.
15. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.	No es capaz de resumir o sintetizar en una idea o boceto la composición planteada en la ficha técnica.	Es capaz, aunque con cierta ayuda en la realización de sus pasos, de sintetizar o resumir una idea planteada en la ficha técnica.	Es capaz y demuestra habilidad a la hora de resumir o sintetizar una idea, aportando además planteamientos muy creativos.	Resuelve sin problemas, con destreza, creatividad y originalidad el boceto o bocetos del ejercicio planteado en la ficha técnica.
17. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	No tiene vocabulario para expresarse adecuadamente, ni por escrito ni oral, y explicar de ese modo cual va a ser su proceso creativo.	Maneja un vocabulario específico muy básico que le permite expresarse por escrito y oral, y aunque con ayuda, puede llegar a hacer una breve descripción de su obra.	Se expresa adecuadamente por escrito y oral, utilizando vocabulario específico de la materia. Es capaz de reflexionar y evaluar sobre el proceso de su obra y sobre el trabajo de los demás.	Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, utilizando un lenguaje rico, con vocabulario específico de la materia, tanto su obra como la de sus compañeros/as.
17. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	No tiene o demuestra tener poco dominio, a la hora de reflexionar sobre el proceso creativo y se muestra incapaz de explicar de un modo oral la propuesta que quiere realizar o de analizar lo que han construido los demás.	Aunque con ayuda, es capaz de manifestar oralmente el proceso creativo de su ejercicio y puede analizar las ideas y proyectos de los demás.	Puede reflexionar el planteamiento de su obra y expresarla de un modo oral, haciendo uso del vocabulario específico de la materia. Del mismo modo, es capaz de analizar críticamente los proyectos u obras ajenas.	Es reflexivo, constructivo y crítico con su trabajo y con el de los demás. Es capaz de aportar nuevos datos y aportar diferentes soluciones en el mismo proceso y se expresa con total corrección de un modo oral y por escrito.
18. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y mimético	No comprende y por lo tanto no puede distinguir los diferentes niveles de iconicidad de una imagen, lo que no le permite elaborar bocetos, apuntes o dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.	Trabaja de un modo muy básico, repitiendo estereotipos, utilizando la imagen gráfica con características infantiles e inmaduras, y costándole distinguir entre bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.	Trabaja adecuadamente con los diferentes niveles de iconicidad de las imágenes ; distingue y produce bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos, utilizándolos en función de las necesidades.	Domina la imagen con todos sus niveles de iconicidad, expresando sin problemas y con madurez sus planteamientos en cada una de sus producciones.
18. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando	No tiene capacidad para relacionar las ideas o propuestas con la imagen o	Siempre con ayuda, empieza a entender como puede resolver las diferentes formas propias	Tiene capacidad para sintetizar, ser analítico o mimetizar, y sabe en que momento es el más	Comprende perfectamente y resuelve con dominio, ajustando los diferentes niveles

<p>bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y mimético</p>	<p>forma que mejor las pueda representar. Utiliza estereotipos y recurre a planteamientos infantiles para construir.</p>	<p>de una composición. Necesita recurrir a imágenes ya planteadas haciendo un uso excesivo de las copias.</p>	<p>adecuado para utilizar un tipo de imagen u otra.</p>	<p>de iconicidad de la imagen gráfica en todos los pasos del proceso constructivo.</p>
<p>19. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p>	<p>No es capaz de utilizar las técnicas adecuadas para aplicarlas en cada una de sus producciones; trabaja sin orden ni limpieza, sin establecer criterios y por lo tanto sus trabajos carecen de calidad plástica.</p>	<p>Se acerca de un modo muy básico al uso adecuado de las diferentes técnicas, aunque no plantea grandes soluciones y plásticamente sus trabajos son muy pobres.</p>	<p>Utiliza con criterio las técnicas plásticas que se ponen a su disposición adaptándolas a sus creaciones y obteniendo el máximo partido de las mismas. Sus trabajos creativa y plásticamente tienen interés.</p>	<p>Utiliza adecuadamente las técnicas gráfico-plásticas adaptándolas sin problemas a sus creaciones, dominando en todo momento el trabajo desde el principio. Además, se expresa controlando en todo momento la carga emocional, el material, la limpieza y el orden.</p>
<p>19. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p>	<p>No utiliza el material adecuadamente, no hace caso al proceso de utilización de los mismos y resuelve de un modo muy básico.</p>	<p>Empieza a entender como se pueden utilizar las diferentes técnicas y aunque con torpeza se aproxima a un uso adecuado del material y de las técnicas.</p>	<p>Es capaz de adaptar el material a sus propuestas, de manejar adecuadamente el mismo para el desarrollo de las técnicas indicadas y consigue con ello el objetivo de las actividad.</p>	<p>No sólo utiliza correctamente el material y las técnicas sino que manifiesta controlarlas con dominio, aportando un uso personal, creativo y original.</p>
<p>20. 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.</p>	<p>No utiliza adecuadamente ni el lápiz de color ni el lápiz de dibujo; no entiende el concepto de claroscuro y por lo tanto no es capaz de plantearlo siquiera. Trabaja de un modo muy inmaduro e infantil con problemas en los trazos y sin controlar las superficies.</p>	<p>Aunque de un modo básico e inmaduro empieza a trabajar dentro de unas pautas aceptables, respetando las direcciones en el trazo y las superficies a colorear o sombrear; da sus primeros pasos en el intento por representar el volumen con la técnica del claroscuro.</p>	<p>Utiliza con corrección los lápices de dibujo y de color, controlando sin problemas los trazos y las superficies. Entiende el concepto de claroscuro y lo aplica en sus composiciones.</p>	<p>Es capaz de aplicar con dominio los lápices de dibujo y de color, yuxtaponiendo tonos y sombreando para conseguir el volumen en sus composiciones. Decide con autonomía como aplicar el trazo y cuando aplicar el color de forma homogénea o degradado.</p>
<p>20. 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.</p>	<p>No es capaz de realizar degradaciones ni planteamientos de claroscuro porque no utiliza correctamente las técnicas exigidas para ello.</p>	<p>Empieza a controlar los lápices y puede acercarse a las propuestas de luces y sombras o degradados. Le cuesta un poco más trabajar en superficies que no sean regulares.</p>	<p>Controla los lápices y construye composiciones recreando aspectos relacionados con el claroscuro. Es capaz de igual modo de trabajar sobre superficies homogéneas o irregulares.</p>	<p>Utiliza correctamente los lápices, tanto de grafito como de color ; sus composiciones plantean degradados, luces y sombras y lo resuelve sin problemas, aportando su visión expresiva, su trazo personal y maduro. La superficie no supone ningún inconveniente para trabajar.</p>

<p>21.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>No tiene ningún control sobre el trabajo con las témperas; no domina ninguna de las técnicas a trabajar (dedos, pincel) ensuciando su trabajo y su espacio. No es capaz, por lo tanto, de desarrollar ninguna textura con este material.</p>	<p>Precisa ayuda para trabajar con las témperas, aunque es capaz de controlar de un modo muy básico las diferentes técnicas que vamos a desarrollar. Su espacio y trabajo guarda un cierto orden y limpieza.</p>	<p>Es capaz de experimentar con las témperas, controlando sin problemas las técnicas que vamos a utilizar. Mezcla colores y crea texturas tanto visuales como cromáticas con acierto.</p>	<p>Domina las técnicas y el material, mezcla colores y crea texturas sin apenas necesitar de guías en el desarrollo de su ejercicio. Sabe en todo momento cómo tiene que trabajar para preservar la limpieza en su espacio y trabajo.</p>
<p>21.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>No es capaz de experimentar ni de investigar con las témperas, pues no puede controlar un material que precisa de mucho orden y disciplina; ni aún tratándose de aportaciones más expresivas, pues su motricidad fina no la tiene del todo desarrollada.</p>	<p>Siempre con ayuda y con las pautas adecuadas consigue aproximarse a los objetivos que exige este estándar. No termina de controlar del todo la limpieza o la capacidad expresiva de la témpera.</p>	<p>Experimenta y descubre diferentes modos de trabajar con las témperas, con rigor y limpieza. Sus texturas cromáticas son visualmente atractivas.</p>	<p>Tiene muy desarrollada la capacidad para trabajar texturas cromáticas diversas, manejando perfectamente las diferentes técnicas con las témperas. Aporta originalidad, creatividad y riqueza expresiva.</p>
<p>22. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p>	<p>No tiene ningún criterio plástico o estético para trabajar con el papel. Lo utiliza incorrectamente, sin precisión a la hora de rasgarlo con las manos. No presenta interés para conjugar adecuadamente los diferentes papeles con los que vamos a trabajar.</p>	<p>Muestra interés en el uso del papel como material de trabajo, por lo que es capaz, aunque con cierta ayuda, de realizar composiciones utilizando este material. Todavía presenta cierta torpeza a la hora de manipularlo.</p>	<p>Manipula, rasga o pliega el papel en función de las necesidades de su composición. Es capaz de crear texturas y collage con resultados plásticos interesantes, creativos y originales.</p>	<p>Utiliza el papel como si se tratara de cualquier otro material, sin problemas y con riqueza plástica. Crea texturas visuales y táctiles con mucha originalidad y realiza composiciones y collages con dominio y creatividad.</p>
<p>23. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p>	<p>No sabe utilizar adecuadamente la tijera y por lo tanto no sabe crear composiciones ni abstractas o figurativas con precisión pues no es capaz de darle forma al papel.</p>	<p>Recorta sin grandes problemas, aunque todavía precisa de cierta ayuda. Le cuesta, y por lo tanto resuelve de un modo muy básico, crear composiciones abstractas o figurativas utilizando el papel como instrumento de trabajo.</p>	<p>Es capaz de crear cualquier composición utilizando el papel como único elemento de trabajo pues recorta sin problemas.</p>	<p>Crea formas abstractas y figurativas componiéndolas con cualquier fin exigido utilizando el papel como único instrumento de trabajo; además, lo hace con precisión, recortando perfectamente y manteniendo su espacio y trabajo limpio y ordenado.</p>
<p>24. Aprovecha materiales</p>	<p>No aprovecha el material que se le</p>	<p>Trae y aprovecha su material</p>	<p>Trae y aprovecha su material</p>	<p>Trae, aprovecha y domina su</p>

recicladados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.	pide para reciclar mostrándose incapaz de realizar el ejercicio planteado. No es capaz de darle forma y le cuesta muchísimo trabajar con dicho material.	reciclado, realizando una composición ingenua y sencilla, sin grandes complicaciones pero con resultado positivo.	reciclado, obteniendo un resultado original y creativo.	material reciclado, creando la composición exigida con planteamientos maduros, complejos, originales y creativos, explotando al máximo las cualidades gráfico- plásticas del material.
25. 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.	Es caótico cuando se dispone a trabajar por lo que su espacio siempre está desordenado y sucio. No se puede contar con su espacio porque nunca lo presenta de un modo adecuado. Su material no está completo, o le falta o no está en las perfectas condiciones para trabajar.	Mantiene un cierto orden y algo de limpieza en su material y en su espacio. Hay que recordarle que debe mantenerlo limpio y en ocasiones hay que echarle una mano para recoger.	Su espacio y material está ordenado y limpio; se puede contar con su espacio sin problemas.	Mantiene su espacio de trabajo en perfecto estado; siempre tiene el material adecuado, limpio y ordenado. Pone su espacio y material a disposición de los demás cuando es necesario.
26. Distingue significativo y significado en un signo visual.	No entiende que las imágenes posean significativo y significado, no es capaz de distinguirlos y ante las pruebas o exposiciones para identificarlos, confunde y no soluciona.	Entiende el concepto de significativo y significado y es capaz de identificarlos en pruebas y exposiciones de diferentes imágenes, aunque todavía tiene dudas y falta de seguridad.	Entiende, representa y explica el significativo y significado de las imágenes que se le presentan.	Es capaz de identificar, representar y explicar el significativo y significado de un signo o imagen visual, aportando diferentes soluciones siempre con acierto y seguridad.
27. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	No entiende los conceptos y por lo tanto no es capaz de diferenciar las imágenes figurativas de las abstractas.	Hace planteamientos muy básicos de los conceptos de figuración y abstracción; no se complica y en cuestiones más complejas se pierde.	Es capaz de diferenciar imágenes figurativas de las abstractas y por lo tanto, hace composiciones interesantes con las mismas.	Diferencia, crea y construye sin ningún tipo de problemas, composiciones complejas, maduras e interesantes con imágenes figurativas y/o abstractas.
28. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	No sabe ni es capaz de entender que una imagen tiene grados de iconicidad diferentes.	Con ayuda, presentando ejemplos, es capaz de entender que una imagen puede variar sus grados de iconicidad cuando se utiliza con diferentes fines o medios.	Entiende y es capaz de aplicar los diferentes grados de iconicidad de una imagen; se mueve por diferentes soportes visuales y audiovisuales demostrando sus conocimientos.	Entiende a la perfección el grado de iconicidad de una serie de imágenes, reconociéndolos con soltura, seguridad y crítica.
29. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.	No sabe ni es capaz de entender que una imagen tiene grados de iconicidad diferentes, por lo tanto tiene problemas para crear	Con ayuda, presentando ejemplos, es capaz de entender que una imagen puede variar sus grados de iconicidad cuando se	Entiende y es capaz de aplicar los diferentes grados de iconicidad de una imagen; se mueve por diferentes soportes visuales y	Entiende a la perfección el grado de iconicidad de una serie de imágenes, reconociéndolas con soltura, seguridad y crítica y

	imágenes para un tema.	utiliza con diferentes fines o medios, y produce aunque con cierta torpeza las imágenes exigidas.	audiovisuales demostrando sus conocimientos. Crea imágenes con soltura y seguridad, basándose en un mismo tema.	creando las mismas en diferentes soportes explotando al máximo un mismo tema.
30. Distingue símbolos de iconos.	No distingue ni entiende el concepto de símbolo y de signo.	Se aproxima a la definición o idea de símbolo y signo aunque de un modo muy básico.	Entiende sin problemas la definición de símbolo y signo, reconociéndolos en una serie de imágenes dadas.	Entiende perfectamente la definición de símbolo y signo reconociéndolos con seguridad y aportando ejemplos maduros y diferentes, que enriquecen las definiciones.
31. Diseña símbolos e iconos	No distingue ni entiende el concepto de símbolo y de signo y por lo tanto no puede diseñar sin cometer errores.	Se aproxima a la definición o idea de símbolo y signo aunque de un modo muy básico y puede diseñarlos con ciertos límites y ayuda.	Entiende sin problemas la definición de símbolo y signo, reconociéndolos en una serie de imágenes dadas y es capaz de crearlos y diseñarlos.	Entiende perfectamente la definición de símbolo y signo reconociéndolos con seguridad y aportando ejemplos maduros y diferentes, que enriquecen las definiciones. Diseña aportando creatividad y originalidad símbolos e iconos sin problemas gráficos o de significado.
32. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	No es capaz de describir una imagen o una composición de un modo objetivo, haciendo un simple análisis formal de la misma.	Paso a paso y con ayuda puede describir la imagen o composición que tiene que analizar de un modo objetivo y utilizando un lenguaje muy básico.	Describe y analiza de un modo objetivo la imagen o composición presente sobre cualquier soporte, utilizando lenguaje específico de la materia.	Domina perfectamente el análisis formal de cualquier tipo de imagen o composición sobre cualquier soporte, tanto visual como audiovisual, utilizando un lenguaje variado y específico de la materia.
33. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	Tiene serios problemas para hacer la lectura correcta de una imagen, ni objetiva ni subjetivamente. No es capaz de entender ni de sacar conclusiones narrativas de lo que está observando, pues no entiende que las imágenes puedan transmitir mensajes.	Haciendo uso de unas pautas que le sirven de guión, puede llegar a entender el mensaje objetivo y darle un sentido a la narración de una imagen. Subjetivamente le cuesta un poco más. Aunque de un modo muy básico, puede sacar sus propias conclusiones.	Hace una lectura adecuada de una imagen, objetiva y subjetivamente. Entiende el carácter narrativo de las imágenes y saca sus propias conclusiones.	Entiende perfectamente que las imágenes son transmisoras de mensajes de todo tipo, analizándolas de un modo más complejo que el resto. Saca sus propias conclusiones y es capaz de interpretarlas sin ningún tipo de problemas.
34. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.	Se limita a hacer un uso de la fotografía con el móvil o cámara fotográfica, sin tener en cuenta el encuadre.	Es capaz de utilizar el móvil o la cámara fotográfica para realizar fotografías, haciendo uso del encuadre de un modo básico o	Utiliza el móvil y la cámara fotográfica para realizar fotografías con diferentes encuadres y puntos de vista, con un resultado estético	Hace uso de la cámara y del móvil con total soltura, buscando siempre el mejor encuadre y los diferentes puntos de vista,

		carente de interés visual.	bastante aceptable.	buscando además una calidad plástica sobresaliente.
35. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.	Se limita a hacer un uso de la fotografía con el móvil o cámara fotográfica, sin tener en cuenta el encuadre, ni los puntos de vista. No entiende ni aplica el concepto de leyes compositivas.	Es capaz de utilizar el móvil o la cámara fotográfica para realizar fotografías, haciendo uso del encuadre de un modo básico o carente de interés visual. Aplica básicamente aspectos compositivos.	Utiliza el móvil y la cámara fotográfica para realizar fotografías con diferentes encuadres y puntos de vista, con un resultado estético bastante aceptable. Entiende el concepto de leyes compositivas y es capaz de buscar el modo de aplicarlas.	Hace uso de la cámara y del móvil con total soltura, buscando siempre el mejor encuadre y los diferentes puntos de vista, buscando además una calidad plástica sobresaliente. Aplica perfectamente las leyes compositivas (simetrías, ritmos, homogeneidad, etc), sabiendo lo que hace y con un objetivo siempre presente.
36. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	No reconoce los elementos que forman parte de la comunicación visual. No los identifica ni los define.	Identifica los elementos que forman parte de la comunicación visual.	Entiende que el proceso de la comunicación visual como lenguaje propio tiene una serie de elementos que se repiten en el resto de las comunicaciones y puede identificarlos y describirlos.	Identifica y describe los elementos de la comunicación visual en cualquier soporte o medio, aportando ejemplos rápidos y complejos.
37. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.	No reconoce los elementos que forman parte de la comunicación audiovisual. No los identifica ni los define.	Identifica los elementos que forman parte de la comunicación audiovisual.	Entiende que el proceso de la comunicación audiovisual como lenguaje propio tiene una serie de elementos que se repiten en el resto de las comunicaciones y puede identificarlos y describirlos.	Identifica y describe los elementos de la comunicación audiovisual en cualquier soporte o medio, aportando ejemplos rápidos y complejos.
38. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	No entiende ni identifica las diferentes funciones presentes en el lenguaje visual o audiovisual.	Puede llegar a distinguir algunas funciones propias del lenguaje visual o audiovisual, con ayuda y con guías.	Entiende e identifica las diferentes funciones del lenguaje visual y audiovisual.	Entiende, identifica y expone sin problemas las diferentes funciones del lenguaje visual y audiovisual.
39. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.	No es capaz de distinguir ni de identificar los recursos visuales en el lenguaje publicitario.	Es capaz de identificar, aunque con ayuda, los recursos visuales propios del lenguaje publicitario para utilizarlos posteriormente, de un modo muy básico.	Identifica los recursos visuales del lenguaje publicitario y los utiliza adecuadamente en sus propuestas.	No tiene problemas para identificar los recursos visuales en el lenguaje publicitario; los interpreta además críticamente y los ajusta con corrección en sus propuestas.
40. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	No diseña ni construye mensajes publicitarios pues le cuesta entender la utilización de figuras retóricas en el lenguaje	Diseña un mensaje publicitario muy básico y para la utilización de figuras retóricas precisa de ayuda.	Es capaz de diseñar un mensaje publicitario haciendo uso de figuras retóricas.	Diseña sin problemas y con dominio, mensajes publicitarios utilizando recursos visuales como son las figuras retóricas; es capaz

	publicitario.			de plantear incluso propuestas variadas.
41. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada	No se maneja con las nuevas tecnologías, ni tan siquiera para elaborar documentos o presentaciones varias. Sus trabajos no presentan un planteamiento correcto y por lo tanto no tienen la presentación adecuada.	Siempre con ayuda, haciendo uso de pautas y de un guión, elabora documentos en formato digital para sus presentaciones. Son muy básicas y muy poco creativas.	Sus presentaciones en formato digital son adecuadas y correctas. Es creativo y original.	Es capaz de elaborar documentos en formato digital de un modo brillante. Sus planteamientos son correctos, originales y muy creativos.
42. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	No controla ni es capaz de manejar el uso de las reglas de precisión. Su motricidad fina no le permite agarrar las reglas con soltura para realizar las líneas necesarias que se construyen con la escuadra y el cartabón. Por otro lado, se pierde con los conceptos y por lo tanto no es capaz de representar gráficamente lo que se le está pidiendo.	Necesita ayuda con el manejo de las reglas, sobre todo en el inicio, pero es capaz de avanzar. Llega a controlar básicamente el material y aunque con cierta torpeza, puede realizar el trabajo con líneas que se le está exigiendo. No es muy creativo, ni limpio en la ejecución	Es capaz de realizar composiciones con líneas paralelas, transversales y perpendiculares, porque las entiende, las comprende y las ejecuta sin problemas, con limpieza, orden y con resultados creativos. Las reglas y su uso no le suponen mayor problema.	Realiza composiciones abstractas y figurativas, con líneas paralelas, transversales y perpendiculares con dominio, ejecutándolas con limpieza, orden y rigor. Es muy creativo y maduro en sus planteamientos.
43. 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.	Tiene serios problemas con los instrumentos de precisión por lo que no es capaz de desarrollar ninguna propuesta o ejercicio que los precise.	Aunque con cierta torpeza, utiliza los instrumentos de precisión y consigue, muy básicamente, realizar aquellos ejercicios que así lo indiquen.	No tiene ningún problema en trabajar con los instrumentos del dibujo técnico y por lo tanto puede realizar las actividades propuestas.	No sólo no tiene problemas para trabajar con los instrumentos de precisión, dividir la circunferencia en el número de partes que se le indique o en la construcción de cualquier figura básica, sino que su desarrollo es brillante, rápido, limpio y preciso.
44. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.	Tiene problemas a la hora de identificar las reglas de precisión; no las distingue porque no sabe reconocer los ángulos de las mismas.	Aunque comete errores en determinados momentos, puede distinguir una regla de la otra, pues llega a identificar algunos de los ángulos propios de la escuadra y del cartabón.	Identifica y distingue los ángulos propios de las reglas de precisión. Trabaja adecuadamente con las mismas con resultados satisfactorios.	Es capaz de identificar, nombrar y enumerar los ángulos propios de la escuadra y del cartabón. Le saca el máximo partido a las mismas utilizándolas brillantemente en aquellas producciones que sea necesario.
45. Construye la bisectriz de un	No entiende el concepto, no sabe desarrollarlo.	Necesita ayuda para construir la bisectriz. Se guía por lo apuntes o	Construye fácilmente la bisectriz. La reconoce y entiende.	Entiende, identifica y construye la bisectriz de cualquier ángulo; es

ángulo cualquiera, con regla y compás.		pautas necesarias. No controla del todo la ejecución.		limpio, ágil y preciso.
46. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	No sabe sumar segmentos con ninguna de las propuestas, ni con regla ni con compás.	Se guía por lo apuntes o pautas necesarias. No controla del todo la ejecución.	Suma o resta segmentos sin ningún tipo de problemas. Utiliza tanto la regla como el compás.	Trabaja sin ningún problema sumando o restando segmentos. Es limpio, ágil y preciso.
47. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	No entiende el concepto, no sabe desarrollarlo.	Necesita ayuda para construir la mediatriz. Se guía por lo apuntes o pautas necesarias. No controla del todo la ejecución.	Construye fácilmente la mediatriz. La reconoce y entiende.	Entiende, identifica y construye la mediatriz de cualquier segmento con el material que se le pida; es limpio, ágil y preciso.
48. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.	No entiende el concepto, no sabe desarrollarlo.	Necesita ayuda para dividir un segmento. Se guía por lo apuntes o pautas necesarias. No controla del todo la ejecución.	Construye fácilmente la división de un segmento con el teorema de Thales. Lo reconoce y entiende.	Trabaja sin ningún problema la división de cualquier segmento. Es limpio, ágil y preciso.
49. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.	No entiende el concepto, no sabe desarrollarlo.	Se guía por lo apuntes o pautas necesarias. No controla del todo la ejecución.	Construye fácilmente la división de un segmento con el teorema de Thales para realizar un polígono. Lo reconoce y entiende.	Trabaja sin ningún problema la división de cualquier segmento para luego realizar cualquier polígono. Es limpio, ágil y preciso.
50. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, ...).	Cómo no entiende ni controla los conceptos, no se expresa correctamente, ni por escrito ni de modo oral. No utiliza el vocabulario adecuado ni es capaz de identificarlos.	Le cuesta muchísimo hacer una descripción tanto oral como por escrito de los lugares geométricos; se desenvuelve atropelladamente y siempre con ayuda.	Se expresa de modo oral y por escrito sin grandes problemas, describiendo e identificando los lugares geométricos más utilizados.	Se expresa correctamente por oral y por escrito. Utiliza acertadamente el vocabulario específico necesario. Describe e identifica e incluso añade datos que puedan ser de utilidad.
51. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.	No sabe hacer las distinciones entre los triángulos pues no los conoce ni comprende.	Aunque de un modo muy básico, es capaz de clasificar triángulos. Necesita tener una guía para hacer dicha clasificación.	Clasifica los triángulos sin problemas. Es capaz de hacer las distinciones por su nombre, por los lados y sus ángulos.	Construye y clasifica triángulos con el máximo de precisión utilizando los datos de los ángulos y los lados.
52. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las	NO trabaja bien con las reglas ni con el compás y por lo tanto no es capaz de desarrollar los triángulos que se le han exigido.	Necesita una guía o pautas para trazar los triángulos. Aún así lo hace torpemente sin controlar adecuadamente los instrumentos.	Construye los triángulos con los procedimientos exigidos. Los entiende y desarrolla sin problemas.	Construye correctamente con limpieza y rigor los triángulos que se le han pedido. El material y su modo de utilizarlo los controla con brillantez.

herramientas.				
53. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.	No sabe hacer las distinciones entre los cuadriláteros pues no los conoce ni comprende.	Aunque de un modo muy básico, es capaz de clasificar cuadriláteros. Necesita tener una guía para hacer dicha clasificación.	Clasifica los cuadriláteros sin problemas. Es capaz de hacer las distinciones por su nombre, por los lados y sus ángulos.	Construye y clasifica cuadriláteros con el máximo de precisión utilizando los datos de los ángulos y los lados.
54. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.	No entiende el concepto, no sabe desarrollarlo.	Se guía por lo apuntes o pautas necesarias. No controla del todo la ejecución.	Construye fácilmente cualquier paralelogramo. Los reconoce y entiende.	Construye fácilmente sin ningún tipo de problemas cualquier paralelogramo. Ejecuta con brillantez y limpieza.
55. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.	No entiende el concepto de polígono y es incapaz de hacer una clasificación correcta de los mismos.	Con ayuda y una guía, puede clasificar los polígonos.	Clasifica y distingue los polígonos de 3 a 5 lados sin problemas.	No sólo clasifica y distingue los polígonos, sino que es capaz de diferenciar con claridad entre regulares e irregulares con agilidad y precisión.
56. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.	No entiende el concepto de polígono y por lo tanto es incapaz de hacer su construcción.	Con ayuda y una guía, puede construir polígonos inscritos. Su trazo es inseguro, y muy sucio gráficamente.	Es capaz de construir polígonos de hasta 5 lados inscritos en circunferencias. Tiene un trazo adecuado y correcto.	Construye con precisión, limpieza y rigor, cualquier polígono inscrito en una circunferencia.
57. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.	No entiende el concepto de polígono y por lo tanto es incapaz de hacer su construcción.	Con ayuda y una guía, puede construir polígonos dado el lado. Su trazo es inseguro, y muy sucio gráficamente.	Es capaz de construir polígonos de hasta 5 lados dado el lado. Tiene un trazo adecuado y correcto.	Construye con precisión, limpieza y rigor, cualquier polígono dado el lado.

UNIDADES

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 4º ESO

Bloque I : Expresión Plástica

Unidad I:

El lenguaje plástico y su proceso de creación.

Contenidos

1. Aplicación de las capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual en la realización de composiciones creativas.	2. Selección y utilización de diferentes soportes, materiales y técnicas analógicas y digitales.	3. Aplicación de las leyes de la composición en la creación de esquemas de movimiento, ritmo y equilibrio.	4. Aplicación y auto evaluación de las fases del proceso de creación artística en la producción de proyectos personales y de grupo, en base a unos objetivos prefijados	5. Modificación del significado de una imagen por medio del color, textura o modo de representación.	6. Valoración del orden y limpieza del espacio de trabajo y del material.	7. Valoración del trabajo individual y en equipo y del esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
--	--	--	---	--	---	---

Objetivos

1. Valorar la importancia del soporte y del uso de materiales de reciclaje para crear obras inusuales de gran valor creativo y originalidad.
2. Aprender a utilizar una adecuada organización de los elementos gráficos o espaciales que componen una escena bidimensional y tridimensional.
3. Reconocer los diferentes elementos configurativos de una obra plástica y valorar la importancia que tiene la organización de dichos elementos para producir una determinada sensación visual.
4. Desarrollar el sentido estético a través de la investigación con los elementos de expresión.
5. Descubrir las capacidades expresivas de la línea y la textura y aplicarlas en

Estándares:

1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
2. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
3. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
4. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
5. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos

composiciones personales.

6. Diferenciar las cualidades sensoriales de las texturas.

7. Reconocer la propia capacidad para expresarse.

8. Desarrollar el gusto por el trabajo bien hecho.

9. Reconocer la importancia que tiene cumplir con los diferentes pasos en la ejecución de una obra plástica.

10. Entender la importancia que tiene el orden, la concentración y la limpieza para el correcto desarrollo de las actividades.

artísticos.

6. 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.

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

COMPETENCIAS

Conciencia y expresiones culturales (CEC), competencia para aprender a aprender (AA), competencia digital (CD), La competencia en comunicación lingüística (CL)

Criterio de evaluación

1. Analizar las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual mediante la realización de obras plásticas y composiciones creativas, individuales y en grupo sobre la base de unos objetivos prefijados y a través de la utilización de diferentes elementos, soportes y técnicas; el uso de los códigos y terminología propios del lenguaje visual y plástico; y la auto evaluación del proceso de realización para enriquecer sus posibilidades de comunicación, desarrollar la creatividad, valorar el trabajo individual y en equipo, y el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

METODOLOGÍA

Debates

Análisis de contenidos de forma oral

Exposición detallada de lo que tienen que hacer

Reflexión ante la propuesta

Corrección de la misma si fuera necesario

<p>Ambiente tranquilo de trabajo</p> <p>Motivación ante el trabajo, valorando positivamente cada una de las propuestas que se van realizando.</p>		
<p>AGRUPAMIENTOS</p> <p>Durante el primer trimestre el trabajo será individual. El objetivo es aprender a manejarnos con la materia, con el material y los procedimientos, descubrir mi capacidad para crear antes de empezar a hacerlo de un modo colaborativo.</p>	<p>ESPACIOS</p> <p>Aula de EPVA</p>	<p>RECURSOS</p> <p>Láminas DIN A3, libreta de EPVA, estilógrafos, ceras, témperas, rotuladores, lápices de colores y tinta china.</p>

Bloque I : Expresión Plástica

Unidad II.

Análisis de la obra plástica.

Contenidos

<p>1. Lectura de una obra artística:</p> <p>1.1. Análisis de los elementos, soportes, materiales, técnicas gráfico plásticas.</p> <p>1.2. Leyes compositivas.</p> <p>1.3. Identificación del estilo artístico y situación del periodo al que pertenece.</p> <p>1.4. Explicación del proceso de creación.</p>	<p>2. Valoración del patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute personal y colectivo, especialmente el presente en Canarias.</p>	<p>3. Contribución a la conservación del patrimonio mediante el respeto y divulgación de las obras de arte</p>
---	--	---

Objetivos

1. Distinguir las diferencias entre ver y observar y conocer los principales principios perceptivos.

2. Desarrollar la capacidad de análisis en torno a la composición de una imagen.

Estándares:

8. 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.

9. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al

que pertenecen

3. Aprender a investigar sobre las características formales y expresivas de las obras artísticas.

COMPETENCIAS

Conciencia y expresiones culturales (CEC), competencia para aprender a aprender (AA), competencia digital (CD), La competencia en comunicación lingüística (CL)

Criterio de evaluación

2. Reconocer y diferenciar en obras de arte los distintos estilos y tendencias que se han producido a lo largo del tiempo, mediante el análisis de los distintos elementos y técnicas de expresión, las estrategias compositivas y materiales utilizados, el periodo artístico al que pertenecen y la autoría de las mismas; y a través de la observación directa de las obras y el uso de diferentes fuentes bibliográficas y documentos gráficos y audiovisuales, para valorar el patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación y divulgación mostrando actitudes de respeto hacia la creación artística.

METODOLOGÍA

1. Debates
2. Análisis de contenidos de forma oral
3. Exposición detallada de lo que tienen que hacer
4. Reflexión ante la propuesta
5. Corrección de la misma si fuera necesario
6. Ambiente tranquilo de trabajo
7. Motivación ante el trabajo, valorando positivamente cada una de las propuestas que se van realizando.
8. Cambiar el ambiente de trabajo buscando la motivación en museos o salas de exposiciones.

AGRUPAMIENTOS	ESPACIOS	RECURSOS
Durante el primer trimestre el trabajo será individual. El objetivo es aprender a manejarnos con la materia, con el material y los procedimientos, descubrir mi capacidad para crear antes de empezar a hacerlo de un modo	Aula de EPVA Visita a los diferentes museos (siempre y cuando exista disponibilidad espacio- tiempo y la actitud del alumnado)	Láminas DIN A3, libreta de EPVA, estilógrafos, ceras, témperas, rotuladores, lápices de colores, revistas, block de manualidades, tijera y pegamento, fotocopias e

colaborativo.	sea la adecuada)	imágenes digitales.
---------------	------------------	---------------------

Bloque: II
Lenguaje audiovisual y multimedia
Unidad III.

La comunicación visual y audiovisual. La publicidad.

Contenidos

1. Identificación y análisis de los elementos narrativos y expresivos que integran los mensajes audiovisuales y multimedia: tipos de plano, angulaciones y movimientos de cámara.	2. Descripción del proceso de producción de mensajes audiovisuales y multimedia.	3. Realización de storyboards a modo de guión y de fotografías con diversos criterios estéticos.	4. Análisis de las finalidades de distintas imágenes.	5. Análisis de mensajes publicitarios, reflexionando sobre las necesidades de consumo creadas por estos mensajes y desarrollando actitudes críticas ante manifestaciones discriminatorias.
---	--	--	---	--

Objetivos

1. Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual y los códigos propios de dichas comunicaciones.
2. Diferenciar entre las distintas finalidades de la imagen haciendo hincapié en el lenguaje de la publicidad y del cartel.
3. Asimilar la importancia que tiene trabajar por conseguir la igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres.

Estándares

27. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos
28. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.
29. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
30. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
31. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
35. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

COMPETENCIAS

Conciencia y expresiones culturales (CEC), competencia para aprender a aprender (AA), competencia digital (CD), La competencia en comunicación lingüística (CL)

Criterio de evaluación

3. Construir una visión global sobre los distintos lenguajes audiovisuales y multimedia, y su importancia en la sociedad actual, mediante el análisis de sus características generales y particulares; de la descripción del proceso de producción de mensajes elaborados con estos lenguajes; y del visionado y realización de fotografías, vídeos, películas, etc., para identificar y reconocer los elementos que los integran, su estructura narrativa y expresiva, además de sus finalidades; valorar el trabajo en equipo; y adoptar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y frente a las manifestaciones que supongan discriminación sexual, social o racial.

METODOLOGÍA

1. Debate
2. Análisis de contenidos de forma oral
3. Exposición detallada de lo que tienen que hacer
4. Reflexión ante la propuesta
5. Corrección de la misma si fuera necesario.
6. Ambiente tranquilo de trabajo.
7. Motivación ante el trabajo, valorando positivamente cada una de las propuestas que se van realizando.

AGRUPAMIENTOS	ESPACIOS	RECURSOS
Gran grupo individual y grupos de 4/5 personas	Aula de EPVA Espacios de cualquier zona en el instituto, abiertos y cerrados. Cualquier espacio que el grupo decida para la realización del ejercicio.	Folios, láminas, cámaras de video, cámara fotográfica, móvil, tablet... estilógrafos, lápices de colores

Bloque: II

Lenguaje audiovisual y multimedia

Unidad IV.

El diseño gráfico y sus diferentes aplicaciones.

Contenidos:

1. Análisis de los elementos de los diferentes lenguajes audiovisuales.	2. Elaboración de imágenes digitales y diseños publicitarios utilizando distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico y programas de dibujo por ordenador.	3. Realización de proyectos personales siguiendo el proceso de creación.	4. Análisis de mensajes publicitarios, reflexionando sobre las necesidades de consumo creadas por estos mensajes y desarrollando actitudes críticas ante manifestaciones discriminatorias.	5. Valoración de las tecnologías digitales vinculadas a los lenguajes audiovisuales y multimedia.
---	--	--	--	---

Objetivos

1. Utilizar correctamente elementos de la expresión plástica: la textura y el color, en la realización de los diferentes diseños gráficos.
2. Utilizar correctamente los elementos visuales básicos en composiciones expresivas.
3. Desarrollar su criterio estético para aplicarlo de manera armoniosa en sus actividades a nivel general, incluyendo trabajos para otras materias.
4. Conocer e identificar los elementos que configuran el lenguaje plástico del color.
5. Conocer las cualidades del color y ser capaces de realizar mezclas y gradaciones tonales con diversas técnicas y materiales.

Estándares

32. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
33. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
34. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
35. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

COMPETENCIAS

Conciencia y expresiones culturales (CEC), competencia para aprender a aprender (AA), competencia digital (CD), La competencia en comunicación lingüística

(CL)

Criterio de evaluación

4. Realizar composiciones creativas y elaborar imágenes digitales y diseños publicitarios, mediante el uso de los códigos propios de los diferentes lenguajes audiovisuales y el análisis de los elementos que intervienen en los mismos, para realizar proyectos audiovisuales personales o en equipo, siguiendo los pasos del proceso creativo, y mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes, así como manifestar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y el rechazo a los elementos que supongan discriminación sexual, social o racial.

METODOLOGÍA

1. Debate
2. Análisis de contenidos de forma oral
3. Exposición detallada de lo que tienen que hacer
4. Reflexión ante la propuesta
5. Corrección de la misma si fuera necesario.
6. Ambiente tranquilo de trabajo.
7. Motivación ante el trabajo, valorando positivamente cada una de las propuestas que se van realizando.

AGRUPAMIENTOS	ESPACIOS	RECURSOS
Individual	Aula de EPVA	Láminas, estilógrafos, rotuladores, lápices, ceras, témperas, revistas, internet...

Bloque: III
El dibujo técnico

Unidad V
Desarrollo de los trazados básicos geométricos.

Contenidos:

1. Diferenciación del dibujo descriptivo del perceptivo.	2. Resolución de problemas de cuadriláteros, polígonos, tangencias y enlaces.	3. Análisis de la configuración de formas geométricas planas y su aplicación en la creación de diseños personales.	4. Utilización de los materiales de dibujo técnico y programas de diseño y dibujo para construir trazados geométricos.
--	---	--	--

Objetivos

1. Es capaz de diferenciar el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
2. Puede resolver problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
3. Desarrolla problemas básicos de tangencias y enlaces.
4. Es capaz de resolver y analizar problemas de configuración de formas geométricas planas para aplicarlos en la creación de sus diseños personales.
5. Reconoce y utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Estándares

10. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
11. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
12. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
13. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
18. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

COMPETENCIAS

Conciencia y expresiones culturales (CEC), competencia para aprender a aprender (AA), competencia digital (CD), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)

Criterio de evaluación

5. Diferenciar el dibujo descriptivo del perceptivo, mediante el análisis de la configuración de composiciones geométricas planas; y la resolución de problemas referidos a polígonos, tangencias y enlaces, a través de la observación de imágenes y del entorno; y la utilización, con precisión y limpieza, de los materiales de dibujo técnico tradicionales y de programas informáticos de diseño y dibujo, para aplicarlos en la creación de composiciones y diseños personales donde

intervengan diversos trazados geométricos.

METODOLOGÍA

1. Debate
2. Análisis de contenidos de forma oral
3. Exposición detallada de lo que tienen que hacer
4. Reflexión ante la propuesta
5. Corrección de la misma si fuera necesario.
6. Ambiente tranquilo de trabajo.
7. Motivación ante el trabajo, valorando positivamente cada una de las propuestas que se van realizando.

AGRUPAMIENTOS	ESPACIOS	RECURSOS
Individuales grupos reducidos	Aula Pasillos Algunas zonas de la ciudad	Láminas, libreta, regla, compás, cámaras, temperas, papel del bloc de manualidades...

Bloque: III El dibujo técnico

Unidad VI Los sistemas de representación.

Contenidos:

1. Diferenciación de los distintos sistemas de representación.	2. Representación de las vistas principales de figuras tridimensionales.	3. Visualización y representación, en perspectiva, de piezas a partir de sus vistas.	4. Selección del sistema de representación y del punto de vista adecuados en el dibujo de forma tridimensionales: isométrica, caballera, cónica	5. Utilización de los materiales de dibujo técnico y programas de diseño y dibujo en la representación de piezas.
--	--	--	---	---

			frontal y oblicua.	
Objetivos		Estándares		
1. Es capaz de visualizar las formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.		14. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.		
2. Es capaz de dibujar las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.		15. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.		
3. Es capaz de dibujar perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.		16. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.		
4. Puede realizar perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.		17. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.		
		18. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.		
COMPETENCIAS				
<i>Conciencia y expresiones culturales (CEC), competencia para aprender a aprender (AA), competencia digital (CD), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)</i>				
Criterio de evaluación				
6. Diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el dibujo de las vistas principales, la visualización de figuras tridimensionales sencillas y el trazado de perspectivas en diferentes sistemas, y a través del uso de programas de dibujo por ordenador y los materiales de dibujo técnico, para seleccionar el sistema de representación más adecuado en el dibujo de formas tridimensionales sencillas, reconociendo la utilidad del dibujo objetivo en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.				
METODOLOGÍA				
1. Debate				
2. Análisis de contenidos de forma oral				
3. Exposición detallada de lo que tienen que hacer				

4. Reflexión ante la propuesta
5. Corrección de la misma si fuera necesario.
6. Ambiente tranquilo de trabajo.
7. Motivación ante el trabajo, valorando positivamente cada una de las propuestas que se van realizando.

AGRUPAMIENTOS	ESPACIOS	RECURSOS
individual	Aula de EPV Puerta o patio del instituto habitación del alumnado	Láminas, témperas, cámaras, regla, lápices, rotuladores, estilógrafos

Bloque: IV

Fundamentos del diseño

Unidad VII

La comunicación visual en los diferentes campos de aplicación.

Contenidos:

1. Distinción de los elementos y finalidades de la comunicación visual.	2. Utilización del lenguaje visual y verbal en el análisis de la estética, funcionalidad y finalidad de objetos del entorno.	3. Identificación y clasificación de objetos según la rama del diseño.	4. Utilización de formas geométricas en la realización de diseños y composiciones modulares.	5. Realización de proyectos artísticos, creativos y funcionales, adaptados a diferentes áreas del diseño, planificando el proceso de creación.	6. Utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.	7. Apreciación del proceso de creación y valoración de sus distintas fases.	8. Valoración del trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza.	9. Valoración del trabajo en equipo y respeto por el trabajo ajeno.
---	--	--	--	--	---	---	--	---

Objetivos

1. Diferenciar las cualidades y estructuras básicas de las formas y representarlas gráficamente.
2. Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico.
3. Aplicar en proyectos plásticos y de diseño, los recursos compositivos aprendidos.
4. Investigar sobre las nuevas tecnologías. Sus posibilidades dentro del mundo de la información y de la creación.
5. Participar en actividades que refuercen las relaciones con otras personas.

Estándares

19. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
20. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
21. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
22. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
23. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
24. 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.
25. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
26. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

COMPETENCIAS

Conciencia y expresiones culturales (CEC), competencia para aprender a aprender (AA), competencia digital (CD), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)

Criterio de evaluación

7. Analizar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño mediante la identificación de su finalidad y de sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales; la clasificación de objetos según las ramas del diseño; y la planificación de las fases del proceso de creación artística, a través de la observación directa del entorno, el uso de documentos gráficos, la realización de composiciones creativas individuales o grupales, respetando el trabajo de los demás, y el uso de las herramientas tradicionales y programas de diseño, para

interpretar críticamente las imágenes y formas del entorno cultural, valorando el proceso de creación y sus distintas fases, el trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones.

METODOLOGÍA

1. Debate
2. Análisis de contenidos de forma oral
3. Exposición detallada de lo que tienen que hacer
4. Reflexión ante la propuesta
5. Corrección de la misma si fuera necesario.
6. Ambiente tranquilo de trabajo.
7. Motivación ante el trabajo, valorando positivamente cada una de las propuestas que se van realizando

AGRUPAMIENTOS	ESPACIOS	RECURSOS
Individual Pequeños grupos	Aula de EPV	Láminas, revistas, estilógrafos, regla, compás...y todo tipo de material necesario que el alumnado precise para el desarrollo de su producto.

Estándares de aprendizaje evaluables de la materia EPVA para 4º ESO (LOMCE).

1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
2. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
3. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
4. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
5. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
6. 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.
7. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
8. 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.
9. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen
10. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
11. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
12. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
13. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
14. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
15. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
16. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
17. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
18. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.
19. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.

20. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
21. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
22. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
23. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
24. 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.
25. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
26. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.
27. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
28. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.
29. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
30. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
31. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
32. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
33. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
34. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
35. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

Rúbricas de 4º ESO.

Indicadores	INSUFICIENTE 1-4	SUFICIENTE/BIEN 5-6	NOTABLE 7-8	SOBRESALIENTE 9-10
<p>1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p>	<p>No es capaz de realizar composiciones plásticas ni tan siquiera utilizando los distintos elementos del lenguaje visual.</p>	<p>Necesita ayuda y una guía por parte del profesorado para realizar composiciones plásticas, Es capaz de utilizar o trabajar con los diferentes elementos del lenguaje plástico y visual, controlando unos sobre otros.</p>	<p>Es capaz de realizar composiciones plásticas de todo tipo y con los diferentes lenguajes, con orden, criterio y madurez. Controla su trabajo desde el principio.</p>	<p>No sólo realiza composiciones plásticas con los diferentes elementos del lenguaje gráfico plástico, sino que es capaz de aportar planteamientos que enriquecen la propuesta o el objetivo marcado. Se desenvuelve sin ningún tipo de problemas.</p>
<p>2. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p>	<p>No entiende el concepto de composición y por lo tanto sus producciones no cumplen con ningún tipo de esquema, provocando una resolución desequilibrada, desordenada y carente de interés. No controla ni los materiales ni las técnicas adecuadamente.</p>	<p>Sus composiciones son muy básicas, sin grandes aportaciones de movimientos o cambios de ritmos. De igual modo, básicamente, controla los materiales y las técnicas.</p>	<p>Compone sin ningún problema, creando esquemas de movimiento y cambios de ritmos. El uso del material y de las técnicas, lo controla adecuadamente.</p>	<p>Sus composiciones son brillantes, siguiendo las leyes de composición adecuadas, con madurez, soltura y plásticamente muy interesantes. El material y las técnicas los utiliza correctamente, aportando personalidad y carácter.</p>
<p>3. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p>	<p>No entiende que las imágenes se componen de líneas que guían la lectura de la misma, por lo tanto no es capaz de explicarlo ni de aplicarlo en sus producciones.</p>	<p>Es capaz de estudiar y de explicar las líneas de fuerza de una imagen o composición, siguiendo las pautas o guías indicadas para ello. Siempre precisa de la ayuda del profesor o de sus apuntes para ir desarrollando su trabajo.</p>	<p>Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una composición o imagen. Entiende la importancia de las mismas para que se haga una lectura correcta de cualquier obra.</p>	<p>No tiene ningún tipo de problema para entender que las imágenes o composiciones se guían gracias a unas líneas de fuerza que aportan lectura y movimiento a una obra. Explica las direcciones de las mismas de un modo brillante y muy adecuado.</p>

<p>4. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p>	<p>No presta atención a las cualidades propias del color y por lo tanto no es capaz de entender que se puede cambiar el significado de una imagen gracias al uso del mismo. Sus producciones son espontaneas y sin fundamente en lo que respecta al uso del color.</p>	<p>Siempre haciendo uso de los apuntes o de la ayuda de los/as compañeros/as o del profesorado, puede hacer los cambios adecuados a una imagen con el uso del color.</p>	<p>Es capaz de cambiar el significado de una imagen gracias al uso del color. Las cualidades de los mismos las tiene interiorizadas de cursos anteriores y no tiene problemas para el desarrollo de este objetivo.</p>	<p>Domina el uso del color, sus cualidades, significados, mezclas, manchas, y por lo tanto, lo utiliza según sus necesidades. A la hora de realizar una imagen es consciente de la importancia del mismo, y lo utiliza correctamente para cambiar y aplicar el significado que pretenda de una imagen</p>
<p>5. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p>	<p>No conoce ni domina el uso del material adecuadamente para la realización de sus proyectos o producciones. Por lo tanto, no terminan de responder plásticamente.</p>	<p>Los materiales y el modo de utilizarlos se pueden llevar a cabo de un modo muy básico y algo torpe en su ejecución, y es de este modo como lo trabaja este tipo de alumnado. Necesita en ocasiones la ayuda de una guía, apunte, libro o profesorado.</p>	<p>Conoce y elige adecuadamente el material que considera necesario para realizar sus proyectos o producciones.</p>	<p>No solo es capaz de conocer y de elegir adecuadamente el material y el modo de utilizarlo, sino que lo hace de un modo excelente, aportando además personalidad, creatividad y originalidad con el mismo.</p>
<p>6. 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.</p>	<p>No sabe utilizar adecuadamente los materiales. Es desordenado, no es "limpio" y nada curioso con los procedimientos y con su espacio de trabajo.</p>	<p>Utiliza su material y las diferentes técnicas de un modo muy básico; no presenta esfuerzo por conseguir mejores resultados. Su espacio no termina de estar del todo limpio ni ordenado.</p>	<p>Utiliza adecuadamente el material y los diferentes procedimientos. Su espacio de trabajo siempre está limpio y ordenado y se puede contar con el mismo para hacer uso de él en cualquier momento.</p>	<p>Hace uso del material y de los procedimientos de un modo brillante, aplicándolos correctamente en función de sus necesidades expresivas. Su espacio de trabajo está siempre limpio y ordenado y se puede contar con él en todo momento. Siempre tiene el material para trabajar e incluso lo aporta para el aula cuando se le precisa.</p>
<p>7. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo</p>	<p>No es capaz de entender que la creación de una obra está determinada por una serie de</p>	<p>Puede seguir un criterio ordenado de trabajo si es capaz de tener delante una guía o cuenta con la</p>	<p>Entiende el proceso de creación de una obra por lo que aplica las diferentes fases de un modo</p>	<p>Sus proyectos personales han seguido las diferentes fases de un modo excelente. Cuando trabaja</p>

<p>aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>	<p>fases y por lo tanto no trabaja con criterio alguno. No sabe hacerle frente a sus obras y de igual modo le cuesta trabajar en equipo.</p>	<p>ayuda del profesorado. Es básico y muy rudimentario en sus producciones tanto las individuales como cuando tiene que trabajar en grupo.</p>	<p>adecuado, tanto en sus producciones individuales como en el trabajo en equipo.</p>	<p>en grupo sus aportaciones son brillantes y perfectas.</p>
<p>8. 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. 9. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</p>	<p>No se expresa correctamente de modo oral y por lo tanto no puede explicar el proceso de creación de una obra. Tampoco controla el lenguaje específico No es capaz de analizar ni de situar la obra de diferentes artistas plásticos a lo largo de la historia del arte.</p>	<p>Con cierta torpeza es capaz de exponer el proceso de creación de una obra artística. No domina del todo el lenguaje específico aunque lo intenta. Puede llegar a analizar de un modo muy básico imágenes sencillas. Es capaz de situarlas en el periodo al que pertenece si sigue las pautas de una guía o con la ayuda del profesorado.</p>	<p>Es capaz de utilizar un lenguaje específico para expresar de un modo oral el proceso de creación de una obra artística. Analiza correctamente en conjunto los diferentes elementos de la composición así como el uso de los materiales. Analiza y lee las imágenes de diferentes obras de arte y es capaz de situarlas en el periodo al que pertenecen.</p>	<p>Explica, defiende y se expresa de un modo más que acertado cualquier obra plástica, aunque sea compleja. Tiene fluidez, utiliza el lenguaje adecuado y descompone la obra haciendo diferentes análisis. Da igual la complejidad de las obras a analizar, es capaz de leerlas y de situarlas en el periodo del que forman parte dentro de la historia del arte. Cuando hace la lectura de las mismas se expresa de un modo correcto y brillante.</p>
<p>10. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. 11. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico. 12. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p>	<p>No entiende los conceptos a los que hace referencia este estándar y por lo tanto no es capaz de distinguirlos. No utiliza correctamente los instrumentos de precisión y por lo tanto no es capaz de resolver problemas, aunque sean sencillos de construcción de cuadriláteros y polígonos. No sabe resolver problemas básicos de tangencias y enlaces.</p>	<p>Con la ayuda del profesorado es capaz de llegar a diferenciar el dibujo descriptivo del perceptivo. Tienen que ser planteamientos sencillos. Haciendo uso de los apuntes y de la ayuda de los compañeros o del profesorado, es capaz de realizar figuras como cuadriláteros o polígonos sencillos. No termina de ser habilidoso con los materiales de precisión. Haciendo uso de los apuntes y de la ayuda de los compañeros o del</p>	<p>Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. Lo hace sin grandes problemas. Resuelve problemas sencillos utilizando los instrumentos de precisión, referidos a la construcción de polígonos y cuadriláteros. Resuelve problemas sencillos utilizando los instrumentos de</p>	<p>Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo de un modo autónomo, sin problemas aunque las imágenes a analizar sean complejas. Resuelve sin ningún problema construcciones de cuadriláteros o polígonos utilizando adecuadamente los instrumentos de precisión necesarios para tal fin; lo hace con rigor, orden y limpieza. Resuelve sin ningún problema construcciones de tangencias y</p>

<p>13. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p>	<p>No entiende los conceptos ni el modo de resolverlos utilizando los instrumentos de precisión.</p> <p>No es capaz de llevar a cabo diseños personales que incluyan figuras geométricas planas porque no sabe desarrollar su construcción y no se maneja con los materiales adecuados para ello.</p>	<p>profesorado, es capaz de realizar problemas básicos de tangencias y enlaces. No termina de ser habilidoso con los materiales de precisión.</p> <p>Puede llegar a resolver diseños personales que incluyan figuras planas geométricas si tiene los apuntes y la ayuda adecuada para ello. Aún así sus construcciones son muy básicas y simples y no termina de controlar los materiales adecuados para ello.</p>	<p>precisión , referidos a la construcción de tangencias y enlaces.</p> <p>Resuelve y analiza la construcción de figuras planas sencillas para realizar diseños personales; lo hace sin problemas, controlando la ejecución y el uso del material.</p>	<p>enlaces utilizando adecuadamente los instrumentos de precisión necesarios para tal fin; lo hace con rigor, orden y limpieza.</p> <p>Realiza diseños complejos y expresivos donde aparecen figuras planas geométricas. Utiliza correctamente el material para ello con orden, rigor y destreza.</p>
<p>14. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales</p>	<p>Se pierde ante la visualización de figuras tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p>	<p>Puede llegar a visualizar figuras tridimensionales definidas por sus vistas principales, aunque han de ser sencillas.</p>	<p>Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales sin problemas.</p>	<p>Es capaz de visualizar formas tridimensionales definidas por sus vistas principales aunque se trata de figuras complejas.</p>
<p>15. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p>	<p>No es capaz de descomponer una figura en sus vistas principales aunque se trate de una figura sencilla, pues no tiene el nivel de abstracción suficiente necesario para resolver este estándar.</p>	<p>Puede llegar a dibujar las vistas de una figura tridimensional si se trata de una pieza sencilla. A pesar de ello, lo hace con cierta inseguridad tanto en el desarrollo como en su ejecución.</p>	<p>Es capaz de dibujar las vistas de una figura tridimensional sencilla. Es correcto en su planteamiento y ejecución.</p>	<p>No tiene ningún tipo de problemas para resolver la construcción de las vistas de una figura tridimensional, tanto si se trata de una figura sencilla como de una compleja. En su planteamiento y ejecución trabaja con precisión.</p>
<p>16. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p>	<p>No se maneja adecuadamente con los sistemas de representación, por lo que no es capaz de seleccionarlos para utilizar el más adecuado para la construcción de una pieza en perspectiva.</p>	<p>Siempre con ayuda, puede llegar a resolver con cierta torpeza e inseguridad, piezas tridimensionales en perspectiva. Se decantará por el sistema de representación menos complejo.</p>	<p>Dibuja piezas tridimensionales en perspectiva utilizando el sistema de representación adecuado. Es limpio y correcto en su ejecución.</p>	<p>Dibuja piezas tridimensionales , sencillas y complejas, en perspectiva, utilizando el sistema de representación adecuado, siendo preciso a la hora de elegirlo. Es limpio y correcto en su ejecución, trabajando adecuadamente con los instrumentos de precisión.</p>
<p>17. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p>	<p>No controla la perspectiva cónica frontal ni oblicua, en ningún punto de vista; ni siquiera es capaz de</p>	<p>Si los planteamientos son sencillos y los puntos de vista no son muy complejos, puede llegar</p>	<p>Realiza perspectivas cónicas oblicuas y frontales, eligiendo los puntos de vista más adecuados.</p>	<p>No tiene ningún tipo de problema para resolver perspectivas cónicas oblicuas o frontales, tanto</p>

	resolver adecuadamente a mano alzada.	a resolver perspectivas cónicas oblicuas y frontales. Necesita en ambos casos ayuda y guía.		a mano alzada como utilizando los instrumentos de precisión. Es preciso, correcto y trabaja con orden y limpieza.
18. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	No controla las TIC para la creación de diseños geométricos aún siendo sencillos.	Su creación con las TIC es básica y sencilla, resuelta gracias al apoyo del profesorado o del resto del alumnado.	Es capaz de hacer uso de las TIC para la creación de diseños geométricos sencillos sin grandes problemas.	Utiliza las TIC para la creación de diseños geométricos sencillos y complejos, con creatividad y originalidad.
19. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.	No llega a entender que la comunicación visual es un lenguaje más con sus elementos y finalidades propios, por lo que los desconoce y no consigue identificarlos.	Conoce los elementos y las finalidades de la comunicación visual, aunque no es capaz de desarrollar o profundizar en su definición.	Conoce los elementos y las finalidades de la comunicación visual. Los enumera y desarrolla allí donde sea necesario.	Conoce, identifica y analiza los elementos y las diferentes finalidades de la comunicación visual. Desarrolla y profundiza en sus definición aportando un lenguaje específico si fuera necesario.
20. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.	No le llama la atención los objetos ni los elementos del entorno y por lo tanto no es capaz de analizar sus características. No se expresa correctamente y mucho menos utiliza un lenguaje específico.	Analiza los objetos y elementos del entorno y es capaz de distinguir algunas de sus características, sin profundizar en las mismas. Utiliza un lenguaje muy básico sin hacer demasiadas referencias al lenguaje específico.	Observa y analiza los elementos y objetos del entorno teniendo en cuenta todas sus características tanto formales como estéticas. Es capaz de utilizar el lenguaje más adecuado para ello.	Observa y analiza los elementos y objetos del entorno teniendo en cuenta todas sus características tanto formales como estéticas. Es capaz de utilizar el lenguaje más adecuado para ello, profundizando en todas sus aportaciones y aportando nuevos datos en dicho análisis.
21. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.	Ni identifica ni es capaz de clasificar objetos en función de su Diseño.	Con ayuda de una guía, apuntes o del profesorado puede llegar a identificar objetos en función de la rama del Diseño. Le costará un poco más llegar a clasificarlos.	Identifica y clasifica sin problemas diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.	Identifica y clasifica sin problemas diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño. Da igual la complejidad del mismo, su aportación siempre es enriquecedora.
22. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del	No es capaz de plantearse ningún tipo de composición modular porque entre otras cosas no controla la construcción de formas geométricas. La organización del plano y del espacio también supone un problema.	Sus composiciones modulares geométricas son sencillas y básicas, del mismo modo que su organización del plano y del espacio.	Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del	Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando formas geométricas básicas y complejas. La organización del plano y del

<p>espacio.</p>			<p>espacio. Es preciso y trabaja con orden y limpieza.</p>	<p>espacio es original y creativa . Es preciso y trabaja con orden y limpieza y ejecuta con brillantez utilizando los instrumentos necesarios para tal fin.</p>
<p>23. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p>	<p>NI conoce ni le interesa el modo de trabajar para la creación de una imagen corporativa para una empresa.</p>	<p>Es capaz de entender las distintas fases en el proceso de creación de una imagen corporativa para una empresa. Le cuesta hacer su planificación para dicha creación.</p>	<p>Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p>	<p>Conoce y planifica, aportando justificaciones adecuadas, las distintas fases en la realización de una imagen corporativa para una empresa. Su aportación siempre es brillante, madura, original y creativa.</p>
<p>24. 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.</p>	<p>No se organiza ni planifica ningún tipo de composición creativa o funcional para realizar cualquier diseño. No muestra interés por este tipo de planteamientos; su trabajo carece de orden, de exactitud y de limpieza.</p>	<p>Puede llegar a planificarse para llegar a construir composiciones que adaptará a las diferentes áreas del diseño. A este respecto, siempre funciona mejor cuando trabaja con ayuda de algún compañero o recibiendo la ayuda adecuada. Sus producciones serán sencillas, con orden, pero sin llegar a dominar la exactitud y la limpieza.</p>	<p>Realiza composiciones que adaptará a las diferentes áreas del diseño, planificándose adecuadamente, con orden y limpieza.</p>	<p>Sus composiciones son excesivamente creativas y originales, respetando su finalidad, que tiene en cuenta en todo momento a la hora de planificarse para desarrollar la misma en las diferentes áreas del diseño. Siempre trabaja con orden, exactitud y limpieza, pero además sus composiciones tienen un plus de originalidad.</p>
<p>25. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p>	<p>No controla las TIC para la creación de proyectos artísticos de diseño aún siendo sencillos.</p>	<p>Su creación con las TIC es básica y sencilla, resuelta gracias al apoyo del profesorado o del resto del alumnado.</p>	<p>Es capaz de hacer uso de las TIC para la creación de proyectos artísticos de diseño sin grandes problemas.</p>	<p>Utiliza las TIC para la creación de proyectos personales artísticos de diseño con creatividad y originalidad.</p>
<p>26. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.</p>	<p>No dedica su tiempo a planificar que pasos debe respetar para crear su proyecto artístico e igualmente, no es capaz de respetar las aportaciones de sus compañeros/as.</p>	<p>Siempre que cuente con la ayuda de otros/as compañeros/as, el trabajo a la hora de planificar su propio proyecto artístico será mucho más llevadero con resultados más positivos. Respeta</p>	<p>Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros/as.</p>	<p>Planifica sin ningún tipo de problema, los pasos que debe seguir para realizar un proyecto artístico. Su aportación es muy respetada por su valía en los planteamientos del mismo modo</p>

		y tiene en cuenta las aportaciones de los demás.		que respeta las aportaciones de los demás.
27. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.	No entiende que las películas se componen de planos que aportan expresividad a las mismas y por lo tanto no es capaz de distinguirlos.	De un modo muy básico puede llegar a distinguir aquellos planos que no sean muy complejos de las películas.	Puede analizar los diferentes planos que aparecen en las películas y entiende su aportación expresiva a las mismas.	Es capaz de analizar los diferentes planos de las películas, sean del modo que sean. Lo hace de un modo brillante, expresándose adecuadamente con el lenguaje específico necesario.
28. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.	No entiende el concepto y por lo tanto no es capaz de realizar un storyboard ni como guión ni para organizarse en la realización de una secuencia de una película.	Realiza un storyboard muy básico y gráficamente muy pobre, con carencias en cuanto al contenido.	Puede llegar a desarrollar un storyboard a modo de guión para llevar a cabo la secuencia de una película.	Es capaz de realizar un storyboard con gráficos y con lenguaje correcto y rico para desarrollar la secuencia de una película.
29. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.	No sigue el desarrollo de las películas que se le plantea para que aprenda a distinguir y analizar las características propias del lenguaje cinematográfico.	Llega a visionar las películas que se le plantean aunque no termina de entender del todo las diferentes características del lenguaje cinematográfico.	Es capaz de visionar las diferentes películas que se le plantean para hacer un estudio y análisis de las diferentes características de los movimientos de la cámara, así como de los diferentes planos y demás características cinematográficas.	No sólo es capaz de analizar y estudiar las diferentes películas que se le plantean sino que tiene aportaciones brillantes y maduras en dicho análisis.
30. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.	No controla criterios estéticos algunos por los que regirse para estudiar y realizar diferentes tomas fotográficas.	Llega a analizar y realizar diferentes fotografías de un modo muy básico y elemental. No controla del todo los criterios estéticos que debe tener en cuenta.	Analiza y realiza diferentes tomas fotográficas con diferentes criterios estéticos. Es original y creativo.	Analiza y realiza sin ningún tipo de problemas diferentes fotografías aportando y teniendo en cuenta criterios estéticos brillantes, originales y creativos.
31. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	No busca la información que se le pide pues no es capaz de entender que las imágenes de la prensa puedan tener diferentes finalidades.	Recopila las imágenes que se le piden y puede llegar a entender sus finalidades siempre y cuando cuenten con una guía o con la ayuda necesaria. Suelen ser imágenes sencillas.	Recopila y analiza las diferentes imágenes de prensa; entiende que dichas imágenes encierran finalidades que varían de unas a otras.	A la hora de recopilar y analizar las finalidades de las imágenes de prensa lo hace con un criterio mucho más maduro y excepcional que el resto del alumnado.
32. Elabora imágenes digitales	No controla las nuevas	Elabora imágenes sencillas y muy	Elabora distintas imágenes	Elabora imágenes complejas,

utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.	tecnologías por lo que no llega a crear ningún tipo de imagen digital.	básicas haciendo uso de los programas menos complicados de un ordenador.	digitales haciendo uso de diferentes programas del ordenador.	creativas y originales con los programas más complejos del ordenador.
33. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.	No llega a proyectar diseño alguno pues no termina de controlar los distintos elementos del lenguaje gráfico plástico para tal fin.	Puede llegar a proyectar un diseño publicitario con mucha ayuda, con poca autonomía en su trabajo, sintiendo la necesidad de verificar lo que va haciendo en todo momento. El modo de utilizar los elementos del lenguaje gráfico plástico es muy rudimentario.	Proyecta un diseño publicitario utilizando los elementos del lenguaje gráfico-plástico más adecuados.	No sólo es capaz de proyectar y diseñar un planteamiento publicitario, sino que lo hace utilizando los elementos gráfico plásticos más adecuados, aportando la máxima expresividad y conocimiento en su trabajo. El resultado es original y creativo.
34. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.	No sigue las fases necesarias para realizar un proyecto personal; el resultado es caótico y desordenado.	Con mucha ayuda es capaz de hacer un proyecto personal siguiendo el esquema adecuado para ello. Su trabajo es muy básico.	Realiza proyectos personales siguiendo las fases adecuadas. Es ordenado, creativo y original.	Es capaz de crear cualquier proyecto personal que se le plantee con rigor y siguiendo el esquema adecuado; puede llegar a aportar soluciones muy creativas y originales.
35. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	No conoce los elementos que conforman una imagen publicitaria y por lo tanto no es capaz de mantener una actitud crítica hacia la misma.	Es capaz de analizar y distinguir los diferentes elementos de una imagen publicitaria aunque lo hace de un modo muy elemental, dejando a un lado la actitud crítica.	Analiza los elementos de una imagen publicitaria con una actitud crítica, pues reconoce los elementos que forman parte la misma.	Mantiene en todo momento una actitud crítica hacia el análisis de los elementos que conforman una imagen publicitaria . Su planteamiento siempre es brillante, aportando nuevos datos a la información requerida, con fundamento y rigor.

Alumnos con la materia de plástica pendiente de cursos anteriores:

El alumnado que se encuentre cursando la optativa de plástica tendrá la oportunidad de superar las anteriores evaluadas negativamente en el momento que apruebe la primera y segunda evaluación. De este modo podrá superar tanto la del primer curso como la de tercero.

En el supuesto de no estar cursando la materia debe presentarse con una carpeta de ejercicios y realizar una prueba teórico-práctica. Para ello, durante el primer trimestre, el departamento localizará a aquellos/as alumnos/as que se encuentren en estas circunstancias para hacerles llegar la propuesta. De igual modo la convocatoria se subirá a la página web del instituto y se pondrá en los tablones pertinentes.

Criterios de evaluación para EPVA como materia pendiente:

Presenta los ejercicios requeridos en su totalidad, respetando la limpieza y la presentación de los mismos. Deben venir dentro de una carpeta o funda plástica que los proteja.

Los ejercicios deben estar trabajados demostrando que se manejan tanto el material, como los procedimientos y los conceptos; las composiciones o propuestas deben cuidarse mucho en su ejecución, valorando aspectos tan importantes como la creatividad y la originalidad. Aquellos ejercicios que se han realizado de un modo inadecuado o que no se ajusten a lo que se solicita serán evaluados negativamente.

La prueba tendrá unos criterios que se acompañarán a la misma para que el alumnado conozca en todo momento que se le está pidiendo y que valor puede llegar a tener las cuestiones pertinentes.

(*Anexo III) Exámenes de Septiembre.

El alumnado que no supera la materia en el mes de Junio debe prepararse para la prueba de Septiembre. Dicho examen, distinto por niveles, se presenta en un formato teórico- práctico. La prueba abordará todas y cada una de las unidades trabajadas a lo largo del curso.

Teniendo en cuenta que la materia de EPVA es fundamentalmente procedimental, desde este departamento contemplamos que l@s alumn@s que deban examinarse en Septiembre se presenten con aquellos trabajos no realizados a lo largo del curso. De llevarse a cabo esta propuesta, el alumnado conocerá la convocatoria de la misma con la entrega del boletín de calificaciones y en la página web del centro.

Contenidos mínimos para 1º ESO:

1. El lenguaje visual.
2. La comunicación visual: el proceso y los elementos que lo conforman.
3. Las formas. Formas bidimensionales y tridimensionales. Geométricas e irregulares.
4. Los elementos que configuran las formas: el punto, la línea, el plano, la textura y el color.

Contenidos mínimos para 3º ESO:

1. La comunicación visual.
2. El lenguaje visual.
3. La percepción visual.
4. La finalidad de las imágenes.
5. Los elementos plásticos: el punto, la línea, el plano y la textura.
6. Las formas. Cualidades y clasificación.
7. El color: primarios, secundarios y complementarios.
8. Las gamas y su potencial expresivo.
9. Las texturas naturales y artificiales.

Contenidos mínimos para 4º ESO:

Elementos de la comunicación visual.

La función de las imágenes.

La imagen publicitaria.

La forma. Cualidades y clasificación.

La composición.

La textura.

La línea.

El color.

Acciones para mejorar el rendimiento educativo (Plan de mejora)

Este departamento considera que para optimizar el éxito escolar se deben reforzar tres ejes fundamentales que abarcan todas y cada una de las materias del currículo en la ESO y en el bachillerato. Dichos ejes son:

El desarrollo de la expresión oral.

El desarrollo de la expresión escrita y

El desarrollo del razonamiento lógico- matemático.

Las actuaciones que se llevarán a cabo desde las materias de este departamento para el desarrollo de los mismos son:

- + Exposiciones orales: proyectos, anécdotas, lectura de enunciados de problemas o de temas, procesos seguidos para resolver las distintas actividades, trabajos, biografías, presentaciones orales en formato digital y pruebas orales.
- + Elaboración de distintos tipos de textos, informes de proyectos, conclusiones, trabajos (también en formato digital), resúmenes, definiciones, resolución de actividades y pruebas escritas.
- + Uso de elementos matemáticos: medidas, uso de los instrumentos de precisión, estructuraciones del espacio.

Dichas actuaciones se trabajarán desde el principio del curso haciendo una evaluación trimestral de los mismos recogiendo los siguientes indicadores de éxito:

La observación en **la expresión oral** será sistemática, analizando la mejora en la expresión (entonación, vocalización, seguridad, desaparición de monosílabos, concreción, coherencia, enriquecimiento del vocabulario específico del área, lenguaje correcto y fluidez).

En **la expresión escrita** el alumnado debe emplear correctamente los signos de puntuación, mejorar la ortografía, utilizar la terminología adecuada, mejorar en la presentación y trabajar expresándose con coherencia y cohesión. Entendemos también que se debe fomentar el interés por la lectura por lo que está previsto que algunas de las actividades plásticas sean ilustraciones o cómics que partan de una idea concreta recogida en textos o libros de literatura juvenil.

Por otro lado, **el razonamiento lógico – matemático** se refuerza continuamente desde este departamento y conseguiremos el objetivo propuesto cuando el alumnado mejore en el manejo de las medidas, de los instrumentos de precisión (regla, escuadra, cartabón y compás), que sea capaz de estructurar correctamente y de una forma armoniosa el espacio y el soporte en el que trabaja.

La valoración de las actuaciones anteriores se llevará en fechas propuestas por el departamento, recogiendo el grado de mejora de las mismas, cuáles no se han logrado, los motivos del éxito y del fracaso y propuestas para evaluaciones o cursos posteriores.

Dibujo Artístico

Introducción

La materia Dibujo Artístico, que se incluyen en las enseñanzas del Bachillerato en la modalidad de Artes, consideran el dibujo como una herramienta de pensamiento y como un vehículo de comunicación, estrechamente ligado a otros lenguajes visuales y al desarrollo de procesos creativos en los distintos campos del diseño o de las artes visuales. Como herramienta de pensamiento, el dibujo se sustenta en la capacidad de reconocer, analizar y comprender los estímulos visuales, así como en la capacidad de idear y generar, a partir de la realidad, diversidad de interpretaciones y propuestas formales. Como vehículo de comunicación, el dibujo da respuesta a diversas intenciones comunicativas, tanto de carácter objetivo como subjetivo, constituyéndose así en un vehículo de transmisión de ideas, proyectos, impresiones, sensaciones o emociones, y deviene en un lenguaje universal que comparten quienes trabajan en profesiones relacionadas con las artes plásticas o el diseño en sus distintas vertientes, valorando en él sus cualidades intrínsecas, como una relativa espontaneidad en la ejecución y una destacable economía de medios, que constituyen un contrapunto frente a otro tipo de manifestaciones de la imagen en nuestra sociedad actual, más supeditadas a los condicionantes tecnológicos.

El Dibujo Artístico, en esta etapa, debe proporcionar un panorama amplio de sus aplicaciones, orientando y preparando a otras enseñanzas posteriores que el alumnado pueda cursar, Enseñanzas Superiores de Diseño, Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño, Bellas Artes, Conservación y Restauración u otras afines, enfocadas a la adquisición de destrezas técnicas y al desarrollo de la creatividad en sus múltiples facetas, como el diseño de interiores, de producto, de moda, la comunicación gráfica, la creación audiovisual y multimedia, la ilustración, etc.

El valor formativo de esta materia reside en promover, de cara al estudio del arte y del diseño en etapas posteriores, el desarrollo de aptitudes y actitudes de gran importancia, que se estructuran alrededor de tres ejes fundamentales: el desarrollo de la capacidad de visión espacial y de comprensión de las formas del entorno, considerando su configuración estructural y diversidad de variables (espaciales, lumínicas, cromáticas...); el desarrollo de la capacidad expresiva, a través del empleo de diferentes materiales, procedimientos y recursos de expresión gráfico-plástica; y el desarrollo de la creatividad y del pensamiento divergente.

Por otra parte, el Dibujo Artístico contribuye a la educación integral de la persona, fomentando el desarrollo de la capacidad crítica, la iniciativa y autonomía personal, la educación de la sensibilidad, y el afianzamiento de valores sociales y cívicos, como la tolerancia y el respeto hacia la diferencia, estrechamente ligados a actitudes de cooperación y solidaridad.

Contribución a las competencias

La asignatura de Dibujo Artístico contribuye a la competencia en *Comunicación lingüística* (CL) promoviendo la utilización del lenguaje verbal, tanto en su expresión oral (participación en puestas en común o debates, exposiciones orales con apoyo de TIC...) como escrita (lectura de textos de diverso carácter, elaboración de reseñas a partir de la visita a una exposición, análisis crítico de producciones propias o ajenas...), ya sea de forma individual o colaborativa, de modo que el alumnado utilice la terminología específica de esta materia, emplee diversidad de recursos (bibliográficos y digitales) y genere producciones de diverso tipo, favoreciéndose el intercambio de ideas y opiniones y el desarrollo de una actitud crítica.

A la *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología* (CMCT) se contribuye, por una parte, aplicando conceptos matemáticos para el análisis de la forma, como la identificación de formas geométricas elementales y la comparación de medidas, estableciendo proporciones y relaciones de escala entre la realidad y su representación, y por otra, aplicando los diferentes sistemas de representación que proporciona la geometría descriptiva (representación gráfica del volumen mediante vistas en sistema diédrico, perspectiva axonométrica, perspectiva cónica...), que constituyen un lenguaje técnico universal. Conocer las aplicaciones que el dibujo tiene en diversos campos de la ciencia (estudios botánicos, representaciones cartográficas, estudios de anatomía...) o de la tecnología (desarrollo de procesos proyectivos mediante bocetos, croquis y planos en los que se emplea una expresión gráfica normalizada) refuerza en el alumnado la adquisición de esta competencia.

En esta materia, donde los referentes icónicos adquieren una gran importancia, es fundamental tener en cuenta las posibilidades que ofrecen los recursos digitales, contribuyéndose con ello a la adquisición y desarrollo de la *Competencia digital* (CD) al promover la utilización de los mismos, bien para la investigación, considerando la riqueza y variedad de recursos que ofrece internet (acceso a sitios web de museos u otras instituciones, de empresas de diseño, blogs educativos o propios de artistas, ilustradores o ilustradoras...), bien para la exposición y comunicación de sus trabajos o proyectos (elaboración de producciones como presentaciones de diapositivas, vídeos...), bien para el desarrollo de procesos creativos mediante la aplicación de herramientas digitales de dibujo (empleo de programas y aplicaciones para el modelado en tres dimensiones, la edición vectorial, la edición fotográfica..., que permiten trabajar a partir de la importación de imágenes mediante diversos dispositivos, como el escáner, la cámara fotográfica, la cámara de vídeo, la cámara web, la tableta digitalizadora...).

A la competencia *Aprender a aprender* (AA) se contribuye en la medida en que la adquisición de habilidades básicas relacionadas con el dibujo, tanto el desarrollo de la percepción visual («saber ver») como el de la expresión gráfico-plástica («saber hacer») favorecen el desarrollo de las capacidades de concentración, de atención y de autocrítica. Asimismo, esta materia favorece la adquisición de esta competencia a través del aprendizaje colaborativo, promoviendo situaciones de aprendizaje basadas en proyectos colectivos y una concepción del aula como un espacio donde se comparten procesos y resultados, de modo que el alumnado aprenda no solo a partir de la propia experiencia individual sino también a partir de las experiencias de los demás compañeros y compañeras.

Desde el Dibujo Artístico se contribuye a las *Competencias sociales y cívicas* (CSC) promoviendo los valores de tolerancia y respeto ante cualquier tipo de diferencia, ya sea referida a cualquier condición o circunstancia personal o social, o en relación a los criterios, las ideas o los gustos personales, expresados a través de la valoración crítica de las producciones propias o ajenas (dibujos o imágenes generadas por los demás compañeros y compañeras, o manifestaciones pertenecientes a diversos campos del diseño y de las artes plásticas). Por otra parte, se contribuye también a la adquisición de esta competencia al abordar de forma transversal diversos temas relevantes para la educación en valores, que conduzcan al alumnado a adquirir una conciencia cívica responsable y a reflexionar sobre los valores de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos civiles, contribuyendo a la construcción de una sociedad justa, equitativa e inclusiva.

El Dibujo Artístico contribuye al *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor* (SIEE) al promover en el alumnado un pensamiento divergente y el desarrollo de la creatividad, incentivando la búsqueda de alternativas y soluciones variadas ante un determinado reto o propuesta. Por otra parte, también se contribuye a la adquisición de esta

competencia al fomentar la puesta en práctica de la capacidad organizativa, desarrollando el sentido de la responsabilidad individual dentro de un equipo de trabajo, y al afianzar el desarrollo personal y la autoestima en el alumnado, para lo cual es importante ofrecerle un espacio de libertad individual para la expresión de la subjetividad y para la elección de materiales, procedimientos, planteamientos temáticos o estéticos que respondan a sus propios intereses e inquietudes.

Esta asignatura, orientada al desarrollo del pensamiento visual y a la adquisición de destrezas relacionadas con la expresión gráfico-plástica, está vinculada estrechamente con la *Conciencia y expresiones culturales* (CEC), ya que resulta fundamental la referencia continua a manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a los distintos campos del arte y del diseño, abarcando diversas realidades culturales y las diferentes etapas del desarrollo histórico hasta la actualidad, prestando especial atención al ámbito de Canarias, y promoviendo, en la medida de lo posible, la observación directa mediante visitas a museos, centros culturales y exposiciones, lo cual fomenta en el alumnado, además del desarrollo de su capacidad crítica, el interés por la conservación y mejora del patrimonio artístico-cultural y la valoración del mismo y de la diversidad cultural como fuentes de formación, de disfrute y de enriquecimiento personal.

Contribución a los objetivos de etapa

Esta materia contribuye de un modo muy directo al desarrollo de la sensibilidad artística y del criterio estético, a través de la práctica para desarrollar la percepción visual y ejercitar las destrezas técnicas propias de la expresión gráfico-plástica, y mediante la reflexión a partir de las producciones propias del alumnado y de manifestaciones pertenecientes a diversos contextos históricos y culturales y a diversos campos de las artes plásticas y del diseño, visibilizando la aportación y el papel desempeñado por las mujeres en los diversos campos del arte y del diseño, fomentando la tolerancia y el respeto a la diferencia, en una sociedad cada vez más multicultural y plural, y promoviendo la valoración y el disfrute del patrimonio natural y artístico-cultural.

Por otra parte, desde esta asignatura se establecen puentes con otros campos de conocimiento, lo que contribuye a que el alumnado adquiera de un modo integral los objetivos generales del Bachillerato. Se plantean los conocimientos científicos y tecnológicos específicamente relacionados con la geometría, que suponen tanto una ayuda para comprender la configuración estructural de la forma como un recurso para la representación de objetos y espacios. Se ofrecen valiosas oportunidades para afianzar el empleo de la lengua castellana, tanto en su expresión oral como escrita, fomentando la lectura y el estudio, así como el desarrollo de la sensibilidad literaria, y la utilización de fuentes documentales diversas, tanto bibliográficas como digitales (estas últimas, especialmente adecuadas para fomentar la expresión en una o más lenguas extranjeras), todo ello, para utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y lograr una efectiva comunicación que le permita interactuar en diversos contextos, reforzar su sentido crítico y seguir aprendiendo. Desde un enfoque transversal, se pueden plantear diferentes temas, abarcando desde las realidades del mundo contemporáneo en sus dimensiones social, cultural o medioambiental (considerando los referentes más cercanos al alumnado, de modo que se fomenten actitudes participativas y solidarias, orientadas al desarrollo y mejora de su entorno), hasta la educación física y el deporte o la seguridad vial.

Una dimensión importante de esta materia es la actitudinal, ya que se promueve el desarrollo de determinadas actitudes importantes para la participación plena en la vida, como el hábito de disciplina (ya que la práctica del dibujo favorece intrínsecamente la atención y la concentración); la valoración del esfuerzo y de la constancia (condiciones indispensables para la adquisición de destrezas técnicas y para el desarrollo de las capacidades personales); el sentido cívico (el respeto a las diferencias de criterio y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, orientación sexual, religión, cultura, discapacidad...); el consumo responsable (fomentando el empleo racional de los materiales propios de esta asignatura); la iniciativa personal, la autonomía y la autoconfianza (necesarias para poder avanzar, progresivamente, hacia representaciones que impliquen un mayor grado de complejidad y que supongan un reto para el alumnado); la cooperación y el trabajo en equipo (desarrollando la sentido crítico (a partir de la reflexión sobre el trabajo realizado y las manifestaciones gráficas pertenecientes a diferentes contextos históricos y

culturales, y a diversos campos del diseño y de las artes plásticas); y la creatividad, el pensamiento divergente y la innovación (mediante la consideración de diversos planteamientos y opciones y la búsqueda de diferentes posibilidades y soluciones originales, superando prejuicios y estereotipos).

Dibujo Artístico I

Bloque I El dibujo como herramientas

Criterio de evaluación	Contenidos				
1. Elaborar producciones gráfico-plásticas a partir del estudio y la observación de obras y artistas significativos, y de la realización de proyectos o trabajos de investigación, individuales, grupales o colectivos, sobre las diferentes manifestaciones del dibujo aplicado al desarrollo de procesos creativos de carácter artístico, tecnológico, científico..., utilizando con criterio los materiales y la terminología específica, así como las TIC, y mostrando autonomía, responsabilidad y respeto hacia las opiniones y producciones propias y ajenas. Todo ello, para valorar la importancia del dibujo como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, además de estimular su motivación, interés y curiosidad por el dibujo, y consolidar su madurez personal y social.	1. Acercamiento al concepto de dibujo y utilización de la terminología básica.	2. Identificación de las características más importantes de los materiales y procedimientos de expresión gráfico- plástica.	3. Valoración de las aplicaciones del dibujo al desarrollo de procesos creativos, tanto en manifestaciones de carácter artístico, como tecnológico o científico.	4. Valoración del dibujo como herramienta del pensamiento y como fin en sí mismo en manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales, y a diversos campos del diseño y de las artes plásticas, con especial	
	Competencias				
	CL, CD, AA, CEC				
	Metodología				
	Centros de interés Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje cooperativo				
	Agrupamientos		Espacios		Recursos
	Individual Pequeños grupos		Aula de dibujo		Material específico de la materia Páginas web relacionadas Bibliografía relacionada

Estándares de aprendizaje evaluables	
	<ul style="list-style-type: none"> - Valora y conoce la importancia del Dibujo Artístico, sus aplicaciones y manifestaciones a través de la Historia y en la actualidad con el estudio y observación de obras y artistas significativos. - Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita en puestas en común o pruebas individuales aplicándola a producciones propias o ajenas. - Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico adecuándolos al objetivo plástico deseado. - Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. - Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno.

Bloque II					
Línea y forma					
Criterio de evaluación	Contenidos				
2. Representar gráficamente formas naturales y artificiales del entorno, de manera que demuestra la comprensión de su estructura interna, empleando la línea tanto para el estudio de la configuración formal como para la transmisión de expresividad, utilizando con criterio los materiales y la terminología específica, y mostrando autonomía, responsabilidad y respeto hacia las opiniones y producciones propias y ajenas. Todo ello, para	1. Aplicación del análisis estructural de la forma a la representación de los elementos observados, estableciendo relaciones con las formas geométricas simples.	2. Aplicación del análisis de las relaciones de proporción a la representación de los elementos observados.	3. Utilización de la línea como elemento configurador de formas planas y volumétricas de estructura sencilla, mediante la representación de ejes estructurales y de las partes vistas y ocultas.	4. Exploración de las cualidades expresivas de la línea mediante la utilización de diversos materiales y procedimientos.	5. Valoración de las cualidades expresivas de la línea en manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales, y a diversos campos del diseño y de las artes plásticas, con especial
	Competencias				
	CMCT, AA, CSC, CEC				
	Metodología				

desarrollar la capacidad de análisis de la forma y explorar las posibilidades expresivas de la línea, afianzar su confianza en las propias capacidades expresivas y consolidar su madurez personal y social.	Centros de interés Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje cooperativo		
	Agrupamientos	Espacios	Recursos
	Individual Pequeños grupos	Aula de dibujo Entorno del instituto Museo Néstor	Material específico de la materia Páginas web relacionadas Bibliografía relacionada
	Estándares de aprendizaje evaluables		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita en puestas en común o pruebas individuales aplicándola a producciones propias o ajenas. ➤ Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos adecuándolos al objetivo plástico deseado. ➤ Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. ➤ Utiliza la línea en la descripción gráfica de objetos expresando volumen, movimiento espacio y sensaciones subjetivas. ➤ Representa formas naturales y artificiales, de forma analítica o expresiva, atendiendo a la comprensión de su estructura interna. ➤ Comprende y representa las formas desde distintos puntos de vista. ➤ Describe gráficamente las formas atendiendo a sus proporciones, relacionándolas con formas geométricas simples. 			

Bloque III

La composición y sus elementos

Criterio de evaluación	Contenidos			
3. Representar distintos volúmenes dentro de un espacio compositivo, estudiando su configuración formal, sus proporciones y sus relaciones espaciales, y aplicando las leyes básicas de la percepción visual, mediante la elaboración de composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad en las que utiliza con criterio los materiales y la terminología	1. Generación de imágenes de carácter analítico, descriptivo o expresivo, con diversos grados de iconicidad.	2. Identificación de los procesos perceptivos más importantes en relación a la forma (leyes visuales asociativas), a partir de la observación de diversas imágenes y elementos del entorno.	3. Aplicación de diversas organizaciones compositivas (equilibrio estático y dinámico, simetría, contraste, tensiones...) a la generación de imágenes que respondan a diferentes intenciones comunicativas.	4. Valoración del empleo de diversas organizaciones compositivas en manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales, y a diversos campos del diseño y de las artes plásticas, con especial atención al ámbito de
	Competencias			

<p>específica, mostrando autonomía, responsabilidad y respeto hacia las opiniones y producciones propias y ajenas. Todo ello, para descubrir las diferentes posibilidades expresivas que ofrece la composición, afianzar su capacidad de representación de la forma, incentivar su autoestima y consolidar su madurez personal y social.</p>	CL, AA, CSC, CEC		
	Metodología		
	Centros de interés Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje cooperativo		
	Agrupamientos	Espacios	Recursos
	Individual Pequeños grupos	Aula de dibujo Visitas a museos	Material específico de la materia Páginas web relacionadas Bibliografía relacionada
	Estándares de aprendizaje evaluables		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita en puestas en común o pruebas individuales aplicándola a producciones propias o ajenas. 2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos adecuándolos al objetivo plástico deseado. 3. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. 4. Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno. 10. Selecciona los elementos gráficos esenciales para la representación de la realidad observada según la función que se persiga (analítica o subjetiva) y su grado de iconicidad. 11. Relaciona y representa las formas en el plano atendiendo a las leyes visuales asociativas, a las organizaciones compositivas, equilibrio y direcciones visuales en composiciones con una finalidad expresiva, analítica o descriptiva. 			

Bloque IV
La luz, el
claroscuro y la textura

Criterio de evaluación	Contenidos		
<p>4. Representar el volumen de objetos y espacios tridimensionales de su entorno, explorando las posibilidades expresivas de la textura visual y del claroscuro, utilizando con criterio los materiales y valorar la luz y la textura como elementos de configuración formal y como recursos expresivos, a partir de la observación y el juicio crítico sobre producciones gráfico- plásticas propias o ajenas, mediante la elaboración de producciones orales o escritas en las que utiliza una terminología específica y emplea las TIC, mostrando autonomía y responsabilidad así como respeto hacia las opiniones y producciones propias y ajenas. Todo ello, para enriquecer el propio vocabulario gráfico y afianzar la confianza en las propias capacidades expresivas, así como consolidar su madurez personal y social.</p>	<p>1. Aplicación del claroscuro a la representación de los elementos observados, mediante la utilización de diversos materiales y procedimientos.</p>	<p>2. Identificación de texturas táctiles y visuales en diversas imágenes y elementos del entorno, y generación de texturas visuales mediante la utilización de diversos materiales y procedimientos.</p>	<p>3. Valoración del empleo de la luz, del claroscuro y de la textura en manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales, y a diversos campos del diseño y de las artes plásticas, con especial atención al ámbito de Canarias.</p>
	Competencias		
	CL, CD, CSC, CEC		
	Metodología		
	Centros de interés Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje cooperativo		
	Agrupamientos	Espacios	Recursos
	Individual Pequeños grupos	Aula de dibujo Entorno del centro Actividades en el medio natural	Material específico de la materia Páginas web relacionadas Bibliografía relacionada
Estándares de aprendizaje evaluables			
<p>2. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita en puestas en común o pruebas individuales aplicándola a producciones propias o ajenas.</p> <p>3. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos adecuándolos al objetivo plástico deseado.</p> <p>4. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>			

	<p>5. Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno.</p> <p>12. Representa el volumen, el espacio y la textura aplicando diferentes técnicas gráfico-plásticas mediante valores lumínicos.</p> <p>13. Conoce el valor expresivo y configurador de la luz, tanto en valores acromáticos como cromáticos explicando verbalmente esos valores en obras propias y ajenas.</p> <p>14. Observa y utiliza la textura visual con distintos procedimientos gráfico-plásticos, con fines expresivos y configuradores, en obras propias y ajenas.</p>
--	---

Bloque V					
El color					
Criterio de evaluación	Contenidos				
<p>5. Aplicar los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas, en la elaboración de composiciones y en la representación de formas naturales y artificiales de su entorno, así como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas, utilizando con criterio los materiales y la terminología específica y mostrando autonomía, responsabilidad y respeto hacia las opiniones y producciones propias y ajenas. Todo ello, para valorar la importancia del color en la comunicación visual, así como consolidar su madurez personal y social.</p>	<p>1. Identificación de las diferencias entre color luz y color pigmento, así como entre síntesis aditiva y síntesis sustractiva, a partir de la observación de diversas imágenes y de elementos del entorno.</p>	<p>2. Identificación de los procesos perceptivos más importantes en relación al color, a partir de la observación de diversas imágenes y de elementos del entorno.</p>	<p>3. Identificación de las diferencias entre colores primarios, secundarios y terciarios, a partir de la observación de diversas imágenes y de elementos del entorno, y generación de colores secundarios y terciarios a partir de los primarios.</p>	<p>4. Identificación de las dimensiones o cualidades del color (croma-tono, valor-luminosidad y saturación- intensidad), a partir de la observación de diversas imágenes y de elementos del entorno, y generación de imágenes a partir de la modificación del color en base a sus dimensiones.</p>	<p>5. Identificación de diferentes relaciones cromáticas en base a armonías y contrastes (colores análogos y complementarios), a partir de la observación de diversas imágenes y de elementos del entorno, y generación de imágenes a partir de la aplicación de diferentes relaciones cromáticas.</p>
	Competencias				
	CL, CMCT, CSC, CEC				
	Metodología				
	<p>Centros de interés Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje cooperativo</p>				
Agrupamientos		Espacios		Recursos	

	Individua Pequeños grupos	Aula de dibujo Entorno del centro Actividades en el medio natural Visitas a museos y salas de arte	Material específico de la materia Páginas web relacionadas Bibliografía relacionada
Estándares de aprendizaje evaluables			
<p>2. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita en puestas en común o pruebas individuales aplicándola a producciones propias o ajenas.</p> <p>3. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos adecuándolos al objetivo plástico deseado.</p> <p>4. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>5. Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno.</p> <p>15. Aplica el color siguiendo las dimensiones de este (valor-luminosidad, saturación-intensidad y croma-tono) en la representación de composiciones y formas naturales y artificiales.</p> <p>16. Demuestra el conocimiento con explicaciones orales, escritas y gráficas de los fundamentos teóricos del color en composiciones y estudios cromáticos.</p> <p>19. Representa los matices cromáticos, a partir de observación del natural, mediante la mezcla de colores primarios.</p>			

Bloque V

El color

Criterio de evaluación		Contenidos				
<p>6. Emplear de manera expresiva el color, aplicando los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas tanto en la expresión gráfico-plástica como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas propias o ajenas, utilizando con criterio los materiales y la terminología específica, así como las TIC, y mostrando autonomía, responsabilidad y respeto hacia las opiniones y producciones propias y ajenas. Todo ello, para desarrollar su creatividad, valorar las posibilidades expresivas que ofrece el color y consolidar su madurez personal y social.</p>	1. Identificación de las diferencias entre colores primarios, secundarios y terciarios, a partir de la observación de diversas imágenes y de elementos del entorno, y generación de colores secundarios y terciarios a partir de los primarios.	2. Identificación de las dimensiones o cualidades del color (croma-tono, valor-luminosidad y saturación-intensidad), a partir de la observación de diversas imágenes y de elementos del entorno, y generación de imágenes a partir de la modificación del color en base a sus dimensiones.	3. Identificación de diferentes relaciones cromáticas en base a armonías y contrastes (colores análogos y complementarios), a partir de la observación de diversas imágenes y de elementos del entorno, y generación de imágenes a partir de la aplicación de diferentes relaciones cromáticas.	4. Exploración de las cualidades expresivas del color, mediante la utilización de diversos materiales y procedimientos.	5. Valoración de las cualidades expresivas del color en manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales, y a diversos campos del diseño y de las artes plásticas, con especial atención al ámbito de Canarias.	
	Competencias					
	CL, CD, SIEE, CEC					
	Metodología					
	Centros de interés Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje cooperativo					
	Agrupamientos		Espacios		Recursos	
	Individual Pequeños grupos		Aula de dibujo Entorno del centro Visitas a museos y salas de arte		Material específico de la materia Páginas web relacionadas Bibliografía relacionada	
	Estándares de aprendizaje evaluables					
2. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita en puestas en común o pruebas						

<p>individuales aplicándola a producciones propias o ajenas.</p> <p>3. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos adecuándolos al objetivo plástico deseado.</p> <p>4. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>5. Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno.</p> <p>17. Aplica de manera expresiva el color en la obra plástica personal.</p> <p>18. Analiza el uso del color observando las producciones artísticas de referencia en todas sus manifestaciones.</p>

Temporalización		
Primer trimestre	Segundo trimestre	Tercer trimestre
Bloque I: El dibujo como herramienta	Bloque II: Línea y forma	Bloque IV: La luz, el claroscuro y la textura
Criterio de evaluación: 1	Criterio de evaluación: 2	Criterio de evaluación: 4
Bloque II: Línea y forma	Bloque III: La composición y sus elementos	Bloque VI. El color
Criterio de evaluación: 2	Criterio de evaluación: 3	Criterio de evaluación: 6
Bloque V: El color	Bloque V: El color	
Criterio de evaluación: 5	Criterio de evaluación: 5	

Instrumentos de evaluación	Criterios de calificación
<p>Trabajos realizados en el aula.</p> <p>Exámenes o pruebas realizadas periódicamente.</p> <p>Actitud y comportamiento en clase.</p>	<p>Enquadre y encajado</p> <p>Proporciones</p> <p>Línea y trazo</p> <p>Estructura compositiva</p> <p>Capacidad técnica</p> <p>Capacidad expresiva</p> <p>Originalidad</p>

Dibujo Artístico II

Bloque I: LA FORMA. ESTUDIO Y TRANSFORMACIÓN

Criterio de evaluación	Contenidos		
<p>- Analizar diversas formas naturales y artificiales del entorno, y representarlas con distintos niveles de iconicidad, atendiendo a diferentes intenciones comunicativas y usando diversos materiales y procedimientos, mostrando autonomía y responsabilidad, así como una actitud crítica y participativa, y respeto hacia las opiniones y producciones propias y ajenas, con la finalidad de afianzar el desarrollo de un lenguaje gráfico personal y ganar confianza en las propias capacidades expresivas, así como de consolidar su madurez personal y social</p>	<p>1. Representación de los elementos observados con distintos niveles de iconicidad, mediante el esquema, el apunte, el boceto y el estudio.</p>	<p>2. Representación de los elementos observados con diversas intenciones comunicativas, mediante la generación de imágenes de carácter analítico, descriptivo o expresivo.</p>	<p>3. Valoración de la representación de la forma con distintos niveles de iconicidad y en relación a diversas intenciones comunicativas en manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales, y a diversos campos del diseño y de las artes plásticas, con especial atención al ámbito de Canarias.</p>
	Competencias		
	CL, , AA, CEC, CSC		
	Metodología		
	<p>Centros de interés Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje cooperativo</p>		
	Agrupamientos	Espacios	Recursos
	<p>Individual Pequeños grupos</p>	<p>Aula de dibujo</p>	<p>Material específico de la materia Páginas web relacionadas Bibliografía relacionada</p>
Estándares de aprendizaje evaluables			
<p>1. Interpreta y aplica formas u objetos atendiendo a diversos grados de iconicidad (apuntes, bocetos, croquis,...), con diferentes técnicas gráficas y según sus funciones comunicativas (ilustrativas, descriptivas, ornamentales o subjetivas). 2. Analiza la configuración de las formas naturales y artificiales discriminando lo esencial de sus características formales, mediante la ejecución gráfica y la discusión verbal y escrita. 19. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica en puestas en común, de sus proyectos individuales o colectivos fomentando la participación activa y crítica constructiva. 20. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos. 21. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las</p>			

actividades.

Bloque II LA EXPRESIÓN DE LA SUBJETIVIDAD			
Criterio de evaluación	Contenidos		
<p>2.-. Representar formas mediante la memoria y la retentiva visual y táctil, tanto con una intención objetiva como subjetiva, a través de la elaboración de imágenes que respondan a diferentes intenciones comunicativas y que cumplan distintas funciones expresivas, empleando diversos materiales y procedimientos, mostrando autonomía y responsabilidad, así como una actitud crítica y participativa, y respeto hacia las opiniones y producciones propias y ajenas, con la finalidad de desarrollar la percepción visual y táctil, así como la creatividad, fomentar la búsqueda de un lenguaje personal, afianzar la autoestima y consolidar su madurez personal y social.</p>	1. Aplicación de la retentiva a la representación de los elementos observados.	2. Aplicación de la retentiva a la generación de imágenes que respondan a la expresión de la subjetividad	
	Competencias		
	CL, AA, SIEE, CEC		
	Metodología		
	Centros de interés Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje cooperativo		
		Agrupamientos	Espacios
	Individual Pequeños grupos	Aula de dibujo Entorno del instituto Museo Néstor	Material específico de la materia Páginas web relacionadas Bibliografía relacionada
Estándares de aprendizaje evaluables			
	<p>3. Representa formas aprendidas mediante la percepción visual y táctil atendiendo a sus características formales esenciales</p> <p>5. Experimenta con métodos creativos de memorización y retentiva para buscar distintas representaciones mediante valores lumínicos, cromáticos y compositivos, un mismo objeto o composición.</p> <p>19. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica en puestas en común, de sus proyectos individuales o colectivos fomentando la participación activa y crítica constructiva.</p> <p>20. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.</p> <p>21. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>		

Bloque II La EXPRESIÓN DE LA SUBJETIVIDAD				
Criterio de evaluación	Contenidos			
<p>3. Investigar sobre la expresión de la subjetividad a través de la elaboración de composiciones en las que se exploran las posibilidades que ofrecen los diversos materiales, procedimientos y recursos gráfico-plásticos; y analizar individual o colectivamente, tomando como referencia manifestaciones gráfico-plásticas de diferentes contextos históricos o culturales, y de diversos campos del diseño y las artes plásticas, producciones propias y ajenas, atendiendo a sus valores subjetivos, mostrando autonomía y responsabilidad, y una actitud crítica y participativa, así como respeto hacia las opiniones y producciones propias y ajenas. Todo ello, para desarrollar la creatividad y afianzar la búsqueda de un lenguaje personal, la confianza en las propias capacidades expresivas, el desarrollo personal y la autoestima, así como su madurez personal y social.</p>	<p>1. Expresión de la subjetividad a través de la realización de composiciones de carácter figurativo o abstracto, mediante la exploración de las cualidades expresivas de los elementos propios de la expresión gráfico-plástica (la línea, la forma, la luz, la textura y el color).</p>	<p>2. Valoración de la expresión de la subjetividad en manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales, y a diversos campos del diseño y de las artes plásticas, con especial atención al ámbito de Canarias.</p>		
	Competencias			
	CL,CD, SIEE, CEC			
	Metodología			
	Centros de interés Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje cooperativo			
	Agrupamientos	Espacios	Recursos	
	Individual Pequeños grupos	Aula de dibujo Visitas a museos	Material específico de la materia Páginas web relacionadas Bibliografía relacionada	
Estándares de aprendizaje evaluables				
<p>4. Expresa sentimientos y valores subjetivos mediante la representación de composiciones figurativas y abstractas de formas y colores (funciones expresivas).</p> <p>6. Analiza de forma verbal y escrita, individual y colectivamente, obras propias o ajenas, atendiendo a sus valores subjetivos.</p> <p>19. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica en puestas en común, de sus proyectos individuales o colectivos fomentando la participación activa y crítica constructiva.</p> <p>20. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.</p> <p>21. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>				

Bloque III
DIBUJO Y PERSPECTIVA

Criterio de evaluación	Contenidos		
<p>4. Representar gráficamente, desde diferentes puntos de vista y con diferentes niveles de iconicidad, formas aisladas o en una composición, su entorno inmediato o espacios interiores y exteriores, teniendo en cuenta las características espaciales, de proporcionalidad, los valores lumínicos y cromáticos, empleando diversos materiales y procedimientos, mostrando autonomía y responsabilidad, así como una actitud crítica, participativa y respetuosa hacia las opiniones y producciones propias y ajenas. Todo ello con la finalidad de desarrollar la visión espacial, ganar confianza en las propias capacidades expresivas, afianzar la autoestima y consolidar su madurez personal y social.</p>	<p>1. Exploración de las posibilidades expresivas que ofrece la perspectiva atmosférica o tonal, a través de la representación de espacios interiores y exteriores.</p>	<p>2. Exploración de las posibilidades expresivas que ofrece la perspectiva cónica, a través de la representación de espacios interiores y exteriores.</p>	<p>3. Valoración de la representación del espacio en manifestaciones gráficoplásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales, y a diversos campos del diseño y de las artes plásticas, con especial atención al ámbito de Canarias.</p>
	Competencias		
	<p>CL, AA, CSC, CEC</p>		
	Metodología		
	<p>Centros de interés Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje cooperativo</p>		
	Agrupamientos	Espacios	Recursos
<p>Individual Pequeños grupos</p>	<p>Aula de dibujo Entorno del centro Actividades en el medio natural</p>	<p>Material específico de la materia Páginas web relacionadas Bibliografía relacionada</p>	
Estándares de aprendizaje evaluables			
<p>7. Comprende y representa las formas desde distintos puntos de vista. 8. Observa el entorno como un elemento de estudio gráfico y elabora composiciones cromáticas y lineales, atendiendo a las variaciones formales según el punto de vista. 9. Representa los objetos aislados o en un entorno conociendo los aspectos estructurales de la forma, posición y tamaño de sus elementos 19. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica en puestas en común, de sus proyectos individuales o colectivos fomentando la participación activa y crítica constructiva. 20. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos. 21. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades</p>			

Bloque I V
EL CUERPO HUMANO COMO MODELO

Criterio de evaluación	Contenidos		
<p>5. Representar la figura humana, aislada y en su entorno, tanto estática como en movimiento, analizando las relaciones de proporcionalidad presentes en la misma, mediante la experimentación con diversos materiales, procedimientos y recursos gráfico-plásticos, elaborando imágenes con distintas funciones expresivas, para desarrollar la capacidad de análisis de la forma, afianzar la búsqueda de un lenguaje gráfico personal y consolidar su madurez personal y social.</p>	<p>1. Representación del cuerpo humano a partir del estudio de su estructura básica y de las relaciones de proporcionalidad presentes en el mismo..</p>	<p>2. Exploración de las posibilidades expresivas que ofrece el cuerpo humano, tanto la figura estática como en movimiento, mediante el empleo de diversos materiales, procedimientos y recursos gráfico-plásticos</p>	<p>3. Valoración de la representación del cuerpo humano en manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales, y a diversos campos del diseño y de las artes plásticas, con especial atención al ámbito de Canarias</p>
	Competencias		
	CL,AA, CSC, CEC		
	Metodología		
	<p>Centros de interés Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje cooperativo</p>		
	Agrupamientos	Espacios	Recursos
<p>Individual Pequeños grupos</p>	<p>Aula de dibujo Entorno del centro Actividades en el medio natural Visitas a museos y salas de arte</p>	<p>Material específico de la materia Páginas web relacionadas Bibliografía relacionada</p>	
Estándares de aprendizaje evaluables			
<p>10. Comprende la figura humana como un elemento de estudio gráfico y expresivo, mediante la observación y reflexión de obras propias y ajenas. 11. Analiza la figura humana atendiendo a sus relaciones de proporcionalidad mediante la observación del natural o con modelos estáticos. 12. Representa la figura humana atendiendo a la expresión global de las formas que la componen y la articulación y orientación de la estructura que la define. 13. Es capaz de representar y captar el movimiento de la figura humana de forma gráficoplástica aplicando diferentes técnicas. 14. Elabora imágenes con distintos procedimientos grafico plásticos y distintas funciones expresivas con la figura humana como sujeto.</p>			

19. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica en puestas en común, de sus proyectos individuales o colectivos fomentando la participación activa y crítica constructiva.
20. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.
21. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades

Bloque V
EL DIBUJO EN EL PROCESO CREATIVO

Criterio de evaluación	Contenidos		
<p>6.- Aplicar herramientas digitales de dibujo en procesos creativos de generación de imágenes, demostrando el conocimiento de las mismas, bien mediante el empleo exclusivo de medios digitales o bien en combinación con medios manuales, para el tratamiento de imágenes capturadas a partir de cualquier dispositivo digital, mostrando autonomía y responsabilidad, así como una actitud crítica y participativa, y respeto hacia las opiniones y producciones propias y ajenas, con la finalidad de fomentar la búsqueda de un lenguaje gráfico personal y desarrollar la creatividad, así como consolidar su madurez personal y social.</p>	<p>1. Identificación de las herramientas digitales de dibujo y exploración de sus aplicaciones al desarrollo de procesos creativos</p>	<p>2. Valoración del empleo de herramientas digitales de dibujo en manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos culturales, y a diversos campos del diseño y de las artes plásticas, con especial atención al ámbito de Canarias.</p>	
	Competencias		
	CD, AA, CSC, CEC		
	Metodología		
	<p>Centros de interés Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje cooperativo</p>		
	Agrupamientos	Espacios	Recursos
<p>Individual Pequeños grupos</p>	<p>Aula de dibujo Entorno del centro Actividades en el medio natural Visitas a museos y salas de arte</p>	<p>Material específico de la materia Páginas web relacionadas Bibliografía relacionada</p>	
Estándares de aprendizaje evaluables			
<p>15. Conoce y aplica las herramientas del Dibujo Artístico digital utilizando las TIC en procesos creativos.</p> <p>19. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica en puestas en común, de sus proyectos individuales o colectivos fomentando la participación activa y crítica constructiva.</p>			

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

Bloque V EL DIBUJO EN EL PROCESO CREATIVO					
Criterio de evaluación	Contenidos				
7. Elaborar proyectos individuales o colectivos en los que utiliza adecuadamente diversos materiales y procedimientos del lenguaje gráfico-plástico, y ponerlos en común empleando la terminología específica, demostrando autonomía y responsabilidad, así como una actitud crítica y participativa, y respeto hacia las opiniones y producciones ajenas. Utilizar las TIC como herramientas de investigación para buscar y seleccionar la información necesaria para elaborar estos proyectos, y para documentarse sobre las aplicaciones del dibujo en diferentes ámbitos. Todo ello con la finalidad de valorar el dibujo como instrumento de pensamiento y sus aplicaciones en el desarrollo de procesos creativos con fines artísticos, tecnológicos o científicos, desarrollar la propia creatividad y	1. Desarrollo de procesos creativos a través de la elaboración de proyectos, mediante el trabajo colaborativo y la aplicación de un enfoque interdisciplinar.	2. Generación de imágenes asociadas al desarrollo de procesos creativos, aplicando los diferentes tipos de dibujo según su intencionalidad comunicativa (dibujos de estudio e investigación, bocetos, dibujos de presentación).	3. Aplicación de las TIC al desarrollo de procesos creativos, mediante la exploración de sus posibilidades interactivas en relación a museos, artistas, diseñadores y diseñadoras, centros de estudio, etc., del ámbito canario y de otras partes del mundo.	4. Valoración del dibujo como herramienta de pensamiento, aplicado al desarrollo de procesos creativos en diferentes ámbitos (el arte, el diseño, la tecnología y la ciencia), a través de manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales, con especial atención al ámbito de Canarias.	
	Competencias				
	CD, AA, SIEE, CEC				
	Metodología				
	Centros de interés Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje cooperativo				
	Agrupamientos		Espacios		Recursos
	Individual Pequeños grupos		Aula de dibujo Entorno del centro Actividades en el medio natural Visitas a museos y salas de arte		Material específico de la materia Páginas web relacionadas Bibliografía relacionada
Estándares de aprendizaje evaluables					
16. Valora la importancia del Dibujo Artístico en los procesos proyectivos elaborando proyectos conjuntos con otras disciplinas artísticas o no del mismo nivel o externos. 17. Demuestra creatividad y autonomía en los procesos artísticos proponiendo soluciones gráfico-plásticas que afianzan su desarrollo personal y autoestima. 18. Está orientado y conoce las posibilidades del Dibujo Artístico en la Enseñanzas Artísticas, Tecnológicas y Científicas con ejemplos claros y contacto directo con artistas, diseñadores, científicos y técnicos. 19. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica en					

<p>promover la capacidad de aprender a aprender, el desarrollo personal y la autoestima, así como consolidar su madurez personal y social.</p>	<p>puestas en común, de sus proyectos individuales o colectivos fomentando la participación activa y crítica constructiva. 20. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos. 21. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades</p>
--	---

Temporalización		
Primer trimestre	Segundo trimestre	Tercer trimestre
<p>BLOQUE I.- LA FORMA: ESTUDIO Y TRANSFORMACIÓN. BLOQUE II.- LA EXPRESIÓN DE LA SUBJETIVIDAD.</p>	<p>BLOQUE III.- DIBUJO Y PERSPECTIVA. BLOQUE IV.- EL CUERPO HUMANO COMO MODELO.</p>	<p>BLOQUE V.- EL DIBUJO EN EL PROCESO CREATIVO.</p>

Instrumentos de evaluación	Criterios de calificación
<p>Trabajos realizados en el aula. Exámenes o pruebas realizadas periódicamente. Actitud y comportamiento en clase.</p>	<p>Encuadre y encajado Proporciones Línea y trazo Estructura compositiva Capacidad técnica Capacidad expresiva Originalidad</p>

Para obtener la calificación de cada alumno/a se realizará la media ponderada partiendo de los criterios de calificación arriba descritos.

Los alumnos/as que no superen la materia mediante la evaluación continua tendrán que examinarse en la convocatoria de septiembre. Para este examen el Departamento elaborará una prueba, esencialmente práctica, en la que al menos habrá un ejercicio de cada una de las evaluaciones.

El alumnado con la materia pendiente del curso anterior tendrá las siguientes opciones para superarla:

- Aprobar con una calificación de notable o superior alguna evaluación de segundo.
- Realizar una colección de ejercicios que le será facilitada por el departamento.

- Examen final en junio, en caso de no superar las opciones anteriores.

Dibujo Técnico

Introducción

A lo largo de la Historia, la necesidad del ser humano de expresar sus ideas o de representar su entorno le ha llevado a buscar alternativas a la palabra o la escritura. Mediante representaciones gráficas expresa sus pensamientos, ideas, sentimientos o elementos que le rodean, realizando así unas manifestaciones gráficas que pueden ser artísticas o meramente descriptivas. Este lenguaje gráfico se ha manifestado antes que otros en todas las culturas por su universalidad y mayor facilidad de comprensión.

El Dibujo Técnico, por tanto, se emplea como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea producir. Es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

Una de las finalidades del Dibujo Técnico es dotar al alumnado de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

La adquisición de las destrezas en la interpretación de documentación gráfica normalizada requiere, por un lado, el conocimiento de las principales normas de dibujo y, por otro, un desarrollo avanzado de la "visión espacial", entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas.

Además de interpretar la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que se adquieran las habilidades que permitan la representación de espacios u objetos de todo tipo, y la elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la creación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos. El Dibujo Técnico pretende facilitar un sistema de aprendizaje continuo, en el que todo conocimiento nuevo tenga una aplicación directa y se comprenda como parte de un proceso.

La materia está concebida para impartirse a lo largo de los dos cursos de bachillerato. Durante el primer curso se trabajan los aprendizajes relacionados con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Para ello, se introducen gradualmente y de manera interrelacionada tres grandes bloques: Geometría y Dibujo Técnico, Sistemas de representación y Normalización. Se trata de que el alumnado tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita, en el siguiente curso, profundizar en distintos aspectos de esta materia. A lo largo del segundo curso se introduce un Bloque nuevo, denominado Proyecto, para la integración de las destrezas adquiridas en la etapa.

Contribución a las competencias

El carácter integrador de una materia como Dibujo Técnico hace posible que su proceso de enseñanza-aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias.

Toda acción comunicativa posee unos procedimientos comunes y, como tal, Dibujo Técnico facilita el acceso a recursos específicos para expresar e interpretar ideas, y con ello, favorecer la comunicación. La competencia en *Comunicación lingüística* (CL) se reforzará en esta materia a través del uso del lenguaje gráfico, cuyo poder de transmisión es universal al estar normalizado. Esta competencia se incrementará cuando el alumnado maneje el vocabulario propio de la materia, describa los procesos de creación, las aplicaciones de las distintas construcciones geométricas, los elementos de los sistemas de representación; así como cuando argumente las soluciones dadas y realice valoraciones críticas.

La profundización en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad y los procedimientos relacionados con el método científico abordados desde Dibujo Técnico ayudan a desarrollar la *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología* (CMCT). El dibujo técnico exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con la formulación de hipótesis, la observación, la reflexión, el análisis y la extracción de conclusiones. Todo ello implica una relación clara con las competencias básicas en ciencia y tecnología, que suponen realizar proyectos, optimizar recursos, valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos. La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas contribuye de forma significativa a que el alumnado adquiera la competencia matemática. Esta permite utilizar las herramientas matemáticas en la comprensión de los fundamentos de la Geometría métrica; e incluir la identificación y uso de estrategias para utilizar razonamientos, símbolos y fórmulas matemáticas que permitan integrar 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.

La *Competencia digital* (CD) se desarrolla en Dibujo Técnico mediante los contenidos desarrollados en los distintos bloques. En la actualidad, el uso de recursos digitales específicos es generalizado en el diseño y en las representaciones gráficas... Por ello, el uso combinado de las herramientas propias de la materia y la utilización de programas de diseño y dibujo por ordenador podrán aumentar los recursos para que el alumnado mejore sus posibilidades de comunicación y expresión de ideas, resolución de problemas y realización de proyectos individuales o colaborativos. Se contribuye también a la adquisición de esta competencia cuando el alumnado busca, selecciona y almacena información propia de la materia. Esta competencia exige el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

La competencia *Aprender a aprender* (AA) se ve favorecida e incrementada en esta materia cuando el alumnado reflexiona sobre los procesos y los métodos de representación, lo que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos; planifica las fases de un proyecto técnico ajustado a unos objetivos finales; utiliza estrategias para convertir problemas complejos en otros más sencillos al seleccionar el método de representación idóneo y al hacer un seguimiento del proceso seguido y su aproximación al objetivo final; y evalúa los resultados obtenidos, aceptando los aciertos y errores como instrumento de mejora. La competencia exige que en el alumnado se genere curiosidad y necesidad de aprender, que se sienta protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje, y que llegue a alcanzar las metas propuestas, lo que favorece la motivación, la confianza y un aprendizaje más eficaz y autónomo.

También la materia facilita el desarrollo de las *Competencias sociales y cívicas* (CSC). La expresión y creación en el dibujo técnico estimulan el trabajo en equipo y proporcionan situaciones donde se propicia el respeto, la convivencia, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad. La aceptación de las producciones ajenas y la valoración de las diferentes

formas de responder al mundo y de entenderlo a través de la expresión gráfica, en las diferentes culturas y entre diferentes personas, son valores que se desarrollan en esta materia y que colaboran en la adquisición de esta competencia.

El Dibujo Técnico ayuda a la adquisición de la competencia *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor* en la medida en que toda creación de proyectos supone convertir una idea en una realidad. Para el desarrollo de la competencia es necesario potenciar en el alumnado las capacidades de análisis, planificación, organización, selección de recursos, toma de decisiones, resolución de problemas, evaluación y autoevaluación. También se requiere la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo, con pensamiento crítico, sentido de la responsabilidad y autoconfianza. Finalmente requiere el desarrollo de actitudes y valores como la predisposición a actuar de una forma creativa e imaginativa, el autoconocimiento y la autoestima, la autonomía, el interés y el esfuerzo.

La competencia *Conciencia y expresiones culturales* (CEC) se ve favorecida desde esta materia porque se centra en el uso del lenguaje técnico aplicado a la industria, el diseño y la arquitectura. Proporciona un ámbito de vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos utilizados en la representación técnica. Por un lado, implica relacionar y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones técnicas, propias o ajenas; y por otro, aumentar las posibilidades de expresión y creación, con lo que facilita la comunicación a otros de ideas y la transformación de estas en productos nuevos, personales y originales. El desarrollo de esta competencia facilitará la interpretación crítica, por parte del alumnado, de imágenes del entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales. Además reconocerá la importancia de los valores culturales y estéticos del patrimonio que pueden apreciarse en el entorno comunitario universal, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.

Contribución a los objetivos de etapa

El dibujo técnico desarrolla en el alumnado capacidades que contribuyen a alcanzar los objetivos del Bachillerato. A través de la observación, percepción e interpretación crítica de las formas del entorno natural y cultural, se favorece que el alumnado aprecie los valores culturales y estéticos, y los entienda como parte de la diversidad del patrimonio cultural, favoreciendo así a su respeto, conservación y mejora. En la actualidad, el lenguaje gráfico se ha convertido en uno de los medios de expresión y comunicación más importantes en los campos del diseño, la arquitectura, la ingeniería y la construcción, por lo que se hace necesario fomentar actitudes de tolerancia y respeto por las iniciativas ajenas, y de rechazo a estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

Siendo el dibujo técnico una forma de expresión gráfica con carácter universal, dotada de características y lenguaje específicos, es obvio que se convierta en un complemento que mejora la comunicación. Esta mejora se consigue, además, a través de los intercambios comunicativos que se generan en el aula, de la explicación de los procesos que se desarrollan, de la argumentación de las soluciones adoptadas, de la valoración de los proyectos y del uso del vocabulario específico de la materia.

El auge de soportes informáticos y tecnología digital está dando una dimensión especial al dibujo técnico. En este currículo se incide en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo y ayuda a la creación de obras y proyectos, en su doble función, tanto transmisoras como generadoras de información y conocimiento. En la actualidad se van creando nuevos programas de diseño y dibujo que facilitan el proceso de creación junto a las herramientas tradicionales.

La concepción del conocimiento científico para conocer y aplicar los métodos y buscar posibles soluciones a problemas se refuerza a través del dibujo técnico y el diseño. La realización de diseños y proyectos implica la planificación, la toma de decisiones y la asunción de responsabilidades, lo que desarrolla la capacidad de aprender a aprender, el autoconocimiento, la autoestima, el espíritu emprendedor, el sentido crítico y la iniciativa personal. Asimismo, mediante el trabajo en equipo se potencia la participación activa e inclusiva, la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre personas para el desarrollo y mejora del entorno personal y social.

El dibujo técnico contribuye al desarrollo de la creatividad y a la apreciación y valoración de la creación artística como medio de disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación, respeto y divulgación.

Dibujo Técnico I

Bloque I
Geometría y dibujo técnico

Criterio de evaluación	Contenidos							
<p>1. Aplicar los trazados fundamentales en el plano mediante el análisis de los fundamentos de la geometría métrica, y a través de la construcción de formas planas y el uso de herramientas convencionales y digitales de dibujo, para resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano de acuerdo a un esquema paso a paso, valorando la importancia de la geometría como instrumento para el diseño gráfico,</p>	<p>1. Reconocimiento e identificación de la geometría en la naturaleza y en el arte.</p>	<p>2. Utilización de los instrumentos y materiales del Dibujo Técnico.</p> <p>3. Resolución de trazados fundamentales en el plano: operaciones con segmentos, mediatriz, ángulos.</p>	<p>4. Determinación de lugares geométricos y sus aplicaciones.</p>	<p>5. Elaboración de formas basadas en redes modulares.</p>	<p>6. Resolución de gráfica de triángulos. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos y rectas notables.</p> <p>7. Resolución de gráfica de cuadriláteros y polígonos.</p>	<p>9. Construcción y utilización de escalas gráficas en el trazado de formas proporcionales y semejantes.</p>	<p>10. Aplicaciones de las transformaciones geométricas elementales: giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Identificación de invariantes.</p>	<p>11. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.</p>
	Competencias							
	CL, CMCT, AA							
	Metodología							
	Centros de interés Aprendizaje basado en proyectos							
	Agrupamientos		Espacios			Recursos		
	Individual		Aula de dibujo Entorno del instituto			Material específico de la materia Páginas web relacionadas		
Estándares de aprendizaje evaluables								

**industrial
arquitectónico.**

y

1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.
2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.
3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.
4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.
5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.
6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.
7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.
8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.

Bloque I: Geometría y dibujo técnico

Criterio de evaluación	Contenidos				
2. Aplicar los conceptos fundamentales de tangencias y enlaces mediante el análisis de sus propiedades en figuras planas compuestas por rectas y circunferencias, a través de la resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces y de curvas técnicas, y el uso de herramientas convencionales y digitales de dibujo, para diseñar y reproducir figuras planas donde intervengan curvas técnicas, tangencias y enlaces, valorando el papel de las nuevas tecnologías en el campo del diseño.	1. Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces.	2. Aplicación de las propiedades de tangencias y enlaces en la construcción de óvalos, ovoides y espirales.	3. Aplicación de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.	4. Relación de las nuevas tecnologías y la geometría.	5. Aplicación del dibujo vectorial en 2D.
Competencias					
CMCT, CD, CEC					
Metodología					
Centros de interés Aprendizaje basado en proyectos					
Agrupamientos					
Individual		Espacios		Recursos	
Aula de dibujo		Entorno del instituto		Material específico de la materia Páginas web relacionadas Bibliografía relacionada	
Estándares de aprendizaje evaluables					
9. 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.					
10. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.					
11. 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.					
12. 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.					

Bloque II: Sistemas de representación					
Criterio de evaluación	Contenidos				
3. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación mediante el análisis de sus elementos y propiedades diferenciales y la clasificación de sus ámbitos de aplicación, a través de la observación de objetos y espacios en documentos gráficos; el dibujo de un mismo cuerpo representado en varios sistemas; la selección del sistema adecuado al objetivo previsto; y el uso de los materiales tradicionales y digitales de dibujo técnico, para aplicarlos en	1. Descripción de los tipos de proyección.	2. Identificación de los sistemas de representación en el arte y conocimiento de su evolución histórica.	3. Aplicación de los sistemas de representación en distintos ámbitos.	4. Análisis de los fundamentos de los sistemas de representación: características diferenciales, elementos principales, reversibilidad, ventajas, inconvenientes y	5. Relación de las nuevas tecnologías y los sistemas de representación: dibujo vectorial en 3D.
	Competencias				
	CMCT, SIEE, CEC				
	Metodología				
	Centros de interés Aprendizaje basado en proyectos				
	Agrupamientos		Espacios		Recursos
	Individual		Aula de dibujo Entorno del centro		Material específico de la materia Páginas web relacionadas Bibliografía relacionada
Estándares de aprendizaje evaluables					
13. 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.					
14. 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.					
15. 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.					

Bloque II: Sistemas de representación								
Criterio de evaluación	Contenidos							
<p>4. Interpretar los fundamentos del sistema diédrico a través del análisis de sus elementos, características, convencionalismos, notaciones y normas de aplicación; del dibujo de formas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo; y del uso de materiales de dibujo técnico convencionales y digitales, para representar piezas tridimensionales sencillas utilizando el sistema diédrico o el sistema de planos acotados.</p>	1. Descripción de los procedimientos para la obtención de vistas.	2. Elección de las proyecciones suficientes para la definición de piezas y disposición	3. Obtención de las proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos.	4. Representación e identificación de puntos, rectas y planos.	5. Resolución de problemas de pertenencia, paralelismo, perpendicularidad e intersección.	6. Determinación de secciones planas verdadera magnitud.	7. Aplicación del sistema de planos acotados en la obtención de curvas de nivel y perfiles.	
	Competencias							
	CMCT, CD, CEC							
	Metodología							
	Centros de interés Aprendizaje basado en proyectos							
	Agrupamientos		Espacios			Recursos		
	Individual		Aula de dibujo Entorno del instituto			Material específico de la materia Páginas web relacionadas		
	Estándares de aprendizaje evaluables							
<p>17. 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>18. 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>19. 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>20. 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>21. 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</p>								

Bloque II
Sistemas de representación

Criterio de evaluación	Contenidos				
5. Interpretar los fundamentos del sistema axonométrico mediante el análisis de sus elementos y características; el trazado de perspectivas de formas tridimensionales aplicando, en su caso, los coeficientes de reducción; y el uso de los materiales de dibujo tradicionales y digitales, para definir piezas o espacios tridimensionales utilizando la axonometría adecuada al propósito de la representación.	1. Análisis de los fundamentos del sistema axonométrico: disposición de los ejes en la axonometría ortogonal y oblicua.	2. Determinación de coeficientes de reducción.	3. Realización de perspectivas axonométricas ortogonales: isométricas, dimétricas y trimétricas.	4. Aplicación del óvalo isométrico en representaciones simplificadas de formas circulares.	5. Trazado de perspectivas axonométricas oblicuas: caballeras y planimétricas o militares.
	Competencias				
	CMCT, CD, CEC				
	Metodología				
	Centros de interés Aprendizaje basado en proyectos				
	Agrupamientos		Espacios		Recursos
	Individual		Aula de dibujo Entorno del centro		Material específico de la materia Páginas web relacionadas Bibliografía relacionada
	Estándares de aprendizaje evaluables				
<p>1. 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 coordinados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p> <p>2. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordinados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p>					

Bloque II
Sistemas de representación

Criterio de evaluación	Contenidos					
6. Interpretar los fundamentos del sistema cónico, mediante el análisis de sus elementos y características, y a través del trazado de perspectivas de formas tridimensionales y el uso de los útiles de dibujo convencionales y digitales, para definir piezas o espacios tridimensionales, utilizando la perspectiva cónica adecuada al propósito de la representación, y valorando la selección del método y del punto de vista sobre el resultado final.	1. Análisis de los fundamentos del sistema cónico: elementos del sistema y cono visual.	2. Selección del tipo de perspectiva: frontal u oblicua.	3. Determinación de la orientación de las caras principales, punto de vista, puntos de fuga y puntos métricos.	4. Realización de perspectivas cónicas centrales o frontales de cuerpos o espacios.	5. Dibujo de perspectivas cónicas oblicuas de formas sólidas o espaciales.	6. Representación simplificada de la circunferencia.
	Competencias					
	CMCT, AA, CEC					
	Metodología					
	Centros de interés Aprendizaje basado en proyectos					
	Agrupamientos		Espacios		Recursos	
	Individual		Aula de dibujo Entorno del centro		Material específico de la materia Páginas web relacionadas	
	Estándares de aprendizaje evaluables					
24. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.						
25. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.						
26. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzado o con la ayuda de plantillas de curvas.						

Bloque III						
Normalización						
Criterio de evaluación	Contenidos					
7. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con el dibujo técnico, mediante el análisis de sus objetivos y ámbitos de utilización; la representación normalizada de piezas y elementos industriales o de construcción; y el uso de materiales de dibujo técnico convencionales y digitales, con la finalidad de interpretar planos técnicos y elaborar bocetos, esquemas, croquis y planos, valorando la normalización como convencionalismo para	1. Descripción de los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO y su relación con el dibujo técnico.	2. Utilización de escalas normalizadas en la obtención de las dimensiones de cuerpos o espacios representados, y en el dibujo de piezas industriales y espacios arquitectónicos.	3. Representación de piezas y elementos industriales o de construcción aplicando las normas referidas a vistas y líneas normalizadas.	4. Acotación de piezas industriales y espacios arquitectónicos para su correcta definición, de acuerdo con las normas.	5. Aplicación de las normas de cortes y secciones en la representación de objetos con huecos.	6. Aplicación de la normalización en la realización de proyectos industriales o arquitectónicos: formatos y doblado de planos.
	Competencias					
	CMCT, AA, CEC					
	Metodología					
	Centros de interés Aprendizaje basado en proyectos					
	Agrupamientos		Espacios		Recursos	
	Individual		Aula de dibujo Entorno del centro		Material específico de la materia Páginas web relacionadas Bibliografía relacionada	
	Estándares de aprendizaje evaluables					
27. 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.						
28. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.						
29. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficas, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.						

Temporalización		
Primer trimestre	Segundo trimestre	Tercer trimestre
<p>Bloque I: Geometría y dibujo técnico (trazados fundamentales, formas planas, tangencias y enlaces)</p> <p>Criterios de evaluación: 1 y 2</p> <p>Bloque II: Sistemas de representación (fundamentos)</p> <p>Criterio de evaluación: 3</p>	<p>Bloque II: Sistemas de representación (diédrico, acotado y axonométrico)</p> <p>Criterios de evaluación: 4 y 5</p>	<p>Bloque II: Sistemas de representación (axonométrico y cónico)</p> <p>Criterios de evaluación: 5 y 6</p> <p>Bloque III: Normalización</p> <p>Criterio de evaluación: 7</p>
Instrumentos de evaluación		Criterios de calificación
<p>Trabajos realizados en el aula.</p> <p>Exámenes o pruebas realizadas periódicamente.</p>		<p>Exactitud en el trazado: exposición clara y precisa de las operaciones gráficas básicas, aplicadas con todo rigor técnico.</p> <p>Pulcritud y orden en la realización y presentación de trabajos y proyectos.</p>

DIBUJO Técnico II

Tipo de programación didáctica: Programación didáctica para un estudio y un área/materia/ámbito.

Punto de partida: El grupo está formado por 20 estudiantes, conformado por un 75 % de chicos y un 25 % de chicas, lo que pone de manifiesto la tendencia de asociar las carreras técnicas a las que va orientada esta especialidad con el género masculino. De los 20 alumnos, hay tres que no cursaron la asignatura en 1º de bachillerato, a los que se hará un seguimiento más cercano. Hay otro alumno que mantiene la asignatura pendiente de primero.

Se ha dedicado el mes de septiembre y de octubre a realizar diversos ejercicios relacionados con el contenido del curso anterior, al objeto de conocer al grupo y detectar su punto de partida. Ha servido también para homogeneizar el nivel competencial del grupo en un nivel mínimo de partida.

JUSTIFICACIÓN

Introducción:

La programación que se presenta en este documento tiene como propósito responder a las exigencias establecidas por la Comunidad Autónoma de Canarias para implementar y desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje de Dibujo Técnico II en el 2º curso de Bachillerato.

El carácter voluntario de la etapa es un elemento muy relevante a tener en cuenta. Cursar Bachillerato es una opción para quienes tienen interés en desarrollar la madurez intelectual y humana así como los conocimientos y habilidades que les permiten desarrollar funciones sociales, incorporarse a la vida activa con responsabilidad y competencia. También, para quienes tienen claras sus perspectivas e intereses personales por lo que requieren de una preparación especializada que les facilite el acceso a la educación superior (Decreto 83/2016, de 4 de julio, por el que se establece el currículo de la educación secundaria obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias).

El diseño propuesto a continuación da respuesta a las condiciones establecidas por el Gobierno de Canarias en el art. 44 del Reglamento Orgánico de los Centros Docentes públicos no universitario de la Comunidad Autónoma de Canarias (Decreto 81/2010, de 8 de julio). Con tal fin se justifica y contextualiza la programación, se planifican los elementos curriculares, tales como las competencias clave y los Objetivos Generales de la etapa del Bachillerato, se concreta la metodología a seguir, la Evaluación, las medidas de Atención a la Diversidad y los contenidos de la asignatura.

El valor e interés social de la asignatura de Dibujo Técnico II es múltiple:

- *Carácter funcional y de aplicación a la vida diaria.* Vivimos en una sociedad altamente industrializada y normalizada, donde es habitual encontrarse en situaciones en las que hay que interpretar indicaciones para realizar el montaje de un mueble modular o para diseñar uno propio y específico, adaptado a unas determinadas dimensiones, encargado directamente a un carpintero.
- *Carácter orientador.* Los estudiantes en Bachillerato se afrontan, en su mayor parte, un periodo crítico al verse obligados a tomar decisiones sobre su futuro académico o profesional que, sin lugar a dudas, tendrán consecuencias claras acerca de sus estilos de vida.

- *Carácter profesionalizador.* El dibujo técnico es un lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Esto implica el desarrollo de interpretación de documentación gráfica normalizada, lo que implica el conocimiento de las principales normas de dibujo y el desarrollo avanzado de la "visión espacial", representación de espacios u objetos de todo tipo, lo que conlleva la visualización o imaginación de objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas, elaboración de documentos técnicos normalizados en que se concretan ideas y proyectos relacionados con el diseño gráfico, con la creación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos.

El diseño de esta programación está pensado para compensar las diferencias socioculturales y académicas con las que el alumnado llega al Bachillerato, así como para promover que estos logren alcanzar los estándares académicos previstos. Los referentes normativos y de interés en el desarrollo de esta programación han sido:

La Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, tiene una gran relevancia para esta programación didáctica.

El Decreto 315/2015, de 28 de agosto, por el que se establece la ordenación de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC n.º 169, de 31 de agosto), que en su artículo 2 determina el Currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, definiendo éste como el conjunto de los objetivos de cada etapa, las competencias, los contenidos, los criterios de evaluación del grado de adquisición de las competencias y del logro de los objetivos, los estándares de aprendizaje evaluables y la metodología didáctica, tal y como se definen en el artículo 2.1 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre. Todo ello ha de regular la práctica docente, de forma que se logre el desarrollo del alumnado de manera integral en los planos cognitivo, afectivo y psicomotriz.

También, el Decreto 83/2016, de 4 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC n.º 136, de 15 de julio), que es el actualmente vigente y que nos servirá de guía y fundamento para desarrollar la presente programación didáctica

Desde la PGA del centro se establecen las siguientes orientaciones para concretar el tratamiento transversal de la educación en valores en las áreas o materias:

Siguiendo los acuerdos tomados en la CCP y asumiendo la existencia de distintos grados de relación entre los diferentes ámbitos de actuación en materia de educación en valores y las materias de cada curso y nivel, se realizan actividades incluidas de forma genérica en cada una de las programaciones. Es importante señalar la importancia de las acciones encaminadas a construir valores relacionados con **la convivencia, la tolerancia, la solidaridad y el respeto hacia uno mismo y hacia los demás así como aquellos relacionados con el cuidado de la salud y el desarrollo de hábitos para mantener una vida sana, un consumo justo y responsable, la protección y conservación del entorno y los bienes ambientales, la lucha y defensa de los derechos humanos y por supuesto la igualdad de oportunidades.**

Consideramos que es fundamental que estos temas estén presentes en la actividad docente, pero nunca como una actividad paralela, sino como una dimensión que afecta a todas las materias. No deben verse encerrados en materias aisladas o en unidades didácticas poco relacionadas entre sí. No se trata de introducir con ellos, contenidos nuevos, no reflejados en el currículo de las materias, sino de organizar esos contenidos alrededor de un eje determinado. Así pues, proponemos dar prioridad a los siguientes valores:

- Educación para la igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres y la Coeducación.
- Educación Ambiental Educación para la Salud.
- Educación para la Paz, la Solidaridad y la convivencia pacífica.
- Educación para el consumo justo, responsable y el medio ambiente.

Educación para la Igualdad

Dar a conocer las desigualdades entre hombres y mujeres existentes en nuestra sociedad, reflexionando sobre los roles y estereotipos sexistas que construyen esas identidades de género.

Fomentar la superación de los estereotipos sexistas y potenciar unas relaciones igualitarias.

Prevenir la violencia de género, ayudando a eliminar la relación de dominio y subordinación entre hombres y mujeres establecidas históricamente. Fomentar la inclusión del alumnado.

Promover el conocimiento y respeto de los Derechos Humanos de las Mujeres.

Educación para la salud y la sostenibilidad.

Fomentar en el alumnado la adquisición de formas y hábitos de vida saludables, relacionados con la alimentación, la prevención de la drogodependencia, la salud mental, la higiene, la prevención de accidentes y la educación para la salud en general.

Educación ambiental.

Fomentar la educación en valores que propicie el respeto hacia los seres vivos y el medio ambiente, la sostenibilidad ecológica y energética y la lucha contra el cambio climático.

Tomar conciencia de la importancia y fragilidad del entorno próximo (centro, barrio, ciudad, isla...) y su problemática ambiental.

Capacitar al alumnado para interpretar de forma crítica y aplicar modelos que hagan compatible el uso racional y sostenible de los recursos de las islas con la conservación y gestión de su patrimonio natural y cultural.

Las características esenciales de la educación en valores son las siguientes Deben de ser abordados a lo largo de todas las etapas educativas.

Debe hacerse desde diferentes materias.

Tienen una relación directa con el conocimiento y la experiencia del alumnado.

Su tratamiento repercute o incide directamente fuera del aula.

Principios y objetivos de la educación en valores:

Igualitario y No Sexista: promovemos el principio de la coeducación, como una forma de educar para la igualdad, sin discriminación por razones de sexo, religión, cultura, discapacidad.

Participativo: Trabajaremos para conseguir un centro en el que toda la Comunidad Educativa nos sintamos responsables de la buena marcha y el funcionamiento del mismo.

Tolerante y solidario: Desarrollaremos valores como: la responsabilidad, la autonomía, el respeto y el espíritu crítico.

Saludable: Promocionaremos los hábitos de vida saludables construyendo un centro limpio, sano y tranquilo.

Sostenible: Promoveremos la concienciación sobre la necesidad de reciclar, reutilizar y aprovechar el material escolar.

Profesional: perseguimos un centro de enseñanza de calidad.

Daremos prioridad a la educación para la convivencia formando al alumnado en los valores del respeto a los derechos humanos y del ejercicio de una cultura ciudadana democrática y el compromiso de su defensa por parte de la comunidad Educativa. De esta manera, podemos construir un centro en el que las relaciones entre todos estén basadas en la tolerancia, el respeto, la convivencia, la empatía y la integración.

Los valores morales, estéticos o cualesquiera otros, y las normas que los expresan forman parte del bagaje cultural de los pueblos, junto con las creencias, los saberes o los patrones sociales de conducta.

Orientaciones metodológicas

Modelos metodológicos: El docente en la metodología propuesta actúa como promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado. Su responsabilidad reside, entre otras, en seleccionar situaciones en las que el estudiante se vea afectado directamente (escuela, barrio, grupo de iguales, etc.), que han de ser estudiadas y resueltas por el alumnado, en la medida de lo posible. Otro de los grandes retos del docente es responder, a la diversidad del alumnado y el respeto por

los distintos ritmos y estilos de aprendizaje. Reconocer el nivel competencial inicial del alumnado y articular propuestas de trabajo individual y cooperativo son principios esenciales de su actuación profesional.

Uno de los criterios que se han utilizado en la secuenciación de los contenidos se relaciona con la menor o mayor complejidad de los aprendizajes y con la ordenación de la disciplina. También se han tenido en consideración en la concreción de la propuesta metodológica mantener el interés y gusto por la materia, por el valor social de ésta en una economía que sustenta su avance en el desarrollo tecnológico.

Este planteamiento sitúa al estudiante en el corazón del proceso de enseñanza-aprendizaje, es él quien aprende por lo que el profesorado ha de establecer condiciones para promover su madurez personal, dar sentido a lo que hace y para qué lo hace, y académica para afrontar por sí mismo y a iniciativa propia el proceso de aprendizaje y la responsabilidad que conlleva.

En síntesis se parte de principios pedagógicos tales como el aprendizaje significativo, globalización de la enseñanza, teniendo en consideración sus múltiples potenciales de desarrollo, personalización de los aprendizajes, el vínculo afectivo como sustento del desarrollo de personas seguras y respetuosas con los derechos fundamentales y de sostenibilidad del territorio y, por último, pero no por ello menos importante, en complicidad con su entorno familiar, su referente cultural primario.

Aprendizaje basado en problemas es la metodología en la que se sustenta esta programación, por situar el foco de atención en el desarrollo de aprendizajes sustentados en procesos de estudio-investigación y reflexión, que les capacita para tomar decisiones de manera consciente y con criterio.

Esta metodología es ideal para el desarrollo de procesos educativos conducentes a la adquisición de competencias. Seguimos las orientaciones dadas por este autor para establecer la secuencia tipo de desarrollo de nuestra propuesta metodológica:

El problema sitúa al estudiante ante la adquisición e integración de los nuevos conocimientos.

Las situaciones de problemas son reales, o recreadas, y abiertas por ser idóneas para dar la posibilidad a múltiples soluciones. El reto actúa como elemento de activación para el estudiante, quien debe identificar qué necesita conocer para abordarlo.

El alumnado estudia la situación para dar una o varias soluciones.

El alumnado busca y el /la docente aporta información cuando sea necesaria.

El valor de esta metodología reside, más allá de que los estudiantes resuelvan de manera satisfactoria la situación prevista, en que este proceso implica que el estudiante se sitúe en la necesidad de trabajar con otros de manera colaborativa, de tomar decisiones, planificar y readaptar estrategias, de pensar diferente y crear o posicionarse de manera crítica, de autodirigir su aprendizaje, comunicar y argumentar, así como tomar conciencia de los avances y

dificultades que ha tenido en su proceso de aprendizaje. También, en que se presenta el currículo de manera funcional, con sentido y significado, y se abre el centro al entorno.

Junto a esta estrategia central se utilizan otras estrategias de aprendizaje activo, idóneas para perfiles de estudiantes "milenial" que se caracterizan por ser fácilmente utilizable, accesible en cualquier momento y cuantas veces deseen y que favorecen el rol de tutela académica del profesorado a partir de las dificultades con las que cada joven se ha encontrado para afrontar el aprendizaje. Concretamente se utiliza el Flipped-clasroom por acercarse a sus referentes culturales, interacción comunicativa mediada por la tecnología y por su intolerancia a sentirse activados ante presentaciones orales.

Por último comentar algunos aspectos relacionados con las actividades.

El desarrollo de cada unidad de programación se realizará siguiendo el esquema progresivo que dará comienzo con Actividades iniciales, que buscan situar al alumno ante los contenidos de esa unidad, así como despertar su motivación e interés.

A continuación se abordarán Actividades de desarrollo, en donde se irá profundizando progresivamente en los contenidos.

Estas se complementarán con Actividades de Evaluación, tanto durante el proceso de desarrollo como al final de la etapas. En función de los resultados, en uno u otro caso, se propondrán otras actividades de recuperación y de ampliación, según corresponda en cada caso.

Así mismo, la actividad cotidiana se verá complementada con otras Actividades complementarias y extraescolares que guarden relación con los objetivos de la asignatura. Algunas de ellas se planifican desde inicio del curso (Semana de la Arquitectura, Visitas a museos u otras instituciones, Dibujo callejero, ...) pero se deja la puerta abierta para poder incorporar otras que, coyunturalmente puedan ser ofrecidas en el contexto de nuestra isla.

Agrupamientos:

En la asignatura de Dibujo Técnico es imprescindible en trabajo individual. El alumno/a debe ser capaz de solventar diferentes situaciones de manera individual, y un referente ineludible es la prueba EBAU a la que se enfrentarán la mayoría de los estudiantes. Eso requiere la dedicación de mucho tiempo y esfuerzo a la adquisición de estas habilidades.

No obstante, también será necesario en trabajo en gran grupo, y en algunas modalidades de trabajo en grupo.

A lo largo del curso y durante el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje se facilitará la agrupación en parejas pedagógicas, al objeto de que los mismos compañeros ayuden a aquellos que puedan tener más dificultades. Esto, unido a algunos ajustes de los niveles de complejidad de las actividades previstas creemos que será suficiente para compensar los déficits identificados a la vez que promover el desarrollo de cada persona.

Espacios:

La actividad se desarrollará fundamentalmente en las aulas de dibujo técnico del centro, aunque se propiciará regularmente el uso del aula medusa. No obstante se propiciará la participación de los estudiantes en las jornadas de puertas abiertas y actividades similares que pudieran desarrollar las escuelas de los estudios técnicos de la ULPGC, o la visita a instituciones dedicadas a la elaboración y mantenimiento de cartografía Digital, tales como la empresa pública Grafcan.

Si se diera la circunstancia de algún evento emergente que fuera de interés para la asignatura se propiciará la participación en ellos.

Recursos:

Recursos materiales

Aula habilitada para la enseñanza del dibujo técnico (tableros de dibujo, paralex, etc.)

Ordenador de aula

Proyector

Aula Medusa

Recursos didácticos

Pizarras y pizarras digitales

Tabletas electrónicas para el desarrollo de las clases. El centro dispone de un carro de tabletas Android para el alumnado por lo que es posible que los y las estudiantes tengan acceso y gestionen la información, la elaboración de contenidos y, hasta cierto punto y en su justa medida, en la creación de conocimiento.

Webs o sitios de referencia que hagan posible el desarrollo de la materia (www.mongge.com , www.geoenzo.com; www.geogebra.com)

En el caso de la asignatura de Dibujo Técnico ha sido clave al posibilitar el uso de aplicaciones de dibujo técnico en formato digital así como el acceso a documentación y sitios web de referencia para el aprendizaje de conceptos y procesos nucleares en el desarrollo de esta asignatura. Grupo de Google Classroom

EVAGD de la asignatura

Actividades complementarias

y extraescolares

La actividad cotidiana se verá complementada con otras Actividades complementarias y extraescolares que guarden relación con los objetivos de la: asignatura. Algunas de ellas se planifican desde inicio del curso (Semana de la Arquitectura, Visitas a museos u otras instituciones, Dibujo callejero,...) pero se deja la puerta abierta para poder incorporar otras que, coyunturalmente puedan ser ofrecidas en el contexto de nuestra isla.

Atención a la diversidad: La mayoría de los y las estudiante cursaron Dibujo Técnico I el curso pasado. Sólo hay tres que se incorporan a la asignatura sin haberla cursado en 1º de Bachillerato.

A lo largo del curso y durante el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje se facilitará la agrupación en parejas pedagógicas, al objeto de que los mismos compañeros ayuden a aquellos que puedan tener más dificultades. Esto, unido a algunos ajustes de los niveles de complejidad de las actividades

previstas creemos que será suficiente para compensar los déficits identificados a la vez que promover el desarrollo de cada persona. Especial atención nos merece dos alumnos, uno con Temblores esenciales y otro TDAH.

Los estudiantes NEAE deben seguir el temario de las asignaturas al igual que el resto de los estudiantes, pero con las modificaciones que se consideren oportunas para atender a sus características.

Se considera que la metodología empleada en la propuesta didáctica insiste en el trabajo colaborativo, en la heterogeneidad de los equipos de trabajo y en programas informáticos que facilitan el trabajo autónomo del alumnado, así como ampliar el tiempo de ejecución de los ejercicios a estos dos alumnos, sean medidas suficientes para garantizar su proceso de aprendizaje.

El feedback y acompañamiento del profesor en el desarrollo de las clases es indispensable. Asimismo, es conveniente diseñar ejercicios de refuerzo que los ayuden a adquirir aquellas destrezas que más dificultades les supongan.

Evaluación:

La evaluación se entiende como un proceso de recogida de información que ha de ser sistemático y, además, continuo a lo largo del proceso de formación.

En este caso se evalúa en tres momentos:

Evaluación inicial. Consiste en la recogida de datos que permitan identificar la situación de partida del grupo, reconociendo sus fortalezas y potencialidades. Este diagnóstico inicial ha de servir para hacer ajustes pertinentes a las actividades previstas, ya sea ajustando el nivel de complejidad o, incluso, la incorporación de alguna actividad previa que permita homogeneizar al grupo.

Evaluación Procesual. Como su nombre indica, realiza una recogida intencional, sistemática y continua de datos del progreso que el alumnado alcanza en el desarrollo del programa en el periodo de tiempo que se ha previsto para ello. Permite reconocer y, si fuera el caso, reconducir los aprendizajes del alumnado aportando los apoyos oportunos. Las actividades de refuerzo y ampliación tienen mucho interés para este fin.

Evaluación Final. Responde a los resultados que el estudiante ha alcanzado en el tiempo previsto. En esta programación se utiliza una evaluación normativa basada en los estándares establecidos en el currículo.

Más allá de la evaluación de los aprendizajes, se es consciente de la necesidad de poner a prueba el diseño previsto identificando los elementos críticos que se han podido dar en su desarrollo para valorar, posteriormente, alternativas que permitan avanzar en su ajuste al grupo, al contexto de referencia e incluso, a las mismas exigencias de la administración educativa. Con tal fin, el profesor en su cuaderno de aula registra aquellos aspectos de carácter

organizativo, didáctico, relacional, etc. que se puedan dar en su desarrollo. También, debatirá con el alumnado acerca de los resultados alcanzados, los procesos seguidos y el nivel de dificultad en su desarrollo.

Así mismo, se incorpora la autoevaluación y la evaluación entre iguales, que facilitan que el estudiante participe en la evaluación. Se favorece con ello el aprendizaje desde la reflexión y valoración del alumnado sobre sus propias dificultades y fortalezas, sobre la participación de los compañeros en las actividades de tipo colaborativo y la colaboración con el profesorado en la regulación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los **criterios de calificación** utilizados en la valoración de la asignatura en las **evaluaciones trimestrales y ordinaria** serán los siguientes:

Exámenes, pruebas escritas y gráficas (60%) y Láminas, trabajos y otras producciones (40%)

La puntuación de cada problema o ejercicio deberá estar compuesta por la suma obtenida de la calificación de los aspectos siguientes:

Corrección del planteamiento y Exactitud del resultado Calidad gráfica

Los criterios de calificación en la evaluación de los distintos apartados serán los siguientes:

1º) Corrección del planteamiento debido a la comprensión del enunciado: 45%.

2º) Exactitud del resultado debido al conocimiento de los procedimientos y normas: 45%.

3º) Destreza en el trazado, por la precisión, limpieza y disposición del dibujo: 10%.

En la **evaluación extraordinaria**, así como en aquellos alumnos que hubieran perdido la Evaluación Continua por alguna de las causas regladas, se aplicarán los siguientes criterios de calificación:

- Exámenes, pruebas escritas y gráficas (60%)
- Portafolios, que deberá reunir el conjunto de láminas y ejercicios realizados durante el curso, con anotaciones de autoevaluación en cada una de ellas (40%).

La acción docente será evaluada permanentemente por parte del profesor, que irá reflejando en su cuaderno de aula las observaciones e incidencia que se vayan produciendo en el desarrollo de las actividades de esta programación, al objeto tanto de ir adaptándolo al aprendizaje de los alumnos como de poder tenerlos en cuenta en la elaboración de la programación del curso siguiente,

Estrategia para el refuerzo y planes de recuperación:

El desarrollo de cada unidad de programación se realizará siguiendo el esquema progresivo que dará comienzo con Actividades iniciales, que buscan situar al alumno ante los contenidos de esa unidad, así como despertar su motivación e interés.

A continuación se abordarán Actividades de desarrollo, en donde se irá profundizando progresivamente en los contenidos

Estas se complementarán con Actividades de Evaluación, tanto durante el proceso de desarrollo como al final de la etapas. En función de los resultados, en uno u otro caso, se propondrán otras actividades de recuperación y de ampliación, según corresponda en cada caso, que serán complementarias a aquellas que no se hubieran desarrollado adecuadamente.

CONCRECIÓN DE LOS OBJETIVOS DEL CURSO

Concreción de los objetivos del curso:

Al tratarse del segundo curso, la contribución de la asignatura de la etapa será bastante elevada en aquellos que la afectan. Salvo alguna excepción, se incidirá en una gran mayoría de ellos. Se muestra en la tabla siguiente:

CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA DIBUJO TECNICO II A LOS OBJETIVOS DE LA ETAPA BACHILLERATO	
Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada Por los valores de la Constitución española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa	X
Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales	X
Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas con discapacidad	X
Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal	X
Convivencia y desarrollo social	X
Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma	X
Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras	
Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación	X
Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el	X

desarrollo y mejora de su entorno social	
Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida	X
Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente	X
Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.	X
Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural	X
Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social	
Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.	X

SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN

Unidad de programación: La Geometría como soporte del dibujo técnico

Descripción: En esta unidad de programación se retomarán los contenidos básicos de la Geometría, para avanzar en su conocimiento y manejo. Se incorporarán en esta unidad de programación todos los contenidos relativos a Geometría plana, Tangencias, Curvas Técnicas, Cónicas y cíclicas.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: BDBC02C02, BDBC02C01

Competencias: (CL) Comunicación lingüística
(CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
(CEC) Conciencia y expresiones culturales
(CD) Competencia digital

Instrumentos de evaluación / productos

Instrumentos de evaluación:

Instrumento	Est. aprendizaje	Contenidos	Tec. evaluación	Herr. evaluación
BDBC02C01				
Ejercicios y Láminas- Rúbrica BDIT2C01	1,2,3,4,5	1,2,3,4,5	OTR; OBDI; ADOC	RUB; LCT



BDBC02C02				
Ejercicios y Láminas- Rúbrica BDIT2C02	6, 7, 8	1, 2, 3, 4, 5	OBDI; OTR; ADOC	RUB; LCO

Productos:



Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología:	(SINE) Sinéctico, (EXPO) Expositivo, (EDIR) Enseñanza directiva, (END) Enseñanza no directiva, (DEDU) Deductivo, (ORGP) Organizadores previos
Espacios:	Aula de Dibujo Técnico Aula Medusa
Agrupamientos:	(TIND) Trabajo individual, (EMOV) Equipos Móviles o flexibles, (GGRU) Gran Grupo
Recursos:	Tableros de dibujo Técnico Ordenador y cañón de aula Pizarras Tabletas Android del centro

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores:	Estos quedan definidos en el artículo 6 del R.D. 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. <i>"el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad (...)el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos (...)el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes (...)"</i> También la asignatura de Dibujo Técnico asume estos valores comunes y se compromete a incorporarlos en su práctica cotidiana, así como a participar en los proyectos, campañas e iniciativas interdisciplinares que se desarrollen en el centro. Trabajo colectivo en el aula, fomentado la colaboración entre los compañeros Se potenciará el uso adecuado y responsable de los recursos materiales.
Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:	Programa educación ambiental Programas de Innovación Pedagógica y Tecnológica.

Implementación

Periodo de implementación:	Del 12/09/2018 0:00:00 al 26/10/2018 0:00:00
Áreas/materias/ámbitos implicados:	Matemáticas, Física Tecnología Industrial. TIC

Valoración de ajuste

Desarrollo:
Propuesta de mejora:

Unidad de programación: Las transformaciones Geométricas

Descripción: Se trata de abordar las transformaciones geométricas más habituales y su aplicación a la resolución de problemas geométricos complejos

Fundamentación curricular

Criterios de BDBC02C03

evaluación:

Competencias: (CL) Comunicación lingüística
(CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación /productos

Instrumentos de evaluación:

Instrumento	Est. aprendizaje	Contenidos	Tec. evaluación	Herr. evaluación
BDBC02C03				
exámenes a corregir mediante rúbrica	9, 10 y 11	1, 2, 3, 4, 5 y 6	OBDI; ADOC; OTR	RUB
laminas	9, 10 y 11	1, 2, 3, 4, 5 y 6	ADOC; OTR; PRAR	
Ejercicios y Láminas a corregir mediante Rúbrica	9, 10 y 11	1, 2, 3, 4, 5 y 6	ADOC; OBDI	RUB

Productos:

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (DEDU) Deductivo, (EDIR) Enseñanza directiva

Espacios: Aula de Dibujo Aula Medusa

Agrupamientos: (TIND) Trabajo individual, (GGRU) Gran Grupo, (EMOV) Equipos Móviles o flexibles

Recursos: Los habituales expresados en la programación general

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación:

Del 29/10/2018 0:00:00 al 16/11/2018 0:00:00

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:



Unidad de programación: Operaciones en el Sistema Diédrico de representación

Descripción: Se tratará de refrescar los conocimientos del Sistema Diédrico en la resolución de las operaciones más habituales, consolidando su manejo, el uso correcto de la nomenclatura, la limpieza y pulcritud en la ejecución y la agilidad y eficacia en la resolución, mediante el manejo adecuado de los instrumentos de dibujo convencionales (Incluso el paralex) y los digitales.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: BDBC02C04

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

Instrumentos de evaluación / productos (CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación:

Instrumento	Est. aprendizaje	Contenidos	Tec. evaluación	Herr. evaluación
BDBC02C04				
Pruebas y Exámenes	12, 13 y 14		OTR; ADOC	RUB; LCO
Ejercicios y Láminas a corregir mediante Rúbrica p	12, 13 y 14	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8	OBDI; ADOC; OTR	LCO; RUB

Productos:

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología:

Espacios:

Agrupamientos:

Recursos:

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 19/11/2018 0:00:00 al 01/02/2019 0:00:00



Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:



Unidad de programación: EL sistema Diédrico en la representación e interpretación de objetos tridimensionales

Descripción: Se trata de aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos en el manejo del sistema diédrico, en la resolución de problemas complejos sobre diferentes objetos geométricos.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: BDBC02C05

Competencias: (CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
(CD) Competencia digital
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación / productos

instrumentos de evaluación:

Instrumento	Est. aprendizaje	Contenidos	Tec. evaluación	Herr. evaluación
BDBC02C05				
Pruebas y Exámenes	15, 16, 17, 18 y 19	1, 2, 3, 4 y 5	OTR; ADOC	RUB; LCO
Ejercicios y Láminas a corregir mediante Rúbrica p	15, 16, 17, 18 y 19	1, 2, 3, 4 y 5		RUB

Productos:

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología:

Espacios:

Agrupamientos:

Recursos:

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 04/02/2019 0:00:00 al 08/03/2019 0:00:00

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: El sistema Axonométrico de representación

Descripción: Este sistema supone una herramienta fundamental en el lenguaje técnico para representar vistas de elementos con apariencia tridimensional, y no sólo en su expresión técnica rigurosa, sino como elemento de expresión mediante el dibujo de bocetos a mano alzada.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: BDBC02C06

Competencias: (CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
(CD) Competencia digital
(CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación / productos

Instrumentos de evaluación:

Instrumento	Est. aprendizaje	Contenidos	Tec. evaluación	Herr. evaluación
BDBC02C06				
laminas	20, 21 y 22	1, 2, 3, 4, 5 y 6	ADOC; OTR	LCO; RUB
Pruebas y Exámenes	20, 21 y 22	1, 2, 3, 4, 5 y 6	OTR	RUB

Productos:

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología:

Espacios:

Agrupamientos:

Recursos:

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores:

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 11/03/2019 0:00:00 al 05/04/2019 0:00:00

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:

Unidad de programación: El Dibujo Técnico como instrumento de diseño y proyecto

Descripción: El dibujo técnico es una disciplina puramente instrumental que pretende servir de soporte a las disciplinas técnicas para el diseño y proyecto de objetos que van destinados a fabricados o construidos. Se pretende con esta Unidad de programación en introducir al estudiante en el uso de los aprendizajes adquiridos de dibujo técnico en los procesos creativos vinculados a las disciplinas técnicas.

En esta unidad de programación el alumnado **aprenderá a programar el desarrollo de proyectos sencillos individuales o colectivos, mediante la planificación de las distintas fases de realización en función de su finalidad; de la aplicación de la normalización y la geometría descriptiva en la elaboración de los bocetos, croquis y planos necesarios para su definición; y del el uso de aplicaciones informáticas, para elaborar la documentación gráfica de proyectos de diseño gráfico, industrial o arquitectónico sencillos**

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación: BDBC02C07

Competencias: (CMCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
(CD) Competencia digital
(AA) Aprender a aprender
(SIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Instrumentos de evaluación / productos (CEC) Conciencia y expresiones culturales

Instrumentos de evaluación:

Instrumento	Est. aprendizaje	Contenidos	Tec. evaluación	Herr. evaluación
BDBC02C07				
Proyectos	23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8	OTR; OBDI; PRAR; ADOC	LCO; RUB; DAP

Productos:

Fundamentación metodológica

Métodos de enseñanza y metodología: (ORGP) Organizadores previos, (INVG) Investigación guiada, (EDIR) Enseñanza directiva, (SINE) Sinéctico, (ICIE) Indagación científica, (FORC) Formación de conceptos, (END) Enseñanza no directiva

Espacios: Aula de Dibujo
Aula

Agrupamientos: Medusa
(EMOV) Equipos Móviles o flexibles, (GGRU) Gran Grupo, (TIND) Trabajo individual

Recursos: Ordenadores
Tablets
Impresora 3D

Estrategia de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Estrategias para desarrollar la educación en valores: Estos quedan definidos en el artículo 6 del R.D. 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

"el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad (...)el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos (...)el desarrollo

sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes (...)" También la asignatura de Dibujo Técnico asume estos valores comunes y se compromete a incorporarlos en su práctica cotidiana, así como a participar en los proyectos, campañas e iniciativas interdisciplinares que se desarrollen en el centro.

Programas de Innovación Pedagógica y Tecnológica.

Programas y proyectos implicados en la unidad de programación:

Implementación

Periodo de implementación: Del 15/04/2019 0:00:00 al 17/05/2019 0:00:00

Áreas/materias/ámbitos implicados:

Valoración de ajuste

Desarrollo:

Propuesta de mejora:
