

## 4. EVALUACIÓN

### 4.1 Evaluación inicial

En la primera semana del curso los/as alumnos/as realizarán una prueba inicial práctica. Se valorará el manejo de classroom y rayuela para comunicarse con el profesor. Con este trabajo indagamos sobre los siguientes aspectos:

- ✓ Desarrollo de comunicación en classroom.
- ✓ Destreza manual y correcta presentación de trabajo.
- ✓ Aplicación de las instrucciones dadas en el aula.
- ✓ Creatividad.
- ✓ Uso de materiales.
- ✓ Interés y aprovechamiento del tiempo en el aula.
- ✓ Limpieza del espacio de trabajo.
- ✓ Limpieza y orden en el aula.
- ✓ Organización y finalización de tareas.

### 4.2. Procedimientos e instrumentos de evaluación.

Procedimientos para la evaluación:

- ✓ Observación del alumno/a en el aula.
- ✓ Análisis de los ejercicios, tareas y láminas.
- ✓ Exámenes escritos o prácticos.

### 4.3 Criterios de calificación necesarios para obtener evaluación positiva.

Durante el curso a los alumnos/as de Plástica se le irán proponiendo una serie de trabajos y ejercicios que han de realizar durante las horas de clase y en casos necesarios en casa. **Para superar la asignatura será imprescindible entregar el 95%** de los trabajos exigidos. Asimismo, se realizarán unas pruebas escritas si el/la profesor/a lo ve oportuno, que junto con dichas actividades y el seguimiento continuo del alumno/a en clase ajustarán la calificación final. Los contenidos conceptuales y la actitud del alumno/a en el aula deberán tener una valoración positiva, en el caso de que una de estas calificaciones sea negativa, el/la profesor/a puede considerar la asignatura no superada. Con menos de un 3 de nota en cualquiera de los apartados evaluables, no se realizará la media y el alumno/a tendrá una calificación negativa.

El alumnado que no alcancen a tener una valoración positiva tendrán que entregar una serie de trabajos propuestos por el Departamento. En esta prueba común se aglutinarán los estándares mínimos de aprendizaje.

Se considerará que un alumno/a ha abandonado la asignatura si, de forma continuada, no presenta los trabajos en el plazo establecido, no trabaja durante la clase y no trae el material necesario exigido.

Por otra parte, adoptando lo acordado con los demás Departamentos, y con el fin de potenciar el buen uso de la ortografía y la presentación, recogemos y asumimos en esta programación la influencia que pueden llegar a tener dichos aspectos en la nota final, tanto positiva como negativamente.

Las actitudes que se valorarán en los/as alumnos/as a lo largo de todo el proceso de aprendizaje serán:

- ✓ Asistencia a clase. Puntualidad en el traslado al aula. 1 punto
- ✓ Interés y aprovechamiento del tiempo en el aula. 1 punto
- ✓ Limpieza del espacio de trabajo, orden del aula y orden de su material. 1 punto
- ✓ Respeto a todos los miembros de la Comunidad Educativa 1 punto
- ✓ Organización y finalización de tareas. 1 punto
- ✓ Aportación del material necesario para trabajar en la clase. 1 punto
- ✓ Colaboración para el buen funcionamiento de la clase. Entrega puntual de los trabajos. 1 punto



Habilidades y destrezas adquiridas a lo largo de todo el proceso del aprendizaje

- ✓ Correcta presentación y entrega de los trabajos en la fecha correspondiente, así como de la libreta de aula. 2 puntos
- ✓ Aplicación de los conceptos teóricos en los trabajos prácticos. 1 punto

Los criterios que valoren la actitud **contarán un 30%** de la nota, los **trabajos realizados un 40%** y las **pruebas teóricas un 30%**.





4º ESO

Distribución de los contenidos en el curso

## 1. CONTENIDOS

### 1ª EVALUACIÓN. BLOQUE I. DIBUJO TÉCNICO

- ✓ Utilización y manejo de las herramientas classroom y rayuela.
- ✓ Redes modulares. El módulo.
- ✓ Composiciones en el plano.
- ✓ Sistemas de representación.
- ✓ Representación diédrica de sólidos.
- ✓ Sistema axonométrico.
- ✓ Perspectiva cónica.
- ✓ Diseño asistido por ordenador. construcción de trazados geométricos y piezas.

### 2ª EVALUACIÓN. BLOQUE II. EXPRESIÓN PLÁSTICA

- ✓ El lenguaje plástico y visual como medio de expresión. Códigos. Terminología.
- ✓ Procedimientos. El soporte y la técnica.
- ✓ Creaciones plásticas como medio de experimentación.
- ✓ El proyecto plástico.
- ✓ Pasos para tener en cuenta para la realización de una obra plástica tanto de forma individual como colectiva.
- ✓ Apreciación de obras de arte.

### 3ª EVALUACIÓN.

#### BLOQUE III. LENGUAJE AUDIO VISUAL Y MULTIMEDIA.

- ✓ El mensaje audiovisual.
- ✓ Elementos del lenguaje audiovisual. Reconocer los elementos. Finalidad del mensaje.
- ✓ El lenguaje cinematográfico.
- ✓ El lenguaje televisivo.
- ✓ Las imágenes y las nuevas tecnologías.
- ✓ Publicidad.

#### BLOQUE IV. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

- ✓ Teoría del Arte. Desarrollar una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.
- ✓ El lenguaje y fundamentos del diseño.
- ✓ Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
- ✓ El entorno y su diseño. Reconocimiento y lectura de la imagen del entorno, el diseño y la publicidad.
- ✓ Integración del diseño en diferentes áreas.



4ºESO

Evaluación

## 2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES EVALUABLES

### BLOQUE I. DIBUJO TÉCNICO

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- ✓ Entender y manejar las herramientas principales de classroom y rayuela.
- ✓ Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.
- ✓ Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
- ✓ Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

#### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- ✓ Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
- ✓ Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
- ✓ Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
- ✓ Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
- ✓ Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
- ✓ Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
- ✓ Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
- ✓ Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
- ✓ Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

### BLOQUEII. EXPRESIÓN PLÁSTICA

#### Criterios de evaluación

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



- ✓ Realiza obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
- ✓ Elige los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.
- ✓ Realiza proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
- ✓ Reconoce en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

### Estándares de aprendizaje evaluables

- ✓ Utiliza las herramientas principales de classroom y rayuela.
- ✓ Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
- ✓ Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
- ✓ Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
- ✓ Cambia el significado de una imagen por medio del color.
- ✓ Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
- ✓ Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación con 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.
- ✓ Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
- ✓ Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráficas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.
- ✓ Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

## BLOQUE III. LENGUAJE AUDIO VISUAL Y MULTIMEDIA.

### Criterios de evaluación

- ✓ Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.
- ✓ Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
- ✓ Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.
- ✓ Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

### Estándares de aprendizaje evaluables

- ✓ Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
- ✓ Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.
- ✓ Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
- ✓ Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.



- ✓ Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
- ✓ Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
- ✓ Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
- ✓ Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
- ✓ Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

## BLOQUE IV. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

### Criterios de evaluación

- ✓ Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.
- ✓ Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
- ✓ Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

### Estándares de aprendizaje evaluables

- ✓ Realiza composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.
- ✓ Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
- ✓ Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
- ✓ Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
- ✓ Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
- ✓ 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.
- ✓ Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

## 3. ESTÁNDARES MÍNIMOS DE APRENDIZAJE

- ✓ Manejar y desenvolverse en competencias digitales.
- ✓ Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
- ✓ Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
- ✓ Recrea espacios utilizando perspectiva axonométrica o caballera.
- ✓ Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual y utilizando diferentes técnicas y materiales.
- ✓ Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
- ✓ Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación con los lenguajes gráfico-plásticos,
- ✓ Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades.



- ✓ Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
- ✓ Analiza los tipos de plano que aparecen en imágenes en movimiento, valorando sus factores expresivos.
- ✓ Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
- ✓ Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
- ✓ Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
- ✓ Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa, 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.

## 4. EVALUACIÓN

### 4.1 EVALUACIÓN INICIAL

En las primeras dos semanas del curso los alumnos realizarán un ejercicio de repaso y trazado de de paralelismo y perpendicularidad. A este trabajo deben darle un carácter artístico aplicando los conocimientos adquiridos en el curso anterior. Con este trabajo indagamos sobre los siguientes aspectos:

- ✓ Desarrollo de comunicación en classroom.
- ✓ Destreza manual y correcta presentación de trabajo
- ✓ Aplicación de las instrucciones dadas en el aula
- ✓ Creatividad
- ✓ Uso de materiales
- ✓ Interés y aprovechamiento del tiempo en el aula
- ✓ Limpieza del espacio de trabajo
- ✓ Limpieza y orden en el aula
- ✓ Organización y finalización de tareas

### 4.2. Procedimientos e instrumentos de evaluación.

Procedimientos para la evaluación:

- ✓ Observación del alumno en el aula.
- ✓ Análisis de los ejercicios, tareas y láminas
- ✓ Exámenes escritos.
- ✓ Exposiciones orales.

### 4.3 Criterios de calificación necesarios para obtener evaluación positiva.

Durante el curso a los alumnos/as de Plástica se le irán proponiendo una serie de trabajos y ejercicios que han de realizar durante las horas de clase y en casos necesarios en casa. **Para superar la asignatura será imprescindible entregar el 95%** de los trabajos exigidos. Asimismo, se realizarán unas pruebas escritas si el/la profesor/a lo ve oportuno, que junto con dichas actividades y el seguimiento continuo del alumno/a en clase ajustarán la calificación final. Los contenidos conceptuales y la actitud del alumno/a en el aula deberán tener una valoración positiva, en el caso de que una de estas calificaciones sea negativa, el/la profesor/a puede considerar la asignatura no superada. Con menos de un 3 de nota en cualquiera de los apartados evaluables, no se realizará la media y el alumno/a tendrá una calificación negativa.



El alumnado que no alcancen a tener una valoración positiva tendrán que entregar una serie de trabajos propuestos por el Departamento. En esta prueba común se aglutinarán los estándares mínimos de aprendizaje.

Se considerará que un alumno/a ha abandonado la asignatura si, de forma continuada, no presenta los trabajos en el plazo establecido, no trabaja durante la clase y no trae el material necesario exigido.

Por otra parte, adoptando lo acordado con los demás Departamentos, y con el fin de potenciar el buen uso de la ortografía y la presentación, recogemos y asumimos en esta programación la influencia que pueden llegar a tener dichos aspectos en la nota final, tanto positiva como negativamente.

Las actitudes que se valorarán en los/as alumnos/as a lo largo de todo el proceso de aprendizaje serán:

- ✓ Asistencia a clase. Puntualidad en el traslado al aula. 1 punto
- ✓ Interés y aprovechamiento del tiempo en el aula. 1 punto
- ✓ Limpieza del espacio de trabajo, orden del aula y orden de su material. 1 punto
- ✓ Respeto a todos los miembros de la Comunidad Educativa 1 punto
- ✓ Organización y finalización de tareas. 1 punto
- ✓ Aportación del material necesario para trabajar en la clase. 1 punto
- ✓ Colaboración para el buen funcionamiento de la clase. Entrega puntual de los trabajos. 1 punto

Habilidades y destrezas adquiridas a lo largo de todo el proceso del aprendizaje

- ✓ Correcta presentación y entrega de los trabajos en la fecha correspondiente, así como de la libreta de aula. 2 puntos
- ✓ Aplicación de los conceptos teóricos en los trabajos prácticos. 1 punto

Los criterios que valoren la actitud **contarán un 30%** de la nota, los **trabajos realizados un 40%** y las **pruebas teóricas un 30%**.

## 5. METODOLOGÍA, RECURSOS DIDÁCTICO Y MATERIALES CURRICULARES.

### METODOLOGÍA

Como principio general la metodología educativa pretendida debe facilitar el trabajo autónomo de los alumnos/as, potenciar las técnicas de indagación e investigación, y las aplicaciones y transferencias de lo aprendido a la vida real. Al mismo tiempo, y considerando las actitudes, motivaciones e intereses de los alumnos/as, no perderemos de vista el horizonte de contribuir a orientarlos en un determinado camino educativo y también profesional.

2º -Metodología participativa:

La metodología que seguiremos convierte a la acción (metodología activa), ya metódica y planificada, en acción participativa (metodología participativa). Los aspectos para considerar son:

**Tipo de grupo:** de aprendizaje escolar con características y conocimientos determinados.

**Fases de participación:**

- ✓ Inicial de conocimientos o reconocimientos de la realidad. Preeminente efectiva. Los alumnos/as necesitan motivación y el profesor debe proporcionársela.
- ✓ Intermedia, de preparación o teorización. Preeminente conceptual. Necesidad de formación o capacitación.
- ✓ Final, de aplicación práctica, preeminencia operativa. Necesidad de aplicación y organización.

**Pauta metodológica:** en la primera fase debe predominar la motivación; en la segunda, la capacitación o formación; en la tercera la organización. No obstante, en las fases en que no predomina cada uno de los elementos tienen que estar también presentes.



Al iniciar el proceso participativo el grupo precisa, sobre todo, que se insista en los elementos motivacionales de cara a la actividad propuesta. Ni la evaluación explícita de los niveles formativos ni la exigencia organizativa son recomendables en este momento. Los otros dos componentes metodológicos específicos se mantienen presente, aunque bajo mínimos, ante la necesidad de fundamentar "el querer" del grupo.

Una vez asegurada la motivación inicial suficiente el comportamiento metodológico del profesor debe pasar a priorizar la formación. Es la fase de consolidación del proceso, de apropiación conceptual del alumno/a, al cual se le facilitan los instrumentos formativos suficientes para "saber" participar. No se continuará con la misma intensidad incentivadora del inicio, aunque sí se mantendrán los niveles motivacionales necesarios para que el proceso siga siendo "interesante" para el grupo. Con respecto a la organización, aunque su papel no se minimice tanto como durante la primera fase, aún no alcanza toda su transcendencia.

En la fase final, cuando el grupo ya está inmerso en un proceso de participación plena, se precisa autonomía para alcanzar dicha participación. Si "quiere" y "sabe" solo hay que proporcionar las condiciones para que pueda "hacer": La organización suficiente para que la acción se realice con eficacia. Sólo resta que la acción sea útil, que cumpla los fines para los cuales se inició el proceso. Durante esta fase la motivación y la formación estarán presentes con menos intensidad que en las fases anteriores.

**Acentos metodológicos:** si observamos lo anteriormente dicho, en la fase inicial nos encontramos con acentos metodológicos organizativos al final de esta. El grupo necesita ya, en cierta medida, actuar, aplicar unos conocimientos previa intensa motivación.

Y en la tercera fase, el objetivo del grupo sea participar articuladamente y de modo más intenso en la aplicación de los conceptos. Es una fase más autoformativa que formativa.

## RECURSOS DIDÁCTICOS

En esta área los momentos de operatividad y producción son fundamentales en proceso de aprendizaje del alumno/a, tanto desde el punto de vista motivacional como de reflexión y comprensión conceptual.

Los recursos materiales pueden condicionar el currículum hasta el punto de que la elaboración de este debiera hacerse previendo su adecuación a las condiciones del centro, a los alumnos/as y a la selección y organización de los contenidos y de las actividades programadas.

Para un buen desarrollo de las actividades y las tareas específicas de área se precisa:

### Material didáctico no fungible:

Mesas de dibujo, banquetas, mesas amplias de taller con bancos y bandeja interior, borriquetas de pintor para trabajar sentado, caballete de modelado y de pintura, tableros de dibujo, focos y trípodes, maniqués, sólidos, pizarras, paneles de corcho, etc.

### Material de producción y de reproducción:

- ✓ Material de grabado (tórculo, madera, metal, linóleo, gúbias, etc.).
- ✓ El aerógrafo y la sierra térmica para poliespán.

### Mediateca del aula:

- ✓ Libros de consulta.
- ✓ Libros de texto de la editorial Sm.
- ✓ Revistas, catálogos y folletos.
- ✓ Videos.

### Medios audiovisuales:

- ✓ Cañón
- ✓ Pizarra digital.
- ✓ Ordenador.
- ✓ Fotocopiadora.
- ✓ Equipo fotográfico (cámaras).

### Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación:



Hemos de señalar que en las dos aulas específicas de este Departamento y en las que, de forma habitual, impartimos nuestras asignaturas, no hay ordenadores para todo el alumnado. No obstante, para aquellas Unidades Didácticas que lo requieran, nos desplazaremos a las aulas de informática que el centro tiene habilitadas para estos casos o utilizaremos los ordenadores portátiles del centro. También utilizaremos las pizarras digitales en las aulas de 1º, 3º y 4º de la ESO.

Utilizaremos los recursos digitales de la editorial Sm que se encuentran en [smsaviadigital.com](https://www.smsaviadigital.com)

## MATERIALES

Los materiales que el alumnado tiene que aportar el aula de Plástica son los siguientes:

- ✓ Libro de la editorial SM.
- ✓ Bloc de dibujo con margen.
- ✓ Libreta pequeña de grapas.
- ✓ Escuadra, cartabón y regla de medir.
- ✓ Compás con adaptador para rotuladores.
- ✓ Lápices de grafito 2H y 2B.
- ✓ Lápices de colores.
- ✓ Rotuladores de colores
- ✓ Témperas (amarillo, azul, magenta, blanco y negro)
- ✓ Pinceles de dos grosores (nº2 y nº8)

## 6. MEDIDAS DE REFUERZO Y DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Intentaremos que todos los alumnos/as trabajen los mismos contenidos y los iremos adaptando según la respuesta de cada uno.

Muchos y variopintos pueden ser los criterios, procedimientos o estrategias de atención a la diversidad.

Es evidente que estas actividades deben ser coherentes con los objetivos que pretendemos logren nuestros alumnos/as, y con los contenidos (en su triple vertiente, aquellos que valoren los conceptos, los procedimientos y la actitud). No olvidaremos los medios o recursos disponibles, la metodología y la evaluación. Estos seis grandes elementos omnipresentes en la práctica docente (actividades, objetivos, contenidos, recursos, metodología y evaluación) no han de ser patrones fijos e inamovibles, ya que, si la enseñanza tiene que ser adaptativa, también tendremos que adaptar estos seis grandes elementos curriculares a la diversidad de nuestros alumnos/as: a sus capacidades, motivaciones, estilos y ritmos de aprendizaje y a sus intereses.

Serán actividades variadas entroncadas en las Unidades Didácticas, seriadas según su grado de dificultad que atiendan a la diversidad manifiesta de las capacidades, intereses y motivaciones de los alumnos y alumnas. Se distribuirán ejercicios diferentes a los alumnos/as, pero relacionados con el temario, graduados en dificultad, individuales o por grupos homogéneos de alumnos, con objeto de ir tirando de todos ellos hacia la consecución de los objetivos.

Se tendrá en cuenta a los/as alumnos/as de PEMAR que no cursaron en tercero nuestra asignatura y no adquirieron los conocimientos y destrezas previos a este curso. Los/as alumnos/as que tengan más dificultades serán atendidos individualmente y se le hará un seguimiento más personalizado. A los alumnos/as que muestren mayor capacidad se



le motivará a que intenten explorar más allá de los contenidos mínimos y tengan una actitud creativa y se reforzará el pensamiento alternativo.

## 7. PROGRAMA DE RECUPERACIÓN PARA EL ALUMNOS/AS QUE PROMOCIONEN CON EVALUACIÓN NEGATIVA

### EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL. 4º DE LA ESO.

Aquellos/as alumnos/as que tengan pendiente EPVA de 3º deberán realizar una serie de actividades que recojan los contenidos del curso anterior. Se les darán tales actividades durante la última semana de octubre y deberán entregarlas correctamente realizadas antes de finalizar el mes de enero, en una primera convocatoria. Aquellos alumnos/as que consigan alcanzar los objetivos mínimos exigibles, que se encuentran detallados en esta programación, aprobarán la asignatura. Los restantes tendrán una segunda oportunidad para entregar los trabajos a mediados del mes de mayo. Si bien, en último término, será el/la profesor/a, si la asignatura es de continuidad, quien determine la superación o no de la misma.

Los trabajos propuestos tienen que ser ejecutados de forma correcta y presentados con una mínima calidad.

- ✓ Diseñar una red modular con paralelas, perpendiculares y ángulos de 45° intentando crear sensación de tridimensionalidad. La técnica utilizada será lápices de colores.
- ✓ Trazar en una lámina el cuadrado y el triángulo conociendo el lado y el radio.
- ✓ Construir un pentágono, un hexágono, un heptágono y un octógono dado el lado.
- ✓ Dividir la circunferencia en seis y doce partes iguales, dibujar los polígonos estrellados de seis y doce puntas
- ✓ Dividir la circunferencia en ocho y dieciséis partes iguales, dibujar los polígonos estrellados de ocho y dieciséis puntas.
- ✓ Diseñar un módulo con dos cuadrados girados. La técnica para pintarlo será lápices de colores.
- ✓ Dividir un segmento de 11 cm en 7 partes iguales y otro de 15 cm en 9 (Teorema de Thales). Dibujar una casita y redibújala proporcionalmente a escala 3/2.
- ✓ Trazar en una lámina el óvalo, el ovoide y la espiral
- ✓ Realizar una red modular con la pajarita nazarí.
- ✓ En un papel de acuarela de formato A3 pintar una red modular aplicando los conocimientos aprendidos durante el curso.
- ✓ Dibujar en sistema axonométrico una escalera de cuadro peldaños.
- ✓ Dibujar en sistema axonométrico un patio con arcos.
- ✓ Recrear un espacio inventado utilizando perspectiva caballera. Dibújalo en un formato A3 y en papel de acuarela.
- ✓ Buscar una imagen y haz un comentario desde un punto de vista objetivo y subjetivo.
- ✓ Realizar una foto en la que aparezca una ilusión óptica.
- ✓ Diseñar un logotipo para una ONG que tú inventes. Justifica el diseño y presenta todo los bocetos y el proceso de trabajo.
- ✓ Hacer fotografías con los diferentes planos y encuadres estudiados. Acompáñalas con una breve historia inventada por ti.



## CONTENIDOS DE 4º ESO DIBUJO ANATÓMICO.

✓	Proporciones del cuerpo humano.
✓	Elementos descriptivos.
✓	Técnicas de representación.
✓	Técnicas de croquizado.
✓	Técnicas infográficas.
✓	Aspectos compositivos.
✓	Terminología anatómica.
✓	El aparato locomotor.
✓	Osteología.
✓	El cráneo y la cara
✓	La columna vertebral.
✓	El tórax.
✓	La pelvis
✓	Miembros superiores.
✓	Miembros inferiores.
✓	Articulaciones.
✓	Miología.
✓	Músculos de la cabeza.
✓	Músculos del torso.
✓	Músculos de los miembros superiores.
✓	Músculos de los miembros inferiores.
✓	Movimientos.
✓	Otros tejidos visibles.
✓	Piel.
✓	Tejido adiposo.
✓	Vasos sanguíneos.
✓	Cabello, pelo y uñas.
✓	El cuerpo humano vestido.
✓	Poses estáticas y dinámicas del cuerpo humano.
✓	La anatomía en la pintura y la escultura a lo largo de los distintos estilos artísticos.
✓	Anatomía animal comparada.

4º ESO.

Dibujo Anatómico

Distribución de los contenidos en el curso

### 1. CONTENIDOS

#### 1º EVALUACIÓN. Bloque 1 Introducción Bloque 2. Osteología

✓ Proporciones del cuerpo humano.



- ✓ Cánones de belleza. Proporciones en los medios actuales: cómic, manga y animación.
- ✓ Elementos descriptivos: Línea, sombra y texturas.
- ✓ Técnicas de representación: secas (grafito, carboncillo, crayones, barras de carbón, sanguinas y sepias).  
Técnicas al agua: acuarelas y tintas.
- ✓ Técnicas de croquizado: Visión espacial, vistas y perspectivas. Ejes de dirección y encaje.
- ✓ Introducción al software de tratamiento de imagen para realizar ilustraciones.
- ✓ Aspectos compositivos.
- ✓ Terminología anatómica.
- a. Tipos de direcciones. Proximal distal
- b. plano frontal, sagital o transversal.
- ✓ El Aparato locomotor: composición.
  
- ✓ Introducción.
- a. El esqueleto óseo: función
- b. Tipos de huesos.
- c. Estructura de los huesos.
- d. Morfología
- ✓ Articulaciones.
- a. Tipos de articulaciones. Sinartrosis, anfiartrosis y diartrosis (de 1º, 2º y 3º grado).
- b. Ligamentos y cartílagos.
  
- ✓ El cráneo y la cara
- a. Huesos del cráneo. Morfología
- b. Huesos de la cara
- ✓ La columna vertebral.
- a. Características.
- b. Las vértebras.
- c. Tipos de vértebras: Cervicales, dorsales y lumbares.
- d. Articulación de los cuerpos vertebrales
- e. La articulación occipito-vertebral: atlas y axis
  
- ✓ El tórax.
- a. Morfología general.
- b. Vértebras, costillas y esternón.
- c. Articulaciones.

## 2º EVALUACIÓN. Bloque 2. Osteología-Bloque 3. Miología

- ✓ Cintura escapular.
- a. Clavícula.
- b. Omóplato.
- c. Articulaciones esterno-clavicular, acromio-clavicular y escapulo-humeral.
- ✓ El miembro superior o torácico.
- a. Brazo: el húmero.
- b. Antebrazo.
- c. Articulaciones del codo y radio-cubital superior e inferior. Movimientos.
- d. Mano y dedos. Articulaciones y movimientos.
- ✓ La pelvis
- a. El hueso ilíaco: ilion, isquion y pubis.
- b. Sacro y cóccix.
- c. Articulaciones sacro-ilíaca y del pubis.



- ✓ El miembro inferior o pélvico.
  - a. Muslo: el fémur. Articulación con la pelvis (coxo-femoral). Movimientos.
  - b. Pierna. Rótula, tibia y peroné. Articulación de la rodilla (tibio-femoral). Articulación del tobillo. Movimientos.
  - c. Pie y dedos. Articulaciones. Conjunto de la arquitectura del pie.
  
- ✓ Introducción. Tipos de músculos.
- ✓ Músculos de la cabeza y cuello
  - a. Cuello y masticación:
    - i. Grupo dorsal.
    - ii. Grupo ventral-lateral.
    - iii. Grupo prevertebral.
    - iv. Grupo lateral o escaleno.
    - v. Grupo recto o hioideo.
    - vi. Masticadores, externos e internos.
      - b. La cara.
- ✓ Músculos del torso.
  - a. Músculos de la región torácica.
  - b. Músculos de la región posterior.
 Músculos de las paredes abdominales

### 3º EVALUACIÓN. Bloque 3. Miología Bloque 4. Estudio de la figura humana y animal.

- ✓ Músculos de la cintura escapular.
- ✓ Músculos de los miembros superiores.
  - a. Músculos del brazo. Ventrales y dorsales.
  - b. Músculos del antebrazo. Ventrales y dorsales (profundos y superficiales).
  - c. Músculos de la mano. Profundos y laterales (inserción en la raíz del pulgar y los del meñique)
- a. .
- ✓ Músculos de la cintura pelviana.
  - a. Dorsales y ventrales.
- ✓ Músculos de los miembros inferiores.
  - a. Músculos del muslo. Dorsales y ventrales.
  - b. Músculos de la pierna.
- ✓ Otros tejidos visibles.
  - a. Piel.
  - b. Tejido adiposo.
  - c. Vasos sanguíneos.
  - d. Cabello, pelo y uñas.
  - e. La anatomía humana bajo la ropa.
- ✓ Poses estáticas y dinámicas del cuerpo humano.
- ✓ La anatomía en la pintura y la escultura dentro de los distintos estilos artísticos.
- ✓ Anatomía animal comparada.



## 2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES EVALUABLES.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Entender y manejar las herramientas principales de classroom y rayuela.
2. Conocer las proporciones básicas del cuerpo humano y ser capaz de aplicarlas en bocetos y dibujos.
3. Emplear los distintos elementos descriptivos a la hora de realizar ilustraciones: Línea, sombra, texturas y colores.
4. Conocer y emplear con corrección las distintas técnicas de representación: secas y al agua.
5. Conocer y emplear técnicas de croquizado: Visión espacial, vistas y perspectivas. Líneas estructurales, ejes de dirección y encaje.
6. Introducción al software de tratamiento de imagen para realizar ilustraciones.
7. Conocer distintas formas de componer ilustraciones y emplear las más adecuadas.
8. Conocer y emplear la terminología anatómica.
9. Conocer la composición del aparato locomotor.
10. Describir mediante el dibujo, utilizando distintas técnicas, las distintas partes anatómicas del cuerpo humano por separado.
11. Distinguir los distintos huesos, y ser capaz de representarlos.
12. Distinguir los distintos tipos de articulaciones.
13. Distinguir, por su forma, los distintos músculos, y ser capaz de dibujarlos.
14. Conocer y representar otros tejidos visibles que influyen en la morfología externa del cuerpo humano.
15. Describir gráficamente distintas poses, estáticas o dinámicas, del cuerpo humano, empleando los conceptos anatómicos adquiridos.
16. Tener una visión general de la representación anatómica en las Bellas Artes a lo largo de los distintos estilos artísticos.
17. Estudiar una visión general de la anatomía de algunos animales comparándola con la humana.
18. Recoger todos los contenidos de la asignatura de manera ordenada, para su posterior consulta.
19. Tener una actitud de interés por la materia, respeto por los compañeros y cuidado del material.

### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES:

- 1.1 Dibuja la figura humana de manera proporcionada, atendiendo a los estándares propuestos. (M)
- 1.2. Utiliza las proporciones, según la edad del modelo, en representaciones del cuerpo humano.
- 2.1 Realiza ilustraciones utilizando los distintos tipos de línea, de contorno, sombreado o textura, para describir los modelos propuestos de manera expresiva. (M)
- 2.2 Describe con corrección el volumen utilizando técnicas de sombreado. (M).
- 2.3 Utiliza el color de forma descriptiva y expresiva.
- 3.1 Realiza bocetos e ilustraciones empleando técnicas secas: grafito, carboncillo, crayones, barras de carbón, sanguinas y sepias. (M).



3.2 Experimenta en bocetos realizados con técnicas al agua: acuarelas y tinta

4.1 Emplea adecuadamente técnicas de croquizado: Uso de líneas estructurales, distinto grosor de las mismas controlando la presión del lápiz, empleo de ejes de dirección. (M)

4.2 Encaja una figura simple en los formatos propuestos. (M).

4.3 Emplea distintos sistemas de representación espacial: vistas y perspectivas. (M).

5.1 Realiza, a partir de dibujos propios escaneados, retoques mediante software de manipulación de imágenes.

6.1 Realiza ilustraciones adaptando la composición dentro del formato que resulte más adecuada según el modelo propuesto. (M)

7.1 Conoce y emplea la terminología anatómica estudiada, oralmente y por escrito. (M)

8.1 Conoce y representa una visión estructural del aparato locomotor, describiendo esquemáticamente el sistema óseo y el sistema muscular. (M)

8.2 Clasifica9.1 Realizar croquis, utilizando distintas técnicas, las distintas partes anatómicas del cuerpo humano por separado. (M).

10.1 Distingue, por su forma, los distintos huesos que componen el esqueleto óseo, y los describe gráficamente, especificando, mediante llamadas de texto las partes más importantes de los mismos. (M)

10.2 Aprecia en ilustraciones, sean fotografías, dibujos, cuadros o esculturas los huesos que son visibles externamente en el cuerpo humano y que moldean el relieve de la piel y la apariencia final del mismo. (M), por su forma los distintos tipos músculos.

11.1 Distingue y representa los distintos tipos de articulaciones estudiando el movimiento que permiten. (M).

12.1 Distingue, por su forma, los distintos grupos musculares, y músculos más importantes que componen el sistema muscular, y los describe gráficamente, especificando sus nombres, mediante llamadas de texto. (M)

12.2 Conoce y representa los movimientos que permiten dichos músculos, distinguiendo su estado de distensión o contracción. (M)

12.3 Aprecia en ilustraciones, sean fotografías, dibujos, cuadros o esculturas los músculos, o grupos musculares, que son visibles externamente en el cuerpo humano y que moldean el relieve de la piel y la apariencia final del mismo. (M)

13.1 Realiza, paralelamente al estudio óseo y muscular de cada parte del cuerpo, bocetos de las mismas recubiertas con otros tejidos visibles tejidos visibles que influyen en la morfología externa del cuerpo humano, como son la piel, cabello y pelo, venas y tejido adiposo. (M)

14.1 Realiza apuntes rápidos y bocetos de poses de figuras humanas en distintas poses estáticas o dinámicas, empleando los conceptos anatómicos adquiridos, y aplicando las proporciones adecuadas. (M).

15.1 Reconoce las características generales de la representación anatómica en la pintura y la escultura a lo largo de los distintos estilos artísticos. (M)

15.2 Realiza, mediante trabajo en grupo, una exposición oral, mediante presentación, de una etapa concreta del arte atendiendo a la representación del cuerpo humano.

16.1 Elabora un estudio comparativo de la anatomía del perro o el caballo con la humana mediante bocetos e ilustraciones comentadas con anotaciones, y donde se estudien diversas poses estáticas o dinámicas.

17.1 Realizar un cuaderno de apuntes ordenado y limpio, que recoja los contenidos de la asignatura, tanto por escrito, como mediante la utilización de ilustraciones detalladas. (M)

18.1 Trae el material requerido en la materia. Cuida del mismo y el que proporciona el centro, así como el espacio de trabajo y el resto de instalaciones. (M).

18.2 Participa en clase, preguntando las posibles dudas y aportando ideas que enriquezcan las explicaciones. (M)



18.3 Tiene una actitud de respeto hacia sus compañeros, valorando su trabajo y colaborando con ellos, tanto en actividades individuales como grupales. (M).

### 3. ESTÁNDARES MÍNIMOS DE APRENDIZAJE

- ✓ Manejar y desenvolverse en competencias digitales.
- ✓ Dibuja la figura humana de manera proporcionada.
- ✓ Utilización de las técnicas de sombreado.
- ✓ Utiliza el color de forma descriptiva y expresiva.
- ✓ Realiza bocetos e ilustraciones empleando técnicas secas.
- ✓ Hacer bocetos con técnicas al agua: acuarelas y tinta
- ✓ Usar de manera correcta las diferentes líneas estructurales, su grosor, la presión del lápiz.
- ✓ Conoce y emplea la terminología anatómica estudiada, oralmente y por escrito.
- ✓ Conoce y representa esquemáticamente el sistema óseo y el sistema muscular.
- ✓ Realizar estudios de la morfología externa del cuerpo humano, músculos y huesos.
- ✓ Realiza apuntes rápidos y bocetos de poses de figuras humanas en distintas poses estáticas o dinámicas.
- ✓ Distinguir la anatomía de un animal con la humana.
- ✓ Realizar un cuaderno de apuntes escrito e ilustrado ordenado y limpio con los contenidos de la asignatura.
- ✓ Traer el material requerido en la materia. Cuida del mismo y el que proporciona el centro, así como el espacio de trabajo y el resto de las instalaciones.

### 4. EVALUACIÓN

#### 4.1. EVALUACIÓN INICIAL

- ✓ Desarrollo de comunicación en classroom.
- ✓ En la primera semana del curso los alumnos/as realizarán un ejercicio de trazados sueltos y libres, donde veremos su destreza manual y correcta, su creatividad, el uso del material, la limpieza, y la manera de enfrentarse al trabajo.

#### 4.2. Procedimientos e instrumentos de evaluación.

Procedimientos para la evaluación:

- ✓ Observación del alumno en el aula.
- ✓ Análisis de los ejercicios, tareas y láminas.
- ✓ Proyectos finales.
- ✓ Exposiciones orales.

#### 4.3 Criterios de calificación necesarios para obtener evaluación positiva.

Durante el curso a los alumnos/as de Dibujo Anatómico se le irán proponiendo una serie de trabajos y ejercicios que han de realizar durante las horas de clase. **Para superar la asignatura será imprescindible entregar el 95% de los**



trabajos exigidos. Los contenidos conceptuales y la actitud del alumno/a en el aula deberán tener una valoración positiva, en el caso de que una de estas calificaciones sea negativa, el profesor puede considerar la asignatura no superada.

Los alumnos que no alcancen a tener una valoración positiva tendrán que entregar una serie de trabajos propuestos por el Departamento. En esta prueba común se aglutinarán los estándares mínimos de aprendizaje.

Se considerará que un alumno/a ha abandonado la asignatura si, de forma continuada, no presenta los trabajos en el plazo establecido, no trabaja durante la clase y no trae el material necesario exigido.

Por otra parte, adoptando lo acordado con los demás Departamentos, y con el fin de potenciar el buen uso de la ortografía y la presentación, recogemos y asumimos en esta programación la influencia que pueden llegar a tener dichos aspectos en la nota final, tanto positiva como negativamente.

Las actitudes que se valorarán en los alumnos a lo largo de todo el proceso de aprendizaje serán:

- ✓ Asistencia a clase.
- ✓ Puntualidad en el traslado al aula.
- ✓ Interés y aprovechamiento del tiempo en el aula.
- ✓ Limpieza del espacio de trabajo.
- ✓ Limpieza y orden de su material.
- ✓ Limpieza y orden del material de aula.
- ✓ Respeto a todos los miembros de la Comunidad Educativa
- ✓ Organización y finalización de tareas.
- ✓ Aportación del material necesario para trabajar en la clase.
- ✓ Colaboración para el buen funcionamiento de la clase. Entrega puntual de los trabajos.

Habilidades y destrezas adquiridas a lo largo de todo el proceso del aprendizaje

- ✓ Correcta presentación y entrega de los trabajos, así como de la libreta de aula.
- ✓ Aplicación de los conceptos teóricos en los trabajos prácticos

Los criterios que valoren la actitud **contarán un 30%** de la nota, los **trabajos y proyectos realizados un 70%**.

### 3.- LÍNEAS DE ACTUACIÓN <sup>1</sup>.

#### 5. METODOLOGÍA, RECURSOS DIDÁCTICO Y MATERIALES CURRICULARES.

##### METODOLOGÍA

- ✓ Dinámica de clase:

La materia tiene un carácter tanto teórico y como práctico, aunque éste último predomina en cuanto a tiempo de clase empleado: cada unidad didáctica tiene una introducción teórica. Y dicha teoría también tiene dos vertientes.



Por un lado, los conceptos relacionados con los contenidos relacionados con la anatomía, que, como se puede ver en el punto anterior se irán secuenciando cronológicamente.

En este punto se fomentará la participación alumnado, intentando estimular su curiosidad y despertar su interés. Dicha participación servirá para detectar los conocimientos previos y, así adaptar mejor las explicaciones.

En las mismas se impone un uso recurrente de la imagen en las explicaciones: proyección de ilustraciones y de parte de los modelos que hay que interpretar.

Por otro, los conocimientos adquiridos deberán demostrarse en las actividades propuestas. Y en dichas actividades el alumnado pasará el tiempo, fundamentalmente, dibujando, con lo que es fundamental que el profesor, tras unas consideraciones generales, trate de guiar individualmente a los alumnos a través de los problemas y dificultades que se vayan encontrando en la observación de los modelos, visión espacial, control de las técnicas y posibilidades expresivas de las mismas.

No obstante, en determinadas unidades (1, 2, 27,28 y 29) se planteará una metodología basada en proyectos y trabajo en grupo: aquellas que se basan en la recogida de información, investigación y exposición o difusión de los contenidos que permiten el uso de estrategias como la clase invertida.

## RECURSOS DIDÁCTICOS

- ✓ El principal espacio de trabajo será el Aula de Dibujo del centro, provista de materiales específicos, muy adecuados para ejercicios de dibujo de formato pequeño o mediano.
- ✓ En dicha aula se cuenta con un cañón de proyección (para la exposición de los contenidos audiovisuales). Además, se fomentará, para sacar información, el uso de los fondos bibliográficos de la Biblioteca Escolar y otros aportados por el profesorado.
- ✓ Por otro lado, se prevé la utilización del infolaboratorio, para uso de software de tratamiento de imagen.
- ✓ Por último, contamos con un aula provista de caballetes, tableros de dibujo y diversos modelos de madera y escayola, para trabajos de mayor formato de dibujo del natural.

Para un buen desarrollo de las actividades y las tareas específicas de área se precisa:

### Material didáctico no fungible:

Mesas de dibujo, banquetas, mesas amplias de taller con bancos y bandeja interior, borriquetas de pintor para trabajar sentado, caballete de modelado y de pintura, tableros de dibujo, focos y trípodes, maniqués, sólidos, pizarras, paneles de corcho, figuras de escayola, etc.

- ✓ Libros de consulta.
- ✓ Libros de texto de la editorial Sm.
- ✓ Revistas, catálogos y folletos.
- ✓ Videos.
- ✓ Cañón
- ✓ Ordenador.
- ✓ Fotocopiadora.
- ✓ Equipo fotográfico (cámaras).

### Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación:

Hemos de señalar que en las dos aulas específicas de este Departamento y en las que, de forma habitual, impartimos nuestras asignaturas, no hay ordenadores para todo el alumnado. No obstante, para aquellas Unidades Didácticas que lo requieran, nos desplazaremos a las aulas de informática que el centro tiene habilitadas para estos casos o utilizaremos los ordenadores portátiles del centro.

Utilizaremos los recursos digitales de la editorial Sm que se encuentran en [smsaviadigital.com](https://www.smsaviadigital.com)



## MATERIALES

Los materiales que el alumnado tiene que aportar el aula de Plástica son los siguientes:

- ✓ Bloc de dibujo sin margen.
- ✓ Libreta pequeña para tomar apuntes.
- ✓ Un muñeco.
- ✓ Barras de carboncillo.
- ✓ Difuminos
- ✓ Un trapo de algodón.
- ✓ Lápices de grafito de diferentes durezas.
- ✓ Lápices de colores.
- ✓ Tinta china.
- ✓ Pinceles de dos grosores (nº2 y nº8)
- ✓ Vendas de escayola.

## 6. MEDIDAS DE REFUERZO Y DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Igual que para 4º de la ESO de Plástica. (pag. 37)

## 7. PROGRAMA DE RECUPERACIÓN PARA EL ALUMNOS QUE PROMOCIONEN CON EVALUACIÓN NEGATIVA

Al ser una asignatura optativa que solo se oferta en 4ª Eso, no existe el caso de algún alumnado con Pendiente.



1º Bach.	Dibujo Técnico	Distribución de los contenidos en el curso
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>1ª EVALUACIÓN. BLOQUE I. GEOMETRÍA PLANA Y DIBUJO TÉCNICO</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Utilización y manejo de las herramientas classroom y rayuela.</li> <li>✓ Arte y Dibujo Técnico</li> <li>✓ Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza.</li> <li>✓ Referencias históricas. Grecia y Roma. Perspectiva en el Renacimiento.</li> <li>✓ Geometría métrica aplicada. Trazados geométricos</li> <li>✓ Circunferencia y círculo. Rectificación de la circunferencia</li> <li>✓ Puntos y tipos de líneas. Posiciones relativas y distancias</li> <li>✓ Lugares geométricos (circunferencias, mediatriz, bisectriz, arco capaz, curva cónicas)</li> <li>✓ Trazados fundamentales en el plano: paralelas y perpendiculares</li> <li>✓ Ángulos. Operaciones con ángulos</li> <li>✓ Elaboración de formas basadas en redes modulares.</li> <li>✓ Polígonos: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares.</li> <li>✓ Transformaciones geométricas: isométricas, isomórficas y anamórficas</li> <li>✓ Escalas. Trazado de formas proporcionales. Proporcionalidad y semejanza. Aplicaciones. Construcción y utilización de escalas gráficas. Diferenciación entre razón y proporción. Aplicaciones del Teorema de Thales.</li> <li>✓ Estudio sistemático de tangencias</li> <li>✓ Curvas cónicas y técnicas. Trazado como aplicación de tangencias</li> <li>✓ Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría y homotecia.</li> </ul>		
<b>2ª EVALUACIÓN. BLOQUE II. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Geometría descriptiva.</li> <li>✓ Sistemas de Representación</li> <li>✓ Fundamentos de los sistemas de representación.</li> <li>✓ Características fundamentales y utilización de cada uno de ellos</li> <li>✓ Sistema diédrico. Fundamentos. Punto, recta y plano</li> <li>✓ Sistema axonométrico. Fundamentos. Sólidos</li> <li>✓ Sistema cónico. Fundamentos. Perspectiva frontal y oblicua. Representación de sólidos y ambientes</li> </ul>		
<b>3ª EVALUACIÓN. BLOQUE III NORMALIZACIÓN</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Normalización. Normas fundamentales UNE e ISO.</li> <li>✓ Croquización. El boceto y su gestación creativa. Acotación. Elementos de normalización:</li> <li>✓ El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.</li> <li>✓ Formatos. Doblado de planos. Vistas. Líneas normalizadas.</li> <li>✓ Escalas. Acotación.</li> <li>✓ Convencionalismos. Simplificaciones sobre representación de objetos.</li> <li>✓ Cortes y secciones. Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial.</li> </ul>		



1º Bach.

Dibujo Técnico

Evaluación

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.

### BLOQUE I: GEOMETRÍA PLANA

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- ✓ Entender y manejar las herramientas principales de classroom y rayuela.
- ✓ Resolver problemas de trazados geométricos y de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.
- ✓ Resolver problemas de transformaciones geométricas: isométricas, isomórficas y anamórficas.
- ✓ Dibujar curvas cónicas: elipses, hipérbolas y parábolas.
- ✓ Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

#### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES:

- ✓ Utiliza las herramientas principales de classroom y rayuela.
- ✓ 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.
- ✓ Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.
- ✓ Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.
- ✓ 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.
- ✓ Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.
- ✓ 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.
- ✓ Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia, homología y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.
- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ 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

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- ✓ Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.
- ✓ Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo con la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.
- ✓ Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.
- ✓ Dibujar perspectivas cónicas de formas planas incluida la circunferencia y de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.

### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES:

- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.
- ✓ 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.
- ✓ Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).
- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.
- ✓ Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.
- ✓ Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.
- ✓ 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.



- ✓ 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.
- ✓ 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

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- ✓ Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.
- ✓ Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.

#### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES:

- ✓ 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.
- ✓ Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.
- ✓ Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.
- ✓ Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo con la norma.
- ✓ Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo con la norma.
- ✓ Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.

### 3. ESTÁNDARES MÍNIMOS DE APRENDIZAJE

- ✓ Manejar y desenvolverse en competencias digitales.
- ✓ Maneja con destreza los instrumentos de dibujo técnico.
- ✓ Conoce y comprende los principales lugares geométricos (arco capaz, potencia, circunferencia, curvas cónicas, etc.).
- ✓ Construye y resuelve problemas de triángulos y cuadriláteros.
- ✓ Construye polígonos regulares conociendo el radio de la circunferencia que lo circunscribe o conociendo el lado.
- ✓ 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.
- ✓ Resuelve problemas básicos de tangencias, enlaces y curvas técnicas.



- ✓ Comprende cómo se generan las curvas cónicas, conoce sus definiciones y las construye con diferentes datos.
- ✓ Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación.
- ✓ Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.
- ✓ Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales.
- ✓ Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo con la norma.

## 4. EVALUACIÓN

### 4.1 EVALUACIÓN INICIAL

- ✓ Desarrollo de comunicación en classroom.
- ✓ Durante los primeros días del curso el profesor/a les pasará a los alumnos/as una prueba en la que se repasará la geometría plana y los sistemas de representación estudiados en la ESO.

### 4.2 PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Conviene ajustarse al principio a una evaluación continua y por tanto menudear los controles de conocimiento, junto con la observación directa del trabajo en clase. La propia dinámica del curso puede facilitarnos la valoración siempre que el número de alumnos/as sea razonable.

El tipo de pruebas que más se adecúa a la programación constaría de varios problemas similares, en cuanto al grado de dificultad, a los realizados en actividades en el desarrollo de las distintas unidades. Conviene valorar en cada ejercicio:

- ✓ La adecuación de los contenidos a los objetivos de conocimiento explicados en el aula.
- ✓ La capacidad de encontrar el modo de resolución más directo, y en el caso de las perspectivas, la colocación espacial de la pieza que mejor la describa.
- ✓ Obtención del máximo rigor gráfico en el resultado final.
- ✓ La presentación correcta ordenada y sujeta a normas. Se valorará: la normalización, el orden, la limpieza, claridad y empleo de líneas auxiliares de los resultados; en definitiva, la presentación y realización de los ejercicios realizados correctamente.

En la evaluación global del curso conviene tener en cuenta la participación del alumno/a en las actividades complementarias, los ejercicios y láminas presentados a lo largo del curso y la actitud general que ha mostrado. Estos elementos, aunque no constituyen el núcleo de la evaluación, pueden ser clarificadores del juicio del profesor en algún momento.

Los instrumentos de evaluación serán:

- ✓ Se intentará hacer un examen por tema; éstos harán media con un examen global de los contenidos del trimestre. Para poder aprobar el alumno/a deberá obtener, al menos, un 4 en el examen global.
- ✓ Resolución de ejercicios y problemas planteados en el aula.
- ✓ Láminas de dibujo
- ✓ Preguntas y respuestas en clase.



En la evaluación global del curso conviene tener en cuenta la participación del alumno/a en las actividades complementarias, los ejercicios y láminas presentados a lo largo del curso y la actitud general que ha mostrado. Estos elementos, aunque no constituyen el núcleo de la evaluación, pueden ser clarificadores del juicio del profesor en algún momento.

### 4.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Un 80% de los criterios de calificación se obtendrán de la realización de pruebas objetivas en la evaluación de cada tema o grupo temático. Al menos dos controles por evaluación. Estos puntuarán sobre 10. La nota media de los contenidos conformará la nota final, siendo necesaria la obtención de 5 puntos de media para el aprobado en las pruebas objetivas. Así mismo, se considera necesaria la obtención de, por lo menos 4 puntos, en cada uno de los controles para que el resultado de la nota de la evaluación sea aprobado. En estos controles o pruebas objetivas, el 80% de la calificación se deducirá de la correcta resolución de los ejercicios propuestos, aplicando los elementos más adecuados en cada caso y el 20% restante de la calificación, se deberá a la correcta presentación de los ejercicios propuestos.

El 10% de la nota final de evaluación corresponderá a los trabajos que deben hacerse en clase y en casa para que el profesor atienda el proceso de trabajo.

El 10% restante de la nota de la evaluación procederá de la calificación de la actitud, tal como la elaboración de los ejercicios propuestos en clase, aportación de los materiales, interés, participación y trabajo en el aula...

La calificación final de la asignatura será la nota media de las evaluaciones del curso.

#### PERDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA.

Aquellos alumnos que no se puedan evaluar y calificar por la pérdida de la evaluación continua (se consideran en esa situación aquellos alumnos que no hayan asistido a un 75% de las clases) podrán superar la situación atendiendo a lo pedido por el Departamento para tales casos: realización de controles durante el curso o en junio o en septiembre especialmente diseñado para ellos y se referirá a los mismos contenidos que figuran en la programación del curso.

En cualquiera de los casos además del examen deberán de presentar las actividades propuestas para cada evaluación al grupo ordinario en el número que se determine atendiendo al significado de las mismas porque engloben la comprensión de cada bloque con lo que se obliga indirectamente al alumno a asumir el proceso de evaluación continua del que se auto eliminó.

#### RECUPERACIÓN

Después de cada evaluación se realizará un nuevo control del mismo tipo que los realizados durante la evaluación y con los mismos contenidos, criterios de valoración y calificación para todos aquellos alumnos que no consiguieron aprobar la evaluación. La nota de la recuperación sustituirá a la nota con evaluación negativa caso de aprobar y servirá para la obtención de la nota media de la asignatura. También deben realizar (recuperar) los trabajos de aplicación (clase-casa) aunque las propuestas de diseño deben adecuarse a la realidad conceptual-operativa del alumno en cada caso.

#### PRUEBA DE EXTRAORDINARIA

Resolverán de manera adecuada al menos el 50% de las preguntas o problemas planteados en ella debiendo estar el 50% de las cuestiones respondidas correctamente en su totalidad. Esta prueba se ajustará a los estándares mínimos de aprendizaje.



## 5. METODOLOGÍA, RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.

*Ha de "facilitar el trabajo autónomo del alumnado y, al mismo tiempo, estimular sus capacidades para el trabajo en equipo, potenciar las técnicas de indagación e investigación y el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, así como las aplicaciones de lo aprendido a la vida real".*

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

En función de estos objetivos, la metodología de trabajo seguirá un método racional que descompone la materia de forma analítica y ordena su contenido según un criterio de progresión lógica, de lo básico a lo complejo, partiendo del estudio previo de los elementos geométricos propios del plano para abordar posteriormente el estudio de sistemas de representación y la complejidad de la geometría tridimensional.

Para lograr una buena asimilación del dibujo técnico, *el contenido de cada unidad didáctica se desarrollará según esta estructura:*

A) *Una exposición introductoria* de los fines e intereses de esta, sintetizando el contenido de cada lección, justificando la necesidad de aprender los conceptos que se desarrollan y clarificando su implementación práctica en la realidad.

B) *Desarrollo del tema* concreto, apoyando la definición y descripción de conceptos abstractos con ejemplos clarividentes, detallando paso a paso los procesos de trazado hasta obtener la solución, y todo ello en paralelo a la representación gráfica de la misma. De ahí que las explicaciones sean claras y comprensibles, apropiadas a la edad de los alumnos y alumnas.

Se dinamizará el contenido teórico de la materia cuando sea necesario mediante: fotografías que transmiten intuitivamente la relación existente entre los conceptos abstractos y la realidad; ilustraciones de obras artísticas que vinculan los elementos del dibujo técnico con el arte, visitas, etc.

C) *Las Actividades propuestas para lograr la comprensión de los contenidos conceptuales y procedimentales* responden a la dimensión práctica de la materia imprescindible para un aprendizaje significativo:

Estarán organizadas a partir de ejercicios secuenciados según su grado de dificultad, cumpliendo los requisitos de orden y progresividad.

Estarán contextualizadas para llegar a la comprensión y reflexión sobre el por qué de los procedimientos, evitando la repetición y la mecanización.

Insistir en la conveniencia de realizar los ejercicios en clase (operaciones necesarias para solucionar actividades propuestas) para corregir los posibles errores de trazado, etc. También las actividades que se propongan de aplicación, aunque pueden desarrollarlas o acabarlas en casa con el fin de evitar que se copien los trabajos y exista una mayor diversidad final y para ayudarles en el proceso de creación.

### RECURSOS DIDÁCTICOS

En esta área los momentos de operatividad y producción son fundamentales en proceso de aprendizaje del alumno/a, tanto desde el punto de vista motivacional como de reflexión y comprensión conceptual.

Los recursos materiales pueden condicionar el currículum hasta el punto de que la elaboración de este debiera hacerse previendo su adecuación a las condiciones del centro, a los alumnos/as y a la selección y organización de los contenidos y de las actividades programadas.

Para un buen desarrollo de las actividades y las tareas específicas de área se precisa:

#### **Material didáctico no fungible:**

Mesas de dibujo, banquetas, mesas amplias de taller con bancos y bandeja interior, borriquetas de pintor para trabajar sentado, caballete de modelado y de pintura, tableros de dibujo, focos y trípodes, maniqués, sólidos, pizarras, paneles de corcho, etc.

**Material de producción y de reproducción:**

- ✓ Material de grabado (tórculo, madera, metal, linóleo, gúbias, etc.).
- ✓ El aerógrafo y la sierra térmica para poliespán.

**Mediateca del aula:**

- ✓ Libros de consulta.
- ✓ Libros de texto de la editorial SM.
- ✓ Revistas, catálogos y folletos.
- ✓ Videos.

**Medios audiovisuales:**

- ✓ Cañón
- ✓ Pizarra digital.
- ✓ Ordenador.
- ✓ Fotocopiadora.
- ✓ Equipo fotográfico (cámaras).

**Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación:**

Hemos de señalar que en las dos aulas específicas de este Departamento y en las que, de forma habitual, impartimos nuestras asignaturas, no hay ordenadores para todos los alumnos. No obstante, para aquellas Unidades Didácticas que lo requieran, nos desplazaremos a las aulas de informática que el centro tiene habilitadas para estos casos o utilizaremos los ordenadores portátiles del centro.

Utilizamos habitualmente el correo electrónico para comunicarnos con los alumnos, para que puedan resolver dudas y para mandar material didáctico.

**MATERIALES**

Los materiales que el alumnado tiene que aportar el aula de Plástica son los siguientes:

- ✓ Escuadra, cartabón y regla de medir.
- ✓ Compás con adaptador para rotuladores.
- ✓ Lápices de grafito 2H y 2B.

**6. MEDIDAS DE REFUERZO Y DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.**

No tenemos alumnos con dificultades especiales en este curso.

**7. PROGRAMA DE RECUPERACIÓN PARA EL ALUMNOS/AS QUE PROMOCIONE CON EVALUACIÓN NEGATIVA**

No tenemos ningún alumno/a con evaluación negativa.



## 1. CONTENIDOS

### 1ª EVALUACIÓN. BLOQUE I: GEOMETRÍA APLICADA

- ✓ Utilización y manejo de las herramientas classroom y rayuela.
- ✓ Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.
- ✓ Construcción de figuras planas equivalentes.
- ✓ Relación entre los ángulos y la circunferencia.
- ✓ Arco capaz. Aplicaciones.
- ✓ Potencia de un punto respecto a una circunferencia.
- ✓ Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical.
- ✓ Aplicación a la resolución de tangencias.
- ✓ Inversión. Determinación de figuras inversas.
- ✓ Aplicación a la resolución de tangencias.
- ✓ Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.
- ✓ Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes. Aplicaciones.
- ✓ Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afin a una circunferencia. Aplicaciones.
- ✓ Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.

### 2ª EVALUACIÓN. BLOQUE II. GEOMETRÍA DESCRIPTIVA

- ✓ Sistema diédrico. Punto, recta y plano. Resolución de problemas complejos de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad, distancias y ángulos. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas por varios procedimientos. Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.
- ✓ Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.
- ✓ Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones, entre sección abatida y proyección sobre el mismo plano y otras aplicaciones. Problema inverso al abatimiento, giro y cambio de plano. Aplicaciones.
- ✓ Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.
- ✓ Representación de cilindros, conos y esferas.
- ✓ Secciones planas.
- ✓ Sistemas axonométricos: Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías. Ventajas e inconvenientes. Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos.
- ✓ Secciones planas.
- ✓ Intersecciones.

### 3ª EVALUACIÓN.

#### BLOQUE III. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA.

- ✓ Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proceso de diseño/fabricación:
- ✓ perspectiva histórica y situación actual. El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos.
- ✓ Identificación de las fases de un proyecto.
- ✓ Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.
- ✓ Elaboración de dibujos acotados.
- ✓ Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo a la escala adecuada.



- ✓ Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.
- ✓ Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.
- ✓ Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas.
- ✓ Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

2º Bachillerato

Evaluación

## 2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

### BLOQUE I. GEOMETRÍA APLICADA

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- ✓ Entender y manejar las herramientas principales de classroom y rayuela.
- ✓ Resolver problemas de geometría basados en la proporcionalidad, relación áurea, equivalencias además de arcos y ángulos en circunferencia. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz y también por potencia atendiendo a los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
- ✓ Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.

#### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLE

- ✓ Utiliza las herramientas principales de classroom y rayuela.
- ✓ Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.
- ✓ Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.
- ✓ Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.
- ✓ Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.
- ✓ Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
- ✓ Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.
- ✓ Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.
- ✓ Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.
- ✓ Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricas, describiendo sus aplicaciones.
- ✓ Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.
- ✓ Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.



## **BLOQUE II. GEOMETRÍA DESCRIPTIVA. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN**

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- ✓ Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.
- ✓ Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.
- ✓ Dibujar axonometrías de piezas y de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción gráficamente y determinando las secciones planas principales.

### **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLE**

- ✓ Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.
- ✓ Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.
- ✓ Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.
- ✓ Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.
- ✓ Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medidas.
- ✓ Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.
- ✓ Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.
- ✓ Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.
- ✓ Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de reducción.
- ✓ Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.
- ✓ Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.

## **BLOQUE III. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS.**



## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- ✓ Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.
- ✓ Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios de forma para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLE

- ✓ Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.
- ✓ Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.
- ✓ Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.
- ✓ Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo con la normativa de aplicación.
- ✓ Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.
- ✓ Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.
- ✓ Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.
- ✓ Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.

## 3. ESTÁNDARES MÍNIMOS DE APRENDIZAJE

- ✓ Manejar y desenvolverse en competencias digitales.
- ✓ Maneja con destreza los instrumentos de dibujo técnico.
- ✓ Conoce y comprende los principales lugares geométricos (arco capaz, potencia, circunferencia, curvas cónicas, etc.).
- ✓ Construye y resuelve problemas de triángulos y cuadriláteros.
- ✓ Construye polígonos regulares conociendo el radio de la circunferencia que lo circunscribe o conociendo el lado.
- ✓ 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.
- ✓ Resuelve problemas de tangencias, utilizando el concepto de potencia e inversión, enlaces y curvas técnicas.



- ✓ Comprende cómo se generan las curvas cónicas, conoce sus definiciones y las construye con diferentes datos. Resuelve ejercicios de tangencias a curvas cónicas.
- ✓ Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricas, describiendo sus aplicaciones.
- ✓ Conoce y aplica las transformaciones geométricas.
- ✓ Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.
- ✓ Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación.
- ✓ Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.
- ✓ Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.
- ✓ Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.
- ✓ Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.
- ✓ Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales.
- ✓ Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo con la norma.
- ✓ Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de reducción.

## 4. EVALUACIÓN

### 4.1 EVALUACIÓN INICIAL

- ✓ Desarrollo de comunicación en classroom.
- ✓ Durante los primeros días del curso el profesor/a le pasará a los alumnos/as una prueba en la que se repasará la geometría plana y los sistemas de representación estudiados en 1º de Bachillerato.

### 4.2 PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Conviene ajustarse al principio a una evaluación continua y por tanto menudear los controles de conocimiento, junto con la observación directa del trabajo en clase. La propia dinámica del curso puede facilitarnos la valoración siempre que el número de alumnos/as sea razonable.

El tipo de pruebas que más se adecúa a la programación constaría de varios problemas similares, en cuanto al grado de dificultad, a los realizados en actividades en el desarrollo de las distintas unidades. Conviene valorar en cada ejercicio:

- ✓ La adecuación de los contenidos a los objetivos de conocimiento explicados en el aula.
- ✓ La capacidad de encontrar el modo de resolución más directo, y en el caso de las perspectivas, la colocación espacial de la pieza que mejor la describa.
- ✓ Obtención del máximo rigor gráfico en el resultado final.
- ✓ La presentación correcta ordenada y sujeta a normas. Se valorará: la normalización, el orden, la limpieza claridad y empleo de líneas auxiliares de los resultados; en definitiva, la presentación y realización de los ejercicios realizados correctamente.



En la evaluación global del curso conviene tener en cuenta la participación del alumno/a en las actividades complementarias, los ejercicios y láminas presentados a lo largo del curso y la actitud general que ha mostrado. Estos elementos, aunque no constituyen el núcleo de la evaluación, pueden ser clarificadores del juicio del profesor en algún momento.

Los instrumentos de evaluación serán:

- ✓ Se intentará hacer un examen por tema; éstos harán media con un examen global de los contenidos del trimestre. Para poder aprobar el alumno/a deberá obtener, al menos, un 4 en el examen global.
- ✓ Resolución de ejercicios y problemas planteados en el aula.
- ✓ Láminas de dibujo.
- ✓ Preguntas y respuestas en clase.

### 4.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Un 80% de los criterios de calificación se obtendrán de la realización de pruebas objetivas en la evaluación de cada tema o grupo temático. Al menos dos controles por evaluación. Estos puntuarán sobre 10. La nota media de los contenidos conformará la nota final, siendo necesaria la obtención de 5 puntos de media para el aprobado en las pruebas objetivas. Así mismo, se considera necesaria la obtención de, por lo menos 4 puntos, en cada uno de los controles para que el resultado de la nota de la evaluación sea aprobado. En estos controles o pruebas objetivas, el 80% de la calificación se deducirá de la correcta resolución de los ejercicios propuestos, aplicando los elementos más adecuados en cada caso y el 20% restante de la calificación, se deberá a la correcta presentación de los ejercicios propuestos.

El 10% de la nota final de evaluación corresponderá a los trabajos que deben hacerse en clase y en casa para que el profesor atienda el proceso de trabajo.

El 10% restante de la nota de la evaluación procederá de la calificación de la actitud, tal como la elaboración de los ejercicios propuestos en clase, aportación de los materiales, interés, participación y trabajo en el aula...

La calificación final de la asignatura será la nota media de las evaluaciones del curso.

#### PERDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA.

Aquellos alumnos que no se puedan evaluar y calificar por la pérdida de la evaluación continua (se consideran en esa situación aquellos alumnos que no hayan asistido a un 75% de las clases) podrán superar la situación atendiendo a lo pedido por el Departamento para tales casos: realización de controles durante el curso o en junio o en septiembre especialmente diseñado para ellos y se referirá a los mismos contenidos que figuran en la programación del curso.

En cualquiera de los casos además del examen deberán de presentar las actividades propuestas para cada evaluación al grupo ordinario en el número que se determine atendiendo al significado de estas porque engloben la comprensión de cada bloque con lo que se obliga indirectamente al alumno a asumir el proceso de evaluación continua del que se auto eliminó.

#### RECUPERACIÓN

Después de cada evaluación se realizará un nuevo control del mismo tipo que los realizados durante la evaluación y con los mismos contenidos, criterios de valoración y calificación para todos aquellos alumnos que no consiguieron aprobar la evaluación. La nota de la recuperación sustituirá a la nota con evaluación negativa caso de aprobar y servirá para la obtención de la nota media de la asignatura. También deben realizar (recuperar) los trabajos de



aplicación (clase-casa) aunque las propuestas de diseño deben adecuarse a la realidad conceptual-operativa del alumno en cada caso.

#### **PRUEBA DE EXTRAORDINARIA**

Resolverán de manera adecuada al menos el 50% de las preguntas o problemas planteados en ella debiendo estar el 50% de las cuestiones respondidas correctamente en su totalidad. Esta prueba se ajustará a los estándares mínimos de aprendizaje.

### **5. METODOLOGÍA, RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.**

*Ha de "facilitar el trabajo autónomo del alumnado y, al mismo tiempo, estimular sus capacidades para el trabajo en equipo, potenciar las técnicas de indagación e investigación y el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, así como las aplicaciones de lo aprendido a la vida real".*

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

En función de estos objetivos, la metodología de trabajo seguirá un método racional que descompone la materia de forma analítica y ordena su contenido según un criterio de progresión lógica, de lo básico a lo complejo, partiendo del estudio previo de los elementos geométricos propios del plano para abordar posteriormente el estudio de sistemas de representación y la complejidad de la geometría tridimensional.

Para lograr una buena asimilación del dibujo técnico, *el contenido de cada unidad didáctica se desarrollará según esta estructura:*

A) *Una exposición introductoria* de los fines e intereses de esta, sintetizando el contenido de cada lección, justificando la necesidad de aprender los conceptos que se desarrollan y clarificando su implementación práctica en la realidad.

B) *Desarrollo del tema* concreto, apoyando la definición y descripción de conceptos abstractos con ejemplos clarividentes, detallando paso a paso los procesos de trazado hasta obtener la solución, y todo ello en paralelo a la representación gráfica de la misma. De ahí que las explicaciones sean claras y comprensibles, apropiadas a la edad de los alumnos y alumnas.

Se dinamizará el contenido teórico de la materia cuando sea necesario mediante: fotografías que transmiten intuitivamente la relación existente entre los conceptos abstractos y la realidad; ilustraciones de obras artísticas que vinculan los elementos del dibujo técnico con el arte, visitas, etc.

C) *Las Actividades propuestas para lograr la comprensión de los contenidos conceptuales y procedimentales* responden a la dimensión práctica de la materia imprescindible para un aprendizaje significativo:

Estarán organizadas a partir de ejercicios secuenciados según su grado de dificultad, cumpliendo los requisitos de orden y progresividad.

Estarán contextualizadas para llegar a la comprensión y reflexión sobre el por qué de los procedimientos, evitando la repetición y la mecanización.

Insistir en la conveniencia de realizar los ejercicios en clase (operaciones necesarias para solucionar actividades propuestas) para corregir los posibles errores de trazado, etc. También las actividades que se propongan de aplicación, aunque pueden desarrollarlas o acabarlas en casa con el fin de evitar que se copien los trabajos y exista una mayor diversidad final y para ayudarles en el proceso de creación.

#### **RECURSOS DIDÁCTICOS**

En esta área los momentos de operatividad y producción son fundamentales en proceso de aprendizaje del alumno/a, tanto desde el punto de vista motivacional como de reflexión y comprensión conceptual.



Los recursos materiales pueden condicionar el currículum hasta el punto de que la elaboración de este debiera hacerse previendo su adecuación a las condiciones del centro, a los alumnos/as y a la selección y organización de los contenidos y de las actividades programadas.

Para un buen desarrollo de las actividades y las tareas específicas de área se precisa:

**Material didáctico no fungible:**

Mesas de dibujo, banquetas, mesas amplias de taller con bancos y bandeja interior, borriquetas de pintor para trabajar sentado, caballete de modelado y de pintura, tableros de dibujo, focos y trípodes, maniqués, sólidos, pizarras, paneles de corcho, etc.

**Material de producción y de reproducción:**

- ✓ Material de grabado (tórculo, madera, metal, linóleo, gúbias, etc.).
- ✓ El aerógrafo y la sierra térmica para poliespán.

**Mediateca del aula:**

- ✓ Libros de consulta.
- ✓ Libros de texto de la editorial SM.
- ✓ Revistas, catálogos y folletos.
- ✓ Videos.

**Medios audiovisuales:**

- ✓ Cañón
- ✓ Pizarra digital.
- ✓ Ordenador.
- ✓ Fotocopiadora.
- ✓ Equipo fotográfico (cámaras).

**Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación:**

Hemos de señalar que en las dos aulas específicas de este Departamento y en las que, de forma habitual, impartimos nuestras asignaturas, no hay ordenadores para todo el alumnado. No obstante, para aquellas Unidades Didácticas que lo requieran, nos desplazaremos a las aulas de informática que el centro tiene habilitadas para estos casos o utilizaremos los ordenadores portátiles del centro.

**MATERIALES**

Los materiales que el alumnado tiene que aportar el aula de Plástica son los siguientes:

- ✓ Escuadra, cartabón y regla de medir.
- ✓ Compás con adaptador para rotuladores.
- ✓ Lápices de grafito 2H y 2B.

**6. MEDIDAS DE REFUERZO Y DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.**

No tenemos alumnos con dificultades especiales en este curso.

**7. PROGRAMA DE RECUPERACIÓN PARA EL ALUMNOS/AS QUE PROMOCIONEN CON EVALUACIÓN NEGATIVA**

No tenemos ningún alumno/a con evaluación negativa.



#### 4.- PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Las Actividades complementarias y extraescolares se reducirán al mínimo este curso mientras permanezca esta situación sanitaria.

Como en principio solo se puede llevar a cabo aquellas que respeten las medidas de prevención, el departamento de Dibujo plantea:

- ✓ Llevamos varios cursos con el proyecto de rehabilitar espacios deteriorados con la intención de mejorar el centro y que los/as alumnos/as sean una parte activa en el cuidado y mejora de los espacios comunes.
- ✓ Muestra de los trabajos realizados por el alumnado durante todo el curso. Se irá realizando a finales de cada trimestre (Navidades, Semana Santa, verano).
- ✓ Para el Día del Centro se realizarán diferentes talleres según el ciclo cursado y tomando las medidas oportunas.
- ✓ Todas las visitas culturales quedarán suspendidas temporalmente.

#### 5.- INDICADORES DE LOGROS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN.

El seguimiento de la programación didáctica se hará durante las reuniones semanales del Departamento, en las que, los miembros de éste expondrán los contenidos, trabajos y tareas que está trabajando con sus grupos. Una vez al mes se registrará en las actas del Departamento la consecución de objetivos y los posibles reajustes. Después de cada evaluación se elaborará un informe de evaluación en el que se analizarán los resultados de la evaluación. En la memoria final de curso se reflejará el desarrollo de la programación y el análisis de resultados.

#### 6. Anexo: ADAPTACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN EN EL CASO DE CONFINAMIENTO.

ESTA ADAPTACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN, VALDRÁ PARA TODAS LAS ETAPAS EDUCATIVAS DE LA **ESO**, EN CONFINAMIENTO:



	Educación Plástica, Visual y Audiovisual. DIBUJO	Distribución de los contenidos en el curso
<b>1. CONTENIDOS</b>		
<p>Los contenidos que se trabajarán en el caso de confinamiento, aquellos que queden por ver durante el curso presencial. Siguiendo el guión recogido en la presente programación y ajustándose a los estándares mínimos evaluables.</p>		
	Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Evaluación
<b>2. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y RECUPERACIÓN</b>		
<p>Para la evaluación de la enseñanza no presencial, se emplearán los siguientes medios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividades encomendadas por Classroom cada semana. Se les mandarán enlaces de vídeos realizados por los profesores que impartimos la materia, donde explicamos la realización de la lámina, paso por paso.</li> <li>- Se compartirán las presentaciones realizadas por el profesorado de EPV, donde están explicado paso a paso cada ejercicio.</li> <li>- Cuestionarios o formularios de Google.</li> <li>- Trabajos sobre las unidades dadas.</li> <li>- Dudas por classroom o rayuela.</li> <li>- Intercambio de información mediante Gmail.</li> </ul> <p>Aquellos alumnos y alumnas que tengan suspensas alguna lámina realizada en el periodo presencial, realizarán durante el confinamiento, las actividades que tengan pendiente y no hayan entregado antes y de forma telemática.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b><i>El alumnado que tenga la asignatura pendiente del curso pasado (es decir, que estén en segundo y tengan pendiente primero), se les entregarán un documento donde queda</i></b></li> </ul>		



*recogido el proceso a seguir de recuperación. Lo entregarán a mediados de mayo como queda recogido en la programación. Avisaremos previamente de ello al alumnado afectado y su familia por rayuela.*

- *Debe entregar a los profesores de plástica la libreta con todos los temas escritos y sus correspondientes láminas, en este caso a través de fotografías vía rayuela o gmail. Las láminas se tienen que repetir con una calidad mínima para superar los contenidos mínimos.*
- *Se les avisará por rayuela o gmail.*

### 3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- **Para la evaluación ordinaria:**

*La nota final del alumnado será el resultado de la media obtenida en las tres evaluaciones.*

- Para la valoración se tendrá en cuenta:
- la implicación del alumno/a y el seguimiento de las actividades.
- la realización correcta de las mismas.
- la puntuación obtenida en cuestionarios remitidos.
- la puntuación obtenida en las videoconferencias realizadas.
- la realización de los trabajos asignados.
- la puntualidad en las entregas.
- la presentación, limpieza y orden.
- la actitud, esfuerzo, responsabilidad, autonomía...
- la iniciativa y la mejora de la competencia digital.
- el desarrollo del trabajo colaborativo.

Valorándose con una calificación dependiendo de la calidad de los ejercicios del 0 al 10, como se hace de forma presencial.

- La no realización o la realización incorrecta de las actividades, supondrá no alcanzar los mínimos imprescindibles para una calificación positiva en la materia o lámina.
- **Para la evaluación extraordinaria:** En el caso que estemos confinados y sin saber si sería presencial o no, se presenta unos supuestos:

- *En el caso que sean presenciales:*



*Consistirá en la realización de todas las láminas que el alumno o alumna no hayan hecho o estén evaluadas negativamente durante el curso; también irán incluidas las que estén aprobadas.*

*Se realizará además una prueba escrita de 10 preguntas de todos los contenidos conceptuales de la materia, según el calendario que el centro establezca.*

*Dado que dicha prueba extraordinaria está basada en los niveles mínimos imprescindibles necesarios para superar el área, lo ideal sería sacar el 100% de la calificación, que sería la media obtenida entre en la resolución de las láminas y la calificación en la prueba escrita, pero, puesto que la posibilidad de error siempre está presente, consideramos superada la prueba si el alumno alcanza el 80%, obteniendo una valoración máxima de 5 puntos.*

- *En el caso que no sean presenciales:*

*Consistirá en la realización de todas las láminas que el alumno o alumna no hayan hecho o estén evaluadas negativamente durante el curso; también irán incluidas las que estén aprobadas. Se enviarán por classroom (en trabajo de clase, donde se irán asignando las tareas), en el tablón de classroom se irá colgando las presentaciones de los temas que estemos trabajando para que el alumnado pueda ir viendo y resolviendo dudas. Se utilizará rayuela o gmail, para resolver otras cuestiones.*

#### **4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Estas adaptaciones se harán solo algunos/as alumnos/as de 1º de la ESO, según la información facilitada por el departamento de orientación.

Es evidente que las actividades deben ser coherentes con los objetivos que pretendemos que logren nuestros/as alumnos/as. Las actividades, objetivos, contenidos, recursos, metodología y evaluación) no han de ser patrones fijos e inamovibles, ya que, si la enseñanza tiene que ser adaptativa, también tendremos que adaptar estos seis grandes elementos curriculares a la diversidad de nuestros alumnos/as: a sus capacidades, motivaciones, estilos y ritmos de aprendizaje y a sus intereses.



Al igual que en la enseñanza presencial, en la no presencial, serán actividades variadas entroncadas en las Unidades Didácticas, seriadas según su grado de dificultad que atiendan a la diversidad manifiesta de las capacidades, intereses y motivaciones de los alumnos y alumnas. Se distribuirán ejercicios diferentes a los alumnos/as, pero relacionados con el temario, graduados en dificultad, con objeto de ir tirando de todos ellos hacia la consecución de los objetivos. Siempre que sea posible, los alumnos con Necesidades Especiales realizarán las mismas actividades que el grupo de referencia con mayor o menor dificultad, dependiendo de la respuesta de cada uno.

El departamento de dibujo, junto con el de orientación. Habrán preparado al alumnado, para la utilización de classroom y rayuela, donde se les irá mandando todas las presentaciones y actividades que deberán ir realizando.

**ESTA ADAPTACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN, VALDRÁ PARA 1º Y 2º DE BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO EN CONFINAMIENTO:**

	Educación Plástica, Visual y Audiovisual. DIBUJO	Distribución de los contenidos en el curso
<b>1. CONTENIDOS</b>		
<p>Los contenidos que se trabajarán en el caso de confinamiento, aquellos que queden por ver durante el curso presencial. Siguiendo el guión recogido en la presente programación y ajustándose a los estándares mínimos evaluables.</p>		
	Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Evaluación
<b>2. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y RECUPERACIÓN</b>		
<p>Para la evaluación de la enseñanza no presencial, se emplearán los siguientes medios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les da clases por la plataforma Meet los días y horas que se establezcan en la semana por vídeollamadas (<i>los mismos que si tenemos clases presenciales</i>). Se les manda actividades diarias que les sirvan de refuerzo de lo que se esté viendo.</li> </ul>		



- Dichas actividades una vez realizadas, mandan fotos por classroom (en trabajo de clase). Se les corrige y se les vuelve a mandar las correcciones o dudas que surjan.
- Utilizamos para dudas que puedan surgirles de inmediato instagram, whatsapp u otras redes sociales.
- Intercambio de información mediante Gmail.

Los alumnos que tuviesen alguna evaluación suspensa, para recuperarlas, harán ejercicios de repaso y alguna prueba on-line (con vigilancia en google meet).

En el caso de poder volver a las aulas y poder hacer exámenes presenciales, se les realizarán pruebas de recuperación.

En el caso de no poder volver, se tomará como medio de calificación, los ejercicios que están entregando de forma telemática y se les hará alguna prueba on-line, tipo ejercicios, pero con tiempo y control en la medida que se pueda (vigilancia por google meet).

### 3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- Para la valoración de las actividades se tendrá en cuenta:
  - la implicación del alumno y el seguimiento de las actividades.
  - la realización correcta de las mismas.
  - la puntuación obtenida en las videoconferencias realizadas.
  - la realización de los trabajos asignados.
  - la puntualidad en las entregas.
  - la presentación, limpieza y orden.
  - la actitud, esfuerzo, responsabilidad, autonomía...
  - la iniciativa y la mejora de la competencia digital.
  - el desarrollo del trabajo colaborativo.
- Se puntuará de la siguiente forma:
  - Un 60% de la nota final y de los criterios de calificación se obtendrán de la realización de pruebas objetivas (exámenes o controles de evaluación), de cada tema o grupo temático. Al



menos dos controles por evaluación. Esto puntuará sobre 10. La nota media de los contenidos conformará la nota final, siendo necesaria la obtención de 5 puntos de media para el aprobado en las pruebas objetivas. Así mismo, se considera necesaria la obtención de, por lo menos 4 puntos, en cada uno de los controles para que el resultado de la nota de la evaluación sea aprobado. En estos controles o pruebas objetivas, el 80% de la calificación se deducirá de la correcta resolución de los ejercicios propuestos, aplicando los elementos más adecuados en cada caso y el 20% restante de la calificación, se deberá a la correcta presentación de los ejercicios propuestos.

- El 30% de la nota final de evaluación corresponderá a los trabajos que deben hacerse en clase y en casa para que el profesor atienda el proceso de trabajo.
- El 10% restante de la nota de la evaluación procederá de la calificación de la actitud, tal como la elaboración de los ejercicios propuestos telemáticamente, aportación de los materiales, interés, participación y trabajo diario...
- La calificación final de la asignatura será la nota media de las evaluaciones del curso.

*Fecha y firma del Jefe del Departamento:*

*Joaquín Montero Cansado.*