

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS 2022 / 23

DEPARTAMENTO DIBUJO

ÍNDICE:

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA. **EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL, TALLER DE ARTESANÍA**

1. INTRODUCCIÓN
2. CONDICIONANTES SOCIALES, ACADÉMICOS Y CULTURALES
3. PROPÓSITOS
4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
5. CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS
6. SABERES BÁSICOS
7. SITUACIONES DE APRENDIZAJE
8. RECURSOS AMBIENTALES Y MATERIALES
9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
10. SISTEMA DE EVALUACIÓN
11. EXÁMENES EXTRAORDINARIOS
12. EVALUACIÓN Y RECUPERACIÓN DE ALUMNOS PENDIENTES
13. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS
12. UNIDADES DIDÁCTICAS
 - EDUCACIÓN, PLÁSTICA Y VISUAL 1º ESO
 - EDUCACIÓN, PLÁSTICA Y VISUAL 3º ESO
 - EDUCACIÓN, PLÁSTICA Y VISUAL 4º ESO
 - TALLER DE ARTESANÍA

BACHILLERATO. **DIBUJO TÉCNICO I Y II, DIBUJO ARTÍSTICO I**

1. INTRODUCCIÓN
2. CONDICIONANTES SOCIALES, ACADÉMICOS Y CULTURALES

3. PROPÓSITOS
4. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA
5. OBJETIVOS GENERALES DEL ÁREA
6. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE
7. RECURSOS DIDÁCTICOS
8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
9. SISTEMA DE EVALUACIÓN
10. EVALUACIÓN DE ALUMNOS PENDIENTES
11. TEMAS TRANSVERSALES
12. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS
13. UNIDADES DIDÁCTICAS
 - DIBUJO TÉCNICO I
 - DIBUJO TÉCNICO II
 - DIBUJO ARTÍSTICO I

COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

EDUCACIÓN, PLÁSTICA Y VISUAL Y TALLER DE ARTESANÍA

1. INTRODUCCIÓN:

La etapa de la Educación Secundaria Obligatoria constituye un marco formativo clave para los alumnos. Estos van a abandonar la infancia, para entrar en una larga fase de transición hacia el mundo de los adultos en la que sufrirán una serie de cambios en su desarrollo, tanto a nivel fisiológico, como cognitivo y socio afectivo.

La Educación Secundaria Obligatoria se orientará a transmitir a todos los alumnos los elementos básicos de la cultura, formarles para asumir sus deberes, ejercer sus derechos y prepararles para la incorporación a la vida activa o para acceder a la formación profesional específica de grado medio o al bachillerato.

La determinación de objetivos, contenidos, metodología y criterios de evaluación que se propone a continuación se realiza a partir del currículo de la Educación Secundaria Obligatoria que se especifica en el:

- DECRETO 109/2022 y 110/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo de Bachillerato y de Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura. Estos elementos curriculares son los establecidos en el artículo 2 del *Real Decreto 217*. Programaciones de 1º y 3º
- El decreto 98/2016, de 5 de julio, por el que se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura. Programaciones de 2º , 4º y Bachillerato.

2. CONDICIONANTES SOCIALES, ACADÉMICOS Y CULTURALES

CONTEXTO

Con unas instalaciones ya veteranas, aunque en continua renovación, el centro se encuentra situado en una barriada de Jerez de los Caballeros, de la que toma su nombre.

Jerez de los Caballeros es una de las ciudades extremeñas de más desarrollo, tanto económico, como social, siendo capital de comarca y cabeza de partido judicial.

CENTRO

Centro de Secundaria que cuenta con aproximadamente quinientos alumnos y una plantilla de sesenta profesores. Los cuales se distribuyen en las distintas etapas formativas:

- ESO
- Bachillerato: Humanidades, Ciencias Sociales, Tecnológico y Biosanitario.
- Formación Profesional de Ciclo Formativo de Grado Superior Administración y Finanzas.
- Formación Profesional de Ciclo Formativo de Grado Medio Instalación y Mantenimiento Electromecánico de Maquinaria y Conducción de Líneas.
- Formación Profesional de Ciclo Formativo de Grado Medio Electromecánica de Vehículos Automóviles.
- Ciclo Formativo de Grado Medio Carrocería.
- Ciclo Formativo de Grado Medio Gestión administrativa.

3. PROPÓSITOS

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene dos propósitos fundamentales. El primero es el de formar en el desarrollo de capacidades creativas. Crear consiste en idear, por ejemplo, formas, estructuras, escritos, dibujos o composiciones musicales nuevas, utilizando elementos ya conocidos. Los procesos de creación son posibles en cualquier campo de conocimiento. Por ello el aprendizaje de técnicas creativas que permiten crear formas artísticas es útil para ser desarrollado en otros procesos. El segundo propósito es el de formar en la comprensión y elaboración de mensajes visuales y audiovisuales. Percibir mensajes no significa comprenderlos. El lenguaje visual tiene códigos que deben ser aprendidos. En un mundo en el que se

transmiten millones de mensajes visuales por minuto se hace necesario entender cómo están diseñados para ser capaces de descubrir las intenciones últimas de los creadores. Si no, la posibilidad de malentendidos se incrementa hasta convertirse en un problema social. Comprender a los demás es una necesidad que no se puede desatender.

Las artes han tenido entre sus funciones la de proporcionar formas de expresión personal. Los seres humanos tenemos la necesidad de comunicar nuestras preocupaciones, nuestras obsesiones, nuestros miedos y nuestras alegrías. Para expresarnos utilizamos distintos tipos de lenguaje y el de las artes visuales es muy útil por ser universal, ya que personas de distintos países y que hablen lenguas distintas se pueden emocionar al presenciar una obra artística.

Toda persona tiene el derecho de recibir una formación adecuada que le permita expresarse de forma clara usando distintos instrumentos y medios. Por ello, la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la consecución de los objetivos de la Educación Básica formando al alumnado en el aprendizaje de los códigos del lenguaje basado en la percepción visual. El conocimiento del lenguaje visual desarrolla la capacidad creativa y expresiva del alumnado. Asimismo permite una mejor comprensión del mundo que nos rodea y aumenta la independencia, la autoestima y la capacidad del alumnado para analizar y disfrutar de lo que ve y percibe con otros sentidos.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene su base en el dibujo, que se encuentra en los primeros trazos, primera forma de comunicación humana, base de la escritura y de las matemáticas. Por un lado, las letras no son sino signos gráficos que se rellenan de significado y, por el mismo motivo, también las matemáticas, la geometría y el dibujo están íntimamente relacionados. Sin el dibujo no se habría alcanzado el desarrollo cultural y tecno- lógico al que se ha llegado porque todo lo fabricado ha sido antes dibujado. Es más, se puede dibujar lo que no existe, como nuestros pensamientos, nuestros deseos o nuestro futuro.

Igualmente, esta materia contribuye al desarrollo de varios temas transversales. Por ejemplo, la educación artística, por medio de la diversidad de técnicas y formas de expresión que muestra, fomenta que las personas sean más tolerantes. En este sentido, toda obra artística implica expresión de sentimientos, opiniones y puntos de vista diversos. Desde esta materia se incita a que el alumnado produzca obras artísticas no ofensivas para los demás y a que respete los trabajos de sus compañeros. Para entender qué es ofensivo o no, hay que aprender a hablar con consideración y empatía. Es significativo el hecho de que la obra artística se realice a menudo en grupo y que ese trabajo en equipo permita desarrollar habilidades sociales y emocionales en el alumnado, porque cualquier reto mental obliga a plantear estrategias de trabajo y de negociación interactuando y relacionándose unos con otros.

Siguiendo con el desarrollo de la faceta social del alumnado, en esta materia se trabajan técnicas utilizadas en publicidad, ya que el análisis de mensajes publicitarios permite al alumnado hacerse preguntas y deducir valoraciones éticas. La educación artística puede ayudar a cuestionar la idea de que mujeres y hombres deben ser tratados de forma diferenciada. Uno de los usos más perversos de las técnicas artísticas a lo largo de la historia ha sido el uso del color como recurso diferenciador, como en los uniformes de personas privadas de libertad o el uso del rosa o de colores pastel en publicidad cuando aparecían mujeres para asociarlo a la idea de delicadeza o suavidad, reforzando la idea de la supuesta debilidad de estas, frente a la utilización de colores vivos para representar a los hombres. Este es un ejemplo de las repercusiones sociales de la utilización de las artes como forma de control de masas, o del empleo de símbolos para anular la libertad humana o para reducirlos a elementos al servicio de un poder superior. El uso de la imagen está vinculado a un cuestionamiento moral permanente, ya que lo que las personas saben del mundo, lo saben, en buena medida, por las imágenes que otros les enseñan. En esta materia se ayuda a comprender que lo que ven en las imágenes son detalles de una realidad más compleja o incluso que pueden ser engañosas, manipuladas o falsas. Sin conocimiento no puede haber una sociedad plenamente democrática. Si la gente es manipulada porque piensa que una imagen que ha visto en internet es real, su capacidad para opinar se ve limitada por su erróneo conocimiento. Por ello, en esta materia se puede explicar al alumnado cómo se diseñan esos mensajes y cómo pueden manipular para favorecer un estado de opinión.

Además, toda la publicidad en relación con los temas de igualdad, derechos humanos, protección del medioambiente, tiene su correspondencia con lo que se estudia en esta materia sobre composición, tipos de letra, colores, texturas, fotografía o lenguaje cinematográfico, lo cual contribuirá al desarrollo de las competencias necesarias para que el alumnado pueda enfrentar algunos desafíos del siglo XXI.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece una clara continuidad a las competencias desarrolladas en la etapa de Educación Primaria. Al final de esa etapa, el alumnado debe ser capaz de hacer y manipular fotografías de forma básica, usar la escuadra, el cartabón y el compás para hacer paralelas y perpendiculares, ángulos, sumas y rectas y mediatriz de segmentos, polígonos y estrellas. Además sabrá hacer mezclas de colores, utilizar texturas táctiles y visuales, hacer ilustraciones, carteles, cómics y volúmenes sencillos. Asimismo, debe poder reconocer los procesos de elaboración del cine de animación y valorar el patrimonio cultural.

Dando continuidad a esas habilidades, el alumnado de ESO al final de la etapa debe ser capaz de realizar ilustraciones con distintas técnicas, diseñar mensajes visuales, conociendo las posibilidades compositivas y combinativas del uso de la línea, el color, la luz, las texturas, el uso de texto e imagen, ya sea esta una

fotografía o una ilustración, interrelacionados en la misma composición. Del mismo modo, conocerá las técnicas del lenguaje fotográfico y cinematográfico, y será capaz de diseñar y modificar imágenes con programas informáticos, representar formas geométricas bidimensionales y tridimensionales en varios sistemas de representación y utilizar técnicas de modelado y ensamblaje.

En relación con la continuidad en las posteriores etapas, cabe aclarar que la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual es obligatoria para todo el alumnado, mientras que Expresión Artística de cuarto de ESO es optativa, por lo que se debe entender como una ampliación de los conocimientos adquiridos en Educación Plástica, Visual y Audiovisual y en los cursos anteriores.

El alumnado que decida continuar con estudios en Bachillerato ampliará los conocimientos técnicos de diversas técnicas de expresión y representación en materias específicas para cada técnica.

En las próximas páginas se presentan las competencias específicas, conexiones entre competencias, saberes básicos, situaciones de aprendizaje y criterios de evaluación propuestos en esta materia, que en su conjunto están orientados a producir en el alumnado interés por experimentar y reflexionar sobre el proceso creativo.

Las competencias específicas planteadas son ocho y están diseñadas para conseguir que el alumnado actúe de forma reflexiva, aprendiendo de los demás y elaborando estrategias de planificación del trabajo, para producir obra artística de acuerdo a unos criterios previos. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden tra- bajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado.

Estas competencias pueden resumirse brevemente en la capacidad de apreciar la obra artística a lo largo de la historia, expresar opiniones sobre obra artística, analizar mensajes visuales actuales o recientes, realizar obra artística con diversas técnicas, emplear formas geométricas, utilizar programas informáticos de creación y manipulación de imágenes y estudiar al público potencial de sus obras.

También se establecen las conexiones más significativas y relevantes entre las competencias específicas de la propia materia, entre estas y las competencias específicas de otras materias de la etapa y, finalmente, las relaciones o conexiones que tienen con las competencias clave.

Para conseguir estas competencias específicas se han seleccionado y organizado saberes básicos necesarios tanto para analizar e interpretar como para producir obra artística. Estos saberes están vinculados con la historia del arte, la geometría, la percepción visual, el uso del color y la luz, el diseño de formas, el uso de tecnologías tradicionales y digitales y la utilización del lenguaje oral y escrito para expresar opiniones.

Con la finalidad de adquirir esos saberes, las situaciones de aprendizaje diseñadas para nuestro alumnado deben estimular la experimentación y el disfrute, el trabajo en equipo, el com- partir opiniones y ayudar a

entender que la creación artística, como cualquier otra forma de creación, necesita seguir un proceso de trabajo, planificación y estudio para llegar a un producto final.

Los criterios de evaluación de todos estos procesos de aprendizaje están concebidos para comprobar si el alumnado analiza, tiene interés por experimentar, prueba distintas soluciones, disfruta con el proceso y expresa sus opiniones haciendo crítica constructiva.

4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.

El estudio de diversas manifestaciones artísticas de la historia permite al alumnado construir una estructura de pensamiento que le ayude a entender y disfrutar de los distintos periodos históricos y las distintas manifestaciones artísticas y culturales del presente. Este estudio lo hará más consciente de la importancia de la protección del patrimonio cultural, le ayudará a valorar la diversidad personal y cultural y le proporcionará confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, contribuyendo así al logro de algunos de los retos del siglo XXI.

Para realizar este estudio se insistirá más detalladamente en aquellas manifestaciones artísticas que puedan servir de modelos para la producción propia, como por ejemplo las vanguardias artísticas de principio del siglo XX, así como en manifestaciones de su entorno cultural o de la historia de Extremadura.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado conocerá de forma básica los distintos periodos del arte en España, Europa y el resto del mundo, valorando la importancia de proteger y conservar ese patrimonio cultural y entendiendo que ese patrimonio es fuente de enriquecimiento personal y fuente de inspiración para sus propias creaciones artísticas.

2. Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula.

El conocimiento progresivo de los aspectos que intervienen en la creación artística hasta conseguir llegar a adquirir la capacidad de analizarlos, permite al alumnado progresar en sus conocimientos y en sus capacidades expresivas y que asimilen como cotidiano y provechoso el intercambio de información y opiniones con otros, fomentando la práctica y mejora de la expresión oral y escrita y mostrando una actitud

abierta y receptiva a nuevas ideas. De este modo, se trabaja la consecución de algunos retos del siglo XXI, como son la valoración de la diversidad personal y cultural, la aceptación y regulación de la incertidumbre y la confianza en el conocimiento como motor de desarrollo.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado será capaz de compartir reflexiones y analizar obra artística propia y ajena atendiendo a distintos aspectos, técnicos, psicológicos y sociales, con una actitud abierta, flexible y respetuosa con las diversas expresiones culturales. A partir de la curiosidad y la observación habrá adquirido una cultura artística y visual con la que podrá afrontar la valoración y análisis de distintas producciones así como fundamentar y expresar su opinión.

3. Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.

En un mundo en el que se reciben permanentemente mensajes contruidos mediante estímulos visuales, muy significativamente en redes sociales de internet y medios de comunicación de masas en general, se hace necesaria una formación técnica para interpretar y evaluar su veracidad. Conocer las técnicas de diseño de mensajes visuales permite al alumnado entender o interpretar las posibles intenciones de los creadores de esos mensajes visuales. Puesto que, del mismo modo que saber leer no significa saber comprender, la lectura de imágenes necesita de una formación previa. Este espíritu crítico permite la consecución de ciertos retos del siglo XXI, como son el compromiso ciudadano y el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado podrá analizar publicidad, vídeos musicales, informativos, películas u otras producciones estudiando a los personajes, decorados, colores, luces, tipos de letras, encuadres, sonidos, diálogos, planos o cualquier otro aspecto técnico que permita interpretar las intenciones de los creadores.

4. Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.

La creación artística está ligada desde hace siglos al conocimiento y utilización de diversos materiales y múltiples técnicas. El aprendizaje de estos requiere que el alumnado muestre curiosidad por aprender a utilizar diversas técnicas artísticas que desarrollen su capacidad de expresión, su creatividad y su disfrute personal. Por esto se hace preciso el uso de técnicas y materiales diversos que animen al alumnado a experimentar y probar a encontrar distintas soluciones. El alumnado valorará el uso responsable del material, comprendiendo las repercusiones medioambientales derivadas de su mal uso, como son la falta de

reciclado de ciertos productos artísticos y el derroche de papel, que obliga por ejemplo, al aumento de tala de árboles. Así mismo, es importante tener en cuenta que la exposición prolongada a algunos materiales artísticos puede ser nocivo para la salud. Estos aprendizajes sobre técnicas y materiales propician la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el respeto al medioambiente y la consecución de una vida saludable, ambos retos del siglo XXI.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado conocerá brevemente la historia de distintos modos de producción artística y será capaz de utilizar variadas técnicas y mostrar deseo por experimentar con ellas y entender los diferentes resultados que producen.

5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad.

El lenguaje artístico permite a los seres humanos expresar pensamientos, sentimientos e ideas personales y para ello hay que unir el conocimiento de técnicas de expresión gráfico- plásticas con la capacidad de conocernos y saber qué es lo que queremos comunicar. Por tanto, el desarrollo de la identidad personal del alumnado y el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias es indispensable. Para promover el autoconocimiento hay que hacerse preguntas sobre nuestra propia personalidad y sobre la sociedad que nos rodea. Y para expresarse adecuadamente hay que conocer las técnicas que encajan con el tipo de mensaje que queremos enviar. Por todo esto es necesario promover en el alumnado la curiosidad y el espíritu crítico, tanto para aprender técnicas artísticas como para entenderse a sí mismo y al contexto social en el que se desarrolla como persona.

El desarrollo de esta competencia permite el logro de ciertos retos del siglo XXI, como son la aceptación y regulación de la incertidumbre, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, así como la valoración de la diversidad personal y cultural.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado podrá expresar sentimientos e ideas por medio de diversas técnicas, tales como ilustraciones, carteles, fotografías, vídeos, animaciones o imágenes secuenciadas, utilizando técnicas aprendidas en el aula a partir del estudio de los factores formales y culturales que determinan las obras artísticas.

6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos

reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.

La geometría está presente en distintos ámbitos de nuestra vida diaria, tanto en la naturaleza como en las creaciones humanas. En concreto, las formas geométricas se utilizan en distintos campos como son la arquitectura, las distintas disciplinas del diseño o de las ciencias. Por ello es importante que el alumnado aprenda a reconocer formas geométricas y a representarlas. Estas técnicas de representación permiten tanto reproducir lo que se ve como simplificar y transformar la realidad para crear formas y espacios nuevos, teniendo en cuenta que sean funcionales, inclusivos y respetuosos con el medioambiente.

El compromiso ciudadano en los ámbitos local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y el compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión son algunos de los retos del siglo XXI que se trabajan desde esta competencia.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado podrá realizar construcciones geométricas básicas, movimientos y transformaciones, así como símbolos a partir de formas geométricas, volúmenes y paisajes urbanos en varios sistemas de representación.

7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y foto- grafías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.

Los programas informáticos de creación y edición de imágenes permiten combinar técnicas como la ilustración, la pintura, la representación volumétrica o el diseño gráfico, que se suelen desarrollar con herramientas tradicionales, pero que trabajadas digitalmente ofrecen nuevas posibilidades de experimentación y de creación, y además posibilita dejar de lado problemas de falta de espacio o de materiales.

La aceptación y regulación de la incertidumbre, así como la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, unidas al aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, además de la valoración de la diversidad personal y cultural permiten que el alumnado consiga superar algunos de los retos del siglo XXI.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado habrá aprendido a crear, a manipular dibujos y fotografías y a realizar animaciones sencillas por medio de programas informáticos utiliza- dos en clase, y habrá desarrollado interés en practicar con las distintas herramientas que ofrecen estos programas al comprobar su utilidad.

8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.

Hay abundante obra artística que se hace desde la necesidad personal de expresar sentimientos y opiniones propias, pero otras mucha se realiza para conectar con un público concreto. Por ello, el alumnado debe entender que, antes de realizar un proyecto, necesita tener en cuenta las características del público al que va dirigida la obra para no caer en un fracaso seguro, en caso de ignorarlas. Y puesto que parte de ese trabajo artístico se hace por encargos que tienen una contraprestación económica, se hace necesario reflexionar sobre las posibilidades futuras de desarrollo profesional, obteniendo ingresos económicos y encontrando un modo de vida a partir de sus producciones artísticas.

Por último, el alumnado habrá comprendido que todas estas técnicas deben ser usadas de forma ética, ya que en nuestra vida cotidiana se encuentran innumerables ejemplos de manipulación utilizando técnicas artísticas que simulan informar, cuando lo que hacen es jugar con las emociones.

También se posibilita mediante esta competencia la adquisición de algunos retos del siglo XXI, tales como el compromiso ciudadano en los ámbitos local y global, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión, el consumo responsable, el respeto al medioambiente y la promoción de un modo de vida saludable.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado conocerá y sabrá utilizar un amplio abanico de técnicas relacionadas con la percepción y las ilusiones ópticas, con normas de composición, con el uso del color, de la luz y de la perspectiva. Asimismo, el alumnado podrá realizar anuncios para televisión, cortos de cine, carteles, diseños de marcas u otros productos que están relacionados con la publicidad, que en muchas ocasiones utilizan técnicas vinculadas al psicoanálisis, símbolos, pictogramas, ilustraciones, dibujos y fotografías, cómics u otros trabajos que pueden ser también creados o modificados mediante herramientas digitales.

Para realizar estas obras deberán saber planificar, evaluar y presentar proyectos artísticos y poder trabajar en grupo, compartiendo responsabilidades e ideas.

5. CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS

Para promover un aprendizaje global, contextualizado e interdisciplinar se hace necesario establecer, partiendo de un análisis detallado de las ocho competencias específicas de esta materia, los tres tipos de conexiones que se detallan en este apartado. En primer lugar, las relaciones entre las distintas competencias específicas de la materia; en segundo lugar, con las competencias específicas de otras materias, y, en tercer lugar, las establecidas entre la materia y las competencias clave.

Para comenzar, se presenta el análisis de las relaciones entre las distintas competencias específicas de la materia. La Educación Plástica, Visual y Audiovisual se organiza en dos ejes estructurales sobre los que se establecen estas conexiones. Estos dos ejes equivalen a dos capacidades, que son crear y comprender obra artística y mensajes visuales. La comprensión se compone de una primera fase de percepción y una segunda fase de análisis, el cual requiere de un aprendizaje para ser riguroso. Muchos confunden percibir con comprender. Todos percibimos, pero no todos comprendemos lo que vemos.

Del análisis de la obra artística se ocupan especialmente las competencias específicas 1, 2 y 3, que aportan conocimientos necesarios para ser aplicados en el desarrollo de las otras competencias. Las competencias específicas 4 y 6 aúnan análisis y creación y las competencias específicas 5, 7 y 8 se centran en la práctica.

Del mismo modo, se pueden establecer otras relaciones entre competencias específicas de la materia. Así, por ejemplo, el alumnado al crear obra artística analizará las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes proyectos artísticos (competencia específica 4), mostrando interés por utilizar distintos programas informáticos (competencia específica 7), desarrollando y compartiendo proyectos, de forma individual o colectiva con una finalidad preestablecida (competencia específica 8).

Por otra parte, el hecho de reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano (competencia específica 1) le llevará a poder expresar opiniones sobre su propia obra o la ajena (competencia específica 2), exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad (competencia específica 5).

Asimismo, analizando manifestaciones culturales y artísticas y descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas (competencia específica 4), se desarrolla la competencia para interpretar las intenciones, declaradas o no, de los autores (competencia específica 3), entendiendo que esas manifestaciones culturales son parte de la historia personal de los individuos y de los grupos sociales en los que están integrados y que, por ello, deben ser protegidas y conservadas (competencia específica 1).

Y, finalmente, la utilización de forma creativa de programas informáticos de dibujo (competencia específica 7) facilitará la recreación de formas geométricas presentes en la naturaleza (competencia específica 6).

En lo que respecta a las conexiones de las competencias de esta materia con las competencias específicas de otras materias de la etapa se exponen a continuación las más significativas.

En primer lugar, la competencia específica 1 de Educación Plástica Visual y Audiovisual permite entender los distintos periodos históricos y reconocer la importancia que las manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, por lo que muestra un paralelismo con las competencias 1 y 2 de Geografía e Historia, centradas en la búsqueda y organización crítica de información para adquirir conocimientos, y en desarrollar un pensamiento crítico para construir la propia identidad y enriquecer el acervo común. Al mismo tiempo está relacionada con la competencia específica 3 de Formación y Orientación Personal y Profesional, que se orienta al respeto a lo diferente mediante el conocimiento del ser humano, sus sociedades y culturas.

En lo que respecta a la competencia específica 2, orientada a capacitar al alumnado para la expresión de opiniones sobre aspectos diversos de la producción artística para que disfrute de la argumentación y el intercambio de opiniones en el aula, se aprecian grandes similitudes con la competencia específica 3 de Lengua Castellana y Literatura, la cual fomenta la producción de textos con coherencia, fluidez y en el registro adecuado posibilitando interacciones orales para intervenir de manera activa e informada en diferentes contextos sociales

La competencia específica 3 posibilita al alumno el análisis de mensajes visuales, tanto fijos como secuenciados, así como la interpretación de las intenciones de los autores. Aquí se encuentra una conexión con las competencias 5 y 10 de Lengua Castellana y Literatura, las cuales permiten producir textos escritos coherentes que den respuesta de manera eficaz y creativa a cualquier demanda comunicativa, así como textos orales fluidos que les permitan participar en interacciones orales de manera activa e informada. También se establece una relación con la competencia 9 de Geografía e Historia, por estar centrada esta en la valoración de las aportaciones de nuestro país a la construcción de la cultura mundial y de un mundo más solidario, sostenible y justo.

La cuarta competencia específica, explorar y aplicar las técnicas y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, apreciando las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas, facilitará también la consecución de la competencia específica 3 de Economía y Emprendimiento, la cual está orientada a favorecer la progresión con visión creativa y emprendedora mediante actuaciones locales y globales, buscando y creando oportunidades de mejora para preservar y cuidar el entorno natural, social, cultural y artístico.

La competencia específica 5 se dirige a la realización de obras artísticas creativas utilizando herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, y en las que se combinen racionalidad, sentido crítico y sensibilidad,

para exponer una visión del mundo, emociones y sentimientos. Por todo ello se aprecia una relación directa con la competencia específica 4 de Educación en Valores Cívicos y Éticos en la medida en que esta contribuye a construir una adecuada autoestima y valoración del entorno, para el logro de una actitud empática y cuidadosa con respecto a los demás y a la naturaleza. Y simultáneamente se establece una conexión con la competencia específica 2 de Geografía e Historia por cuanto esta se ocupa de indagar y elaborar productos sobre problemas relevantes en la actualidad, desarrollando un pensamiento respetuoso con las diferencias y contribuyendo a la construcción una identidad propia y al enriquecimiento del patrimonio común.

En lo que respecta a la competencia específica 6, ser sensibles y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el arte y nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas con una actitud de disfrute, ciertamente se establece conexión con las competencias específicas 6 y 7 de Matemáticas que implican el reconocimiento e interconexión de conceptos matemáticos en situaciones y contextos diversos, así como su aplicación en situaciones reales y en otras materias. Y, por otro lado, también se relaciona con la competencia específica 2 de Biología y Geología, centrada en identificar y seleccionar información para organizarla y dar respuesta a cuestiones relacionadas con la biología y la geología.

En séptimo lugar, utilizar programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y foto- grafías y hacer animaciones básicas disfrutando de la experimentación y de los resultados, competencia específica 7, tiene una relación estrecha con la competencia específica 2 de Tecnología y Digitalización, que busca soluciones eficaces e innovadoras a partir de actitudes creativas y aplicando conocimientos interdisciplinares, en trabajos cooperativos.

Por último, la competencia específica 8 facilitará a nuestro alumnado desarrollar y compartir proyectos de forma colectiva conociendo las herramientas adecuadas y las características del público potencial, de modo que pueda valorar las oportunidades personales, sociales y eco- nómicas que se le ofrecen. Indudablemente se percibe aquí una relación con la competencia específica 2 de Economía y Emprendimiento, focalizada en el trabajo colaborativo y la constitución de grupos de trabajo que fomenten habilidades sociales, de comunicación e innovación para aplicar todo ello a distintos contextos y desarrollar las ideas y soluciones emprendedoras.

Y también se puede conectar con la competencia específica 10 de Lengua Castellana y Literatura por cuanto fomenta el diálogo y la convivencia democrática aplicándolos a la resolución de conflictos, haciendo siempre un uso eficaz, ético y respetuoso del lenguaje.

En relación con las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave, se destacan a continuación las más relevantes y significativas.

La competencia específica 1 está conectada con el descriptor 1 de la competencia en conciencia y expresión culturales, al promover la conservación del patrimonio cultural, y con el descriptor 1 de la competencia

ciudadana por el análisis de obra artística de distintas épocas y culturas para entender la relación entre el arte y la sociedad que lo genera.

La competencia específica 2 se relaciona con el descriptor 2 de la competencia en conciencia y expresión culturales al referirse al análisis de las intencionalidades de las manifestaciones artísticas. Asimismo, se puede conectar con el descriptor 1 de la competencia en comunicación lingüística, puesto que pretende desarrollar la capacidad expresiva del alumnado, tanto de forma oral, como de forma escrita y multimodal.

La competencia específica 3 contribuye a la consecución de la competencia en comunicación lingüística al estar relacionada con el descriptor 3 que se promueve el contrastar la información, evaluando su fiabilidad, evitando los riesgos de manipulación y desinformación. Y para analizar el mensaje se utilizan métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático, tal como se indica en el descriptor 1 de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. Además, implica realizar búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad y fiabilidad, por lo que esta competencia específica se relaciona con el descriptor 1 de la competencia digital. Y, finalmente, se relaciona con el descriptor 4 de la competencia ciudadana por analizar problemas éticos de la actualidad.

La competencia específica 4 se relaciona con el descriptor 4 de la competencia en conciencia y expresión culturales que se refiere a la correcta utilización de técnicas artísticas valorando las oportunidades de desarrollo personal que generan, y con el descriptor 3 de la competencia emprendedora, puesto que en los procesos de creación se desarrollan ideas valiosas que aportan oportunidades para aprender.

La competencia específica 5 está vinculada con la competencia en conciencia y expresión culturales a través del descriptor 3, que se refiere a la capacidad de expresar sentimientos y emociones por medio de producciones artísticas y del descriptor 2 por aprender del estudio de obra artística estudiando sus técnicas y sus intencionalidades.

La competencia específica 6 se puede relacionar con el descriptor 1 de la competencia en comunicación lingüística, al transformar formas geométricas en signos gráficos que cobran significados en determinadas situaciones, y está conectada con el descriptor 3 de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, puesto que transformar formas geométricas supone diseñar modelos que den solución a problemas gráficos de forma creativa.

La competencia específica 7 está conectada con la competencia digital y su descriptor 2 por utilizar el entorno digital para construir conocimiento y contenidos, en este caso obra artística, y también con el descriptor 5, que habla de resolver retos por medio de aplicaciones informáticas.

Finalmente, la competencia específica 8 tiene vinculaciones importantes con la competencia emprendedora y sus descriptores 1 y 3, al referirse el primero a afrontar retos valorando el impacto que pueda causar en el entorno y el segundo descriptor a la elaboración de proyectos artísticos de forma razonada y planificada,

valorando la experiencia como una oportunidad para aprender. Asimismo, con el descriptor 4 de conciencia y expresión culturales, por referirse a la utilización de diversas técnicas y recursos para llevar a cabo proyectos artísticos, valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que estos suponen.

6. SABERES BÁSICOS

Educación Plástica, Visual y Audiovisual de primero a tercero de ESO es una materia obligatoria que deberá sentar las bases mínimas para la alfabetización en comunicación audiovisual y expresión artística, dado que el alumnado podría no volver a cursar la materia en un futuro. En cuarto de ESO, la materia que la continúa, Expresión Artística, es de carácter opcional y su currículo se corresponde con una ampliación de la materia de primero a tercero.

Se presentan a continuación los saberes básicos como medio a través del que trabajar las competencias específicas de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y contribuir a que el alumnado alcance el Perfil de salida de la enseñanza básica.

Así mismo, cabe resaltar el fuerte vínculo de los saberes básicos con las competencias clave, las cuales tienen como claro objetivo la formación de personas preparadas para la superación de los principales retos y desafíos globales del siglo XXI.

Los saberes básicos propuestos para Educación Plástica, Visual y Audiovisual se ponen al servicio del desarrollo de las competencias específicas de la materia, asociadas a los conceptos de investigación, reflexión, análisis moral, expresión, experimentación, disfrute y empatía.

Estos saberes están diseñados para formar a personas que van a necesitar, en su desarrollo personal y en su desempeño profesional, tener una actitud abierta para aprender de las ideas de otros, analizar y tomar decisiones con responsabilidad, sabiendo que cada decisión produce efectos que hay que intentar prever, y utilizar los conocimientos adquiridos, combinándolos para crear algo nuevo. La reflexión previa sobre el proceso creativo, la organización del trabajo, la colaboración entre iguales y el uso responsable del material se ponen en práctica en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Los saberes básicos han sido seleccionados para que el alumnado aprenda a interpretar y a producir imágenes y formas. Estas dos competencias están interrelacionadas debido a que saber interpretar permite aprender a crear obra propia a partir del trabajo de otros.

Por un lado, saber interpretar permite a las personas pensar y actuar con más criterio, siendo capaces de entender y de decidir, y por ello ser responsables de sus actos, así como activos y conscientes de sus obligaciones y derechos. Diariamente se reciben infinidad de mensajes visuales y audiovisuales, que sin una formación adecuada, no se comprenderían adecuadamente.

Por otro lado, los saberes básicos también permiten al alumnado realizar mensajes visuales y obra artística con suficientes conocimientos como para lograr con éxito expresar sensaciones, sentimientos y opiniones, dándole seguridad, aumentando la autoestima y mejorando la comunicación interpersonal.

Para terminar, los saberes en esta materia son utilizados para realizar campañas publicitarias de concienciación sobre los problemas enunciados en la Agenda 2030, que la humanidad debe superar, utilizando códigos visuales y audiovisuales.

Los bloques de saberes se estructuran en cuatro bloques que se resumen a continuación.

En el bloque A se encuentran saberes relacionados con todo tipo de creaciones artísticas a lo largo de la historia, desde las más antiguas a las más actuales, acercándonos también a las manifestaciones en nuestro entorno más cercano y contemplando una perspectiva de género en todas ellas.

El bloque B engloba los conocimientos más técnicos sobre los elementos que integran los mensajes visuales, tales como el uso integrado de texto, ilustración y colores o los criterios compositivos de los distintos elementos que forman el mensaje visual.

El bloque C propone el aprendizaje de técnicas y usos de materiales en el proceso de creación artística. También describe las fases y naturaleza de los procesos creativos y nos permitirá un acercamiento a la geometría como elemento integrado en las producciones artísticas.

Finalmente, el bloque D se ocupa de señalar la naturaleza y características de los principales elementos y códigos del lenguaje visual y audiovisual. Asimismo abordan sus funciones, finalidades y contextos y se incluyen también nuevas herramientas y formatos de creación audiovisual.

7. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Los principios y orientaciones generales para el diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje (anexo II) nos permiten dar respuesta al cómo enseñar y evaluar, que retomamos a continuación para contextualizarlos a la materia.

La materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual promueve el aprendizaje por medio de la propuesta de situaciones en el aula o fuera de ella que permitan soluciones personales o compartidas, observando el trabajo de otros, aprendiendo técnicas, usando materiales diversos, y promoviendo el respeto al trabajo y a las ideas de los demás, teniendo en cuenta los principios éticos que emanan del respeto a los derechos humanos y de convivencia.

Se proponen el diseño de situaciones que permitan desarrollar capacidades personales que requieran la planificación de un proceso, una reflexión y un esfuerzo, así como el uso de técnicas y conocimientos variados. Para nuestra práctica diaria en el aula se proponen distintas situaciones de aprendizaje relacionadas con el proceso de adquisición de conocimientos y rutinas de trabajo. Las actividades, partiendo de unas situaciones y experiencias comunes, facilitarán a cada persona desarrollar sus capacidades y encontrar sus propias soluciones, independientemente de las capacidades, intereses y motivaciones de partida. Se fomentará que el alumnado disfrute probando distintas técnicas y materiales para la realización de sus trabajos, y que este disfrute lo motive para aprender y experimentar. Estas actividades deben potenciar el desarrollo de procesos cognitivos y emocionales en el alumnado. Para ello tienen que sentirse con capacidad para afrontar los retos, notar que aprende cada día y que lo que aprende le permite avanzar y conseguir mejores resultados.

Esos logros aumentan la autoestima y hacen posible el desarrollo de capacidades y el dominio de competencias individuales, teniendo en cuenta las diferencias personales, sociales y familiares de partida.

A través de las situaciones de aprendizaje se propone favorecer la conexión de las experiencias escolares con las que el alumnado tiene en otros contextos de aprendizaje, para que entienda que lo que aprende en clase es útil en la vida diaria. Esta vinculación entre lo que se conoce y lo que se trabaja en clase despierta el

interés y el deseo de aprender. Dado que en esta materia se crean y analizan infinidad de mensajes, se pueden elegir temas de trabajo relacionados con los intereses personales del alumnado y la sociedad, como son los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030, adoptada por las Naciones Unidas en 2015, objetivos relacionados con la protección del medioambiente y la defensa de los derechos humanos.

Se recomienda diseñar situaciones de aprendizaje que permitan trabajar de manera colaborativa y en proyectos de otras materias para aumentar el intercambio de experiencias y opiniones, y que el alumnado reflexione sobre su propio trabajo utilizando para ello soportes comunicativos variados: oral, escrito, visual, digital, etc. En este sentido, el respeto a la diversidad del alumnado según los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) debe asegurarse su presencia e implicación con las actividades planteadas, participación en su desarrollo y progreso en la consecución de las competencias clave.

El producto final es importante, pero sobre todo se evalúa el proceso, analizando si el alumnado es capaz de probar técnicas, usar recursos de forma meditada y proponer soluciones creativas. En este sentido, se valora la curiosidad y el disfrute que produce ese proceso creativo, además de la colaboración con los demás al hacer propuestas constructivas. La revisión de los trabajos en un ambiente de confianza y respeto permite que las sugerencias dadas sean consideradas observaciones para mejorar y avanzar en el aprendizaje.

El uso de diferentes procedimientos e instrumentos de evaluación, autoevaluación y coevaluación debería servir al profesorado para valorar y mejorar el desarrollo de la situación de aprendizaje, su puesta en funcionamiento, los resultados y el impacto de la situación de aprendizaje en la asunción de las competencias clave y los desafíos del siglo XXI. En lo que se refiere al alumnado, la evaluación debe inducir a una reflexión que le lleve a mejorar su propio proceso de aprendizaje.

8. RECURSOS AMBIENTALES Y MATERIALES

El aula de Plástica es un espacio especializado, de carácter temático, a donde los alumnos se desplazan desde sus aulas genéricas, en caso de que el centro no esté estructurado en aulas temáticas. Por este motivo, tiene para el grupo un carácter especial que debe rodearse de una sensibilización hacia él por parte del alumnado, a fin de conseguir un mejor aprovechamiento y respeto del mobiliario y materiales.

La mayor parte del aula esta ocupada por las mesas de trabajo, el área de experimentación propiamente, sin embargo no se trata de la única tarea a realizar. Parte de las paredes deben estar dedicadas a área de exposición, donde iremos colocando los ejercicios resueltos que puedan ir sirviendo de recapitulación y motivación. Esta zona deberá cambiar sus contenidos sucesivamente, estando al día del ritmo de actividades realizadas. En caso de que el aula esté compartida por varios niveles, deberemos separar claramente los trabajos de unos y de otros para facilitar su visualización y los debates que se realicen sobre estos.

Una parte del aula está destinada a taller con grandes mesas de trabajo

LIBROS DE TEXTO

PRIMERO DE E.S.O.: Educación Plástica y Audiovisual. Editorial Santillana. Serie Crea. Carpeta de ejercicios para 1º ESO de la misma editorial.

TERCERO DE E.S.O: Educación Plástica y Audiovisual. Editorial Santillana. Serie Crea. Carpeta de ejercicios para 3º ESO de la misma editorial.

BIBLIOTECA DEL AULA.

Se espera aumentar en la medida de lo posible más manuales de plástica, así como monográficos de autores importantes.

BIBLIOTECA INTERACTIVA.

Contamos con numeroso material didáctico interactivo realizado por los miembros del Departamento, que se adaptan perfectamente a las necesidades del alumno de este Centro, y cada día contamos con un mayor número de transparencias que facilitan nuestra tarea docente.

MATERIALES DE USO COMÚN CON EL RESTO DEL CENTRO.

9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD COMO PRINCIPIO

La diversidad de intereses, capacidades, motivaciones y, en definitiva, necesidades educativas es un hecho. Configurar una respuesta educativa apropiada habrá de ser un principio de fundamentación esencial. La LOCE dispone en su art.1 entre los principios de calidad del sistema educativo algunos vinculados a él:

La equidad que garantiza una igualdad de oportunidades de calidad, para el pleno desarrollo de la personalidad a través de la educación.

La capacidad para actuar como elemento compensador de las desigualdades personales y sociales.

La flexibilidad para adecuar su estructura y su organización a los cambios, necesidades y demandas de la sociedad y a las diversas aptitudes, intereses, expectativas y personalidad de los alumnos.

El respeto por la diversidad de opiniones, creencias y manifestaciones sociales, culturales, técnicas y artísticas debe ser considerado como un objetivo de la asignatura que se concretará en contenidos y propuestas de actividad.

MEDIDAS GENERALES DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Dentro de cada ciclo, curso y grupo nos encontraremos con alumnos con niveles de conocimientos actitudes y capacidades diversas. El modo de actuación no se puede establecer a priori, cuando se elaboran las programaciones anuales por tanto es un hecho que se va descubriendo durante las primeras semanas de clase.

Es necesario establecer un planteamiento global y abierto de la programación, procurando en la medida de lo posible, atender a las características individuales de los alumnos/as partiendo de su entorno y de su nivel de aprendizaje.

Un primer paso para ello son los ejercicios de evaluación inicial en los primeros días de clase y a partir de aquí el trabajo diario con los alumnos.

Básicamente las actividades se realizarán en el aula, con ello el profesor tendrá conocimiento del desarrollo en la ejecución de las mismas, de las dudas que le surgen al alumno, posibles lagunas en los conocimientos, etc., que podrán ser resueltas en ese momento.

Se contemplará la variedad de procedimientos y estrategias de trabajo y así el alumno podrá desarrollar las actividades más adecuadas a sus capacidades para conseguir los objetivos.

Siempre que sea posible se llevará a cabo una enseñanza personalizada, todo ello encaminado a que el alumno llegue a conseguir los objetivos mínimos programados para el curso.

En todo momento el profesor de área estará en contacto con el Departamento de Orientación y sobre todo con el profesor de apoyo, intercambiando información, experiencias, consultas, planteamiento de problemas, etc., con el fin de favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

10. SISTEMA DE EVALUACIÓN

Los procedimientos y sistemas previstos para evaluar el aprendizaje de los alumnos y seguir su progresión se potenciarán con los siguientes puntos de carácter general:

- Los profesores llevarán a cabo una evaluación inicial de los alumnos para detectar el grado de desarrollo alcanzado en aspectos básicos de aprendizaje y de dominio de los contenidos de las distintas materias y áreas.
- La selección estándares de aprendizaje e indicadores de logro y como consecuencia las rúbricas se encuentran desarrolladas en las unidades didácticas.
- Los estándares mínimos para superar la materia se encuentran debidamente señalizados en cada unidad didáctica.

3.- Integra con frecuencia recursos propios con modelos establecidos.

4.- Crea un estilo personal.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Consideramos tres aspectos: la observación directa, controles escritos y trabajos realizados. De cada uno de ellos evaluamos los aspectos que se concretan en lo siguiente:

OBSERVACIÓN DIRECTA: Los criterios de carácter general señalados en el apartado anterior y que vienen a definir la actitud del alumno (criterios de evaluación de carácter general).

CONTROLES ESCRITOS: Diseño de pruebas específicas que ayuden a valorar la adquisición de los contenidos.

TRABAJOS REALIZADOS: realizados por los alumnos: Progreso en la adquisición y aplicación práctica de los contenidos. Aplicación de los conocimientos básicos. Destreza manual. Uso del material. Estética.

EVALUACIÓN

Los alumnos se evaluarán con respecto a los apartados siguientes:

- Conceptos serán evaluados a través de una prueba teórica o práctica.
- Procedimientos serán evaluados a través de los ejercicios prácticos planteados en cada una de las Unidades Didácticas.
- Actitudes serán evaluadas a través de la observación directa del alumno en el aula, en los siguientes aspectos: Asistencia a clase, interés por el área, implicación, seguimiento de los contenidos, esfuerzo y dedicación en la realización de los ejercicios propuestos.
- La calificación global del alumno en cada una de las evaluaciones se obtiene de la media realizada entre conceptos, procedimientos y actitudes.
- La calificación final en el área es el resultado de la media aritmética de las notas obtenidas en cada una de las evaluaciones.

- Se tendrán en cuenta las faltas de ortografía acentos y grafías. Se restarán 0,1 puntos por cada falta de ortografía no repetida, hasta un máximo de 1 punto en 1º y 2º E.S.O. y 1,5 puntos en 3º Y 4º E.S.O. Se empezará a contar a partir de la tercera tilde. En errores de expresión se podrá restar entre el 20% y 100% de la pregunta según criterio del profesor.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género.

Criterio 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.

Criterio 2.2. Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales.

Criterio 2.3. Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.

Criterio 2.4. Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.

Criterio 3.2. Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medioambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.

Criterio 4.2. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso, buscando, combinando y reutilizando diferentes imágenes en sus propias producciones, de forma abierta y creativa.

Criterio 4.3. Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.

Criterio 4.4. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

Competencia específica 5.

Criterio 5.1. Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.

Criterio 5.2. Enriquecer su pensamiento creativo y personal mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.

Criterio 5.3. Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa.

Criterio 5.4. Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, al tiempo que aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.

Competencia específica 6.

Criterio 6.1. Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio.

Criterio 6.2. Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica.

Criterio 6.3. Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.

Criterio 6.4. Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.

Competencia específica 7.

Criterio 7.1. Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de le- tras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).

Criterio 7.2. Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.

Competencia específica 8.

Criterio 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de las mismas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

Criterio 8.2. Desarrollar proyectos artísticos con una intención predefinida, de forma individual o colectiva, utilizando las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual, organizando de manera ordenada y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

Criterio 8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

11. EXÁMENES EXTRAORDINARIOS

Los **contenidos** son los establecidos en la programación.

En cuanto a los **procedimientos de evaluación** se realizará una prueba escrita con una serie de cuestiones que el alumno tendrá que contestar. Las cuestiones serán de tipo eminentemente práctico, ya que debido a las particularidades de la materia de plástica, la teoría está implícita en la práctica.

- El número de cuestiones quedará establecido entre cinco y diez preguntas.
- En algunos casos se podrá pedir al alumno que utilice colores para el desarrollo de una determinada cuestión.
- La destreza en el uso de materiales, instrumentos, presentación, limpieza, cuidado y dedicación... se valorará tanto como los conceptos en las preguntas de carácter técnico.
- También la creatividad y motivación serán elementos imprescindibles en las preguntas de carácter plástico.

Por lo que respecta a los **criterios de calificación**:

- El examen será realmente el instrumento del profesor para su evaluación, por lo que no se valorarán las actitudes que haya tenido el alumno a lo largo del curso, precisamente y como se ha indicado más arriba, porque se trata de una prueba independiente.
- La prueba será calificada con una valoración de cero a diez puntos, considerando como no superada aquella que obtenga una calificación inferior a cinco.
- Se podrá restar hasta la mitad del valor de la pregunta si no se ha atendido a aspectos tan significantes en la materia de plástica como son la adecuada utilización de materiales e instrumentos, así como la presentación y limpieza.

12. EVALUACIÓN Y RECUPERACIÓN DE ALUMNOS PENDIENTES.

Para la recuperación de aquellos alumnos que tienen suspensa la materia del curso anterior se establecen dos vías de actuación.

La primera los alumnos pueden aprobar la asignatura de un curso anterior obteniendo en el siguiente curso una nota mayor de 6.

La segunda vía de actuación se llevará a cabo con aquellos alumnos que teniendo pendiente la asignatura, no la cursarán actualmente. En este caso el departamento convocará a estos alumnos, con el fin de proponerles un plan de trabajo a desarrollar a lo largo del curso, basado en los estándares mínimos de aprendizaje, recomendando una serie de actividades y haciendo un seguimiento para verificar la recuperación. Estas Actividades serán propuestas a comienzos de cada trimestre, y es obligatorio entregar las citadas actividades en las fechas propuestas. De no ser así, los alumnos podrían superar la materia realizando un examen final en el mes de Mayo.

Por otra parte el alumno podrá contar con la ayuda del profesor para guiarle en el proceso de recuperación, ya que éste estará a disposición del alumno siempre que las circunstancias lo requieran. Puesto que algunos de los alumnos con la asignatura pendiente coinciden en su hora lectiva de EPV con el jefe de Departamento-que a la sazón será quien ejercerá la atención a pendientes en E.P.V y a falta de una hora de atención a pendientes en esta asignatura.- podrán hacerle cualquier tipo de consulta relacionada con el cuadernillo en apartes que se reservarán en dichas horas.

Aquellos alumnos que no coincidan con el jefe de Departamento podrán pedirle cita para la resolución de sus dudas dentro de su horario lectivo, incluyendo los recreos. Los demás miembros del Departamento también estarán habilitados para solventar las complicaciones que pudieran surgir.

Estos cuadernillos serán distribuidos por los tutores de los grupos en los que haya pendientes, o por los profesores de EPV que en ese momento cuenten con este tipo de alumnado en sus clases.

13. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.

Como viene siendo habitual, el Departamento de Artes Plásticas participará en todas aquellas actividades de carácter artístico que se organicen en el Centro o en colaboración con otros departamentos, decorados de teatro, montaje de exposiciones, participación en concursos, carteles, revistas, etc.

Visitas a museos y exposiciones temporales durante el curso participando en aquellas excursiones a destinos que tengan interés didáctico y contengan objetivos que desarrollen contenidos propios de Educación Plástica y Visual.

Exposición final de trabajos

Certámenes y concursos: Se informará a los alumnos de la convocatoria de Concursos de Dibujo, Pintura, Carteles, que convoquen distintos organismos y asociaciones.

14. UNIDADES DIDÁCTICAS

Programación Didáctica de Aula

1º Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

El área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que, en la época en la que estamos inmersos, la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad.

Los bloques de saberes se estructuran en cuatro bloques que se resumen a continuación.

En el bloque A se encuentran saberes relacionados con todo tipo de creaciones artísticas a lo largo de la historia, desde las más antiguas a las más actuales, acercándonos también a las manifestaciones en nuestro entorno más cercano y contemplando una perspectiva de género en todas ellas.

El bloque B engloba los conocimientos más técnicos sobre los elementos que integran los mensajes visuales, tales como el uso integrado de texto, ilustración y colores o los criterios compositivos de los distintos elementos que forman el mensaje visual.

El bloque C propone el aprendizaje de técnicas y usos de materiales en el proceso de creación artística. También describe las fases y naturaleza de los procesos creativos y nos permitirá un acercamiento a la geometría como elemento integrado en las producciones artísticas..

Finalmente, el bloque D se ocupa de señalar la naturaleza y características de los principales elementos y códigos del lenguaje visual y audiovisual. Asimismo abordan sus funciones, finalidades y contextos y se incluyen también nuevas herramientas y formatos de creación audiovisual.

UNIDAD 1. La expresión visual

SABERES BÁSICOS

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DE ÁREA	SABERES BÁSICOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE B • Características del lenguaje audiovisual. • Análisis crítico de las imágenes que nos rodean. • Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.	• La comunicación visual; la imagen; el lenguaje visual; elementos de la comunicación visual. • La imagen y sus cualidades expresivas; la percepción de las imágenes. • Los medios de creación de imágenes; medios clásicos sobre el plano; medios clásicos con volúmenes; medios de creación de imágenes de aparición reciente. • El lenguaje narrativo en las artes plásticas.	• Identificar los elementos configuradores de la imagen. • Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). • Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
BLOQUE D • Las funciones de la comunicación. • Análisis de imágenes publicitarias. • Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.	• La imagen y sus cualidades expresivas; la percepción de las imágenes. • Análisis de elementos que intervienen en un acto de comunicación.	• Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. • Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESSARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	COMPETENCIAS
Identificar los elementos configuradores de la imagen.	Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano, analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto y el plano y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita.	CL CMCT AA CSC
Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).	- Describe las emociones que le transmiten las imágenes, relacionándolas con el uso de elementos configurativos y con los recursos gráficos; aprende a utilizar estos recursos. - Deduce la finalidad de las imágenes.	CL CMCT AA CSC CEC
Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.	Conoce, interpreta y aprende a crear imágenes mediante la aplicación de procesos de artes plásticas y diseño, como el collage.	CL AA CSC CEC
	Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.	- Expresa semejanzas y diferencias entre imágenes que corresponden a archivos informáticos y las que no lo son; entre una imagen con volumen y la fotografía de la misma imagen; entre el dibujo y la pintura realizados por medios tradicionales y los que se realizan por medios informáticos, etc. - Aprende a aplicar los métodos creativos correspondientes a los distintos métodos creativos gráfico-plásticos.	CL CMCT CD AA CSC CEC

Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i>.	Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	Elabora imágenes combinando técnicas y materiales.	CMCT AA IE CEC
Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma	Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	Analiza imágenes y describe los elementos de las mismas.	CL AA CEC
	Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	CL CD AA IE CEC
Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.	Realiza fotografías cambiando el punto de vista.	CMCT AA
Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en distintos actos de comunicación visual.	CMCT AA CSC

• Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	• Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	• Explica la finalidad de diferentes imágenes. • Transforma la finalidad de diferentes imágenes.	CL CMCT AA CEC

SITUACIONES DE APRENDIZAJE	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: ☐ Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. ☐ Pruebas de evaluación por competencias. ☐ Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Cómic y texto inicio de la unidad: <i>El lenguaje visual</i> ; el <i>Lenguaje narrativo en las artes plásticas</i>
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre las imágenes del cómic del inicio de la unidad; descripción de imágenes; descripción de distintas imágenes; análisis de mensajes audiovisuales; explicar el significado de las imágenes y el mensaje que transmiten; realizar bocetos a partir de la combinación de distintos elementos (cartones, tablas, etc.); el lenguaje narrativo en las artes plásticas; realizar una ficha sobre el <i>Guernica</i> ; describir a uno de sus personajes; comentar una cita de Picasso; y realizar un resumen sobre la obra.
	Comunicación audiovisual. Cómic del inicio de la unidad; <i>La traición de las imágenes</i> , de Magritte; <i>Mural del muro de Berlín</i> , East Side Gallery; y <i>El problema con el que todos vivimos</i> , de Rockwell; Mensajes audiovisuales a través de carteles; <i>La rendición de Breda</i> , de Velázquez; y el <i>Guernica</i> .
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Analizar mensajes visuales a través de carteles; el dibujo y la pintura realizados a través de medios informáticos; búsqueda de información en libros, enciclopedias y páginas web sobre el <i>Guernica</i> .
	Educación cívica y constitucional. Reflexionar sobre las consecuencias que surgen a partir de los conflictos bélicos y sus repercusiones en el arte.

UNIDAD 2. El color y la textura

SABERES BÁSICOS

Sugerencia de temporalización: 2 últimas semanas de octubre y 2 primeras de noviembre

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DE ÁREA	SABERES BÁSICOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE C • Características del lenguaje audiovisual. • Análisis crítico de las imágenes que nos rodean.	• La exploración visual del entorno. • El color en los elementos del entorno. • La relación entre colores. • Reconocimiento del valor del color en publicidad. • Elaboración de escalas cromáticas y creación de composiciones con armonía cromática. • Las texturas; diferenciación y funciones de las diferentes texturas; análisis y de texturas en obras tridimensionales. • La percepción de las formas; tipos de formas; medios para la creación de formas; identificación de las cualidades de las formas. • La dimensión, la proporción y la posición; las relaciones de tamaño y proporción y de posición y situación. • Identificación de las transformaciones en las formas del entorno. • La composición en el plano y la composición con volumen. • Los elementos plásticos de una obra arquitectónica.	• Identificar los elementos configuradores de la imagen. • Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. • Experimentar con los colores primarios y secundarios. • Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. • Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DE ÁREA	SABERES BÁSICOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE B • El lenguaje audiovisual. • Análisis crítico de imágenes.	• La imagen y sus cualidades expresivas. • Análisis de los elementos de actos comunicativos.	• Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma • Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. • Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESSARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	COMPETENCIAS
Identificar los elementos configuradores de la imagen.	Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano, analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones grafico-plásticas propias y ajenas.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea, el plano o los bloques y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita.	CL CMCT AA CSC
Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	- Identifica transformaciones en las formas del entorno. - Analiza las formas que se observan en las imágenes y las relaciones de dimensión, proporción, posición y situación que existen entre ellas.	CL CD AA IE CEC
Experimentar con los colores primarios y secundarios.	Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	- Elabora escalas monocromáticas y policromáticas. - Crea composiciones con armonía cromática.	CL CMCT AA IE
Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.	Analiza texturas en obras tridimensionales.	CL CMCT AA CSC
Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.	Crea composiciones con armonía cromática.	CL AA CSC CEC

• Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma	• Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	• Analiza imágenes y describe sus elementos: forma, color, textura, proporción. • Reconoce el valor del color en la publicidad. • Analiza texturas en obras tridimensionales. • Identifica las cualidades de las formas. • Identifica transformaciones en las formas del entorno.	CL AA CEC
	• Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	• Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	CL CD AA IE CEC
• Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	• Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	• Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en una composición en el plano y otra con volumen.	CL CD AA IE CEC
• Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	• Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	• Reconoce el valor del color en publicidad.	CL CMCT AA CEC

SITUACIONES DE APRENDIZAJE	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: ☐ Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. ☐ Pruebas de evaluación por competencias. ☐ Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto inicio de la unidad: <i>La exploración visual del entorno</i> .
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre la imagen de inicio de la unidad; elaborar una ficha sobre anuncios; analizar texturas en obras tridimensionales; inventar títulos para fotografías; elaborar fichas sobre la vida y obra de Rodin y de Klimt; elaborar una ficha-resumen sobre los datos del autor, el edificio y el uso del Guggenheim de Bilbao; debatir sobre uno de los elementos característicos del Guggenheim de Bilbao.
	Comunicación audiovisual. Texturas del inicio de la unidad; el color en tres anuncios; texturas naturales y artificiales; fachada y jardín vertical del edificio CaixaForum de Madrid; <i>Naturaleza muerta con manzana</i> , de Pablo Picasso; cabeza de Dioniso y figura del jardín de Chandigarh, de Nek Chand; <i>Hierro y piedra</i> de Pablo Serrano; cualidades de las formas; <i>Bodegón</i> de Benjamín Palencia; <i>El beso</i> de Auguste Rodin; <i>El beso</i> de Gustav Klimt; y el Guggenheim de Bilbao.
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Búsqueda de información en Internet sobre Rodin y Klimt; búsqueda de información en Internet sobre el Guggenheim de Bilbao.
	Educación cívica y constitucional. La función de los museos de arte contemporáneo.

UNIDAD 3. Trazados geométricos

SABERES BÁSICOS

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DE ÁREA	SABERES BÁSICOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE C - Las formas geométricas. - Elementos del lenguaje del dibujo técnico.	- El lenguaje del dibujo técnico. - Elementos del lenguaje del dibujo técnico. - Trazados geométricos básicos con escuadra cartabón: ángulos, paralelas, perpendiculares. - Trazados geométricos básicos con compás: mediatriz, bisectriz, perpendicular, paralela, ángulos de 90° y 45°, y de 60° y 30°. - Trazados instrumentales: división de un segmento en partes iguales, división de una circunferencia en partes iguales, determinación del centro de una circunferencia. - Dibujo de polígonos exentos: triángulos y cuadrados. - Dibujo de polígonos inscritos en una circunferencia: hexágono, triángulo equilátero, cuadrado y octógono. - Reconocimiento de elementos geométricos en el entorno. - Utilización de formas geométricas en el dibujo de un edificio. - Valoración del uso del dibujo técnico en el diseño de objetos.	- Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. - Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. - Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. - Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. - Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. - Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. - Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	COMPETENCIAS
Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	- Realiza trazos geométricos básicos. - Traza ángulos con escuadra y cartabón, y traza paralelas y perpendiculares con plantillas y con compás.	CMCT AA
Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.	Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás.	CMCT AA
Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.	Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón	CMCT AA
Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	CMCT AA
Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	Traza la mediatriz de un segmento utilizando regla y compás.	CMCT AA

• Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	• Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.	• Construye hexágonos, triángulos equiláteros, cuadrados y octógonos inscritos en una circunferencia. • Explica la relación entre el hexágono inscrito y el radio de la circunferencia. • Relaciona el trazado de las mediatrices del cuadrado con el trazado del octógono inscrito.	CMCT AA
• Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	• Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	• Reconoce repeticiones, giros y simetrías de elementos geométricos en el entorno.	CMCT AA

SITUACIONES DE APRENDIZAJE	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: ☐ Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. ☐ Pruebas de evaluación por competencias. ☐ Observación directa.
CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto inicio de la unidad: <i>El lenguaje del dibujo técnico</i> .		
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre la imagen de inicio de la unidad; realizar actividades sobre polígonos inscritos en una circunferencia; elaborar una ficha sobre una iglesia de Venecia; interpretar planos y diseños; anotar información recogida sobre diferentes aspectos del diseño.		
	Comunicación audiovisual. Bocetos y recortable de papel; tipos de líneas normalizadas y ejemplos de rotulació; elementos geométricos; iglesia del Redentor de Venecia, de Andrea Palladio; vidrieras de la catedral de Ceará, en Brasil; cúpulas de una mezquita en Malasia; pirámide del Museo del Louvre, del arquitecto Ming Pei; edificios de la ciudad de Osaka, en Japón; diseño de un violín.		
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Búsqueda de información en Internet sobre una iglesia de Venecia		
	Educación cívica y constitucional. La importancia del dibujo técnico.		

UNIDAD 4. Formas poligonales

SABERES BÁSICOS

Sugerencia de temporalización: 2 últimas semanas de enero y 2 primeras de febrero

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DE ÁREA	SABERES BÁSICOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE C - La representación del espacio. - Los sistemas de representación.	- Los sistemas de representación del espacio. - Reflexión sobre distintos tipos de imagen. - Dibujo de las vistas de una casa. - Sistema axonométrico: perspectiva isométrica y perspectiva caballera. - Identificación de trazados realizados en diferentes sistemas. - Representación de imágenes en isométrica y caballera. - Perspectiva cónica y lineal. - Tipos de perspectiva cónica. - Reconocimiento de los elementos de la perspectiva cónica en distintas imágenes. - Representación por pasos de un paisaje urbano en perspectiva cónica central. - La perspectiva en la imagen bidimensional. - Objetos multiformes. - Diferenciación de los conceptos de <i>silueta</i> y de <i>vista</i>.	- Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.. - Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. - Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	COMPETENCIAS
Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.	- Observa y reflexiona sobre las vistas de distintos tipos de imagen. - Dibuja las vistas de una casa. - Reconoce los elementos de la perspectiva cónica en distintas imágenes. - Representa un paisaje urbano en perspectiva cónica central. - Reconoce la perspectiva en la imagen bidimensional.	CMCT AA
Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	Identifica trazados realizados en perspectiva caballera.	CMCT AA
Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.	Identifica trazados realizados en perspectiva isométrica.	CMCT AA

SITUACIONES DE APRENDIZAJE	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	☒ Observación directa del trabajo diario.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad.	Calificación cuantitativa:
	☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación.	☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad.	☐ Pruebas de evaluación de contenidos.
	☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones).	☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad.	Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad.
	☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones).	☒ Pruebas de evaluación externa.	☐ Pruebas de evaluación por competencias.
	☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo.	☒ Otros documentos gráficos o textuales.	☐ Observación directa.
	☐ Valoración cualitativa del avance colectivo.	☐ Debates e intervenciones.	
	☐ Otros.	☒ Proyectos personales o grupales.	
		☐ Representaciones y dramatizaciones.	
		☐ Elaboraciones multimedia.	
		☐ Otros.	
CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto inicio de la unidad: <i>La representación del espacio</i> .		
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre la imagen de inicio de la unidad; describir diferentes sistemas de representación; describir el significado de <i>silueta</i> y diferenciarlo del término <i>vista</i> .		
	Comunicación audiovisual. Representación del espacio en la imagen de inicio de la unidad; las vistas de los objetos; <i>Tetris chair</i> , del diseñador industrial Gabriel Cañas; tipos de imagen; vistas de una casa; <i>Tetris chair</i> , del diseñador industrial Gabriel Cañas; representación en perspectiva isométrica de <i>Tetris chair</i> ; representación en perspectiva caballera de <i>Tetris chair</i> ; diferentes sistemas de representación; perspectiva cónica o lineal; el punto de vista; elementos de la perspectiva cónica; perspectiva cónica central; perspectiva en la imagen		
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Búsqueda en Internet de objetos <i>Cork Plug</i> .		
	Educación cívica y constitucional. Reflexión sobre los distintos tipos de imagen.		

UNIDAD 5. Comunicación visual

SABERES BÁSICOS

Sugerencia de temporalización: 2 últimas semanas de febrero y 2 primeras de marzo

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DE ÁREA	SABERES BÁSICOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE B La composición bidimensional.	- Las imágenes en el plano. - Los elementos de la composición: recursos para expresar sensaciones. - La influencia de las formas en las composiciones. - El ritmo modular: figuras repetidas. - Interpretación y elaboración de composiciones modulares. - La entonación y peso visual. - Análisis de composiciones con diferentes valores cromáticos. - Exploración de las posibilidades del color. - El esquema compositivo en el plano.	- Identificar los elementos configuradores de la imagen. - Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. - Experimentar con los colores primarios y secundarios. - Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
BLOQUE D - La composición en fotografías. - Los elementos que intervienen en un acto de comunicación.	Análisis de la composición de fotografías.	- Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. - Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	COMPETENCIAS
Identificar los elementos configuradores de la imagen.	Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano, analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea, el plano, las formas y el equilibrio que expresa la imagen y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita.	CL CMCT AA CSC
Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.	Interpreta y realiza composiciones modulares.	CL CD AA IE CEC
Experimentar con los colores primarios y secundarios.	Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	- Analiza composiciones con diferentes valores cromáticos y realiza composiciones monocromáticas y policromáticas. - Explora las posibilidades compositivas del color.	CL CMCT AA IE
Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.	Reconoce la utilidad de los esquemas compositivos en el plano para la realización de obras artísticas.	CL AA CSC CEC

Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.	Analiza fotografías retocadas con fines publicitarios.	CMCT AA
Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en la composición de imágenes publicitarias.	CMCT AA CSC

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: ☐ Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. ☐ Pruebas de evaluación por competencias. ☐ Observación directa.
CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto inicio de la unidad: <i>La composición bidimensional</i> .		
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre la imagen de inicio de la unidad; análisis de la composición de fotografías; análisis de composiciones con diferentes valores cromáticos.		
	Comunicación audiovisual. La composición de la imagen de inicio de la unidad; traslación de un módulo cuadrado; giro de un módulo cuadrado, giro y traslación de un módulo triangular, giro y traslación de un módulo hexagonal, giro y traslación de un módulo sobre retícula triangular, traslación de un módulo sobre retícula cuadrada; <i>Pescadoras valencianas</i> , de Joaquín Sorolla; el esquema compositivo; campaña publicitaria de la Agencia Vienna Paint.		
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Búsqueda imágenes en la página de una agencia publicitaria.		
	Educación cívica y constitucional. La publicidad.		

UNIDAD 6. Medios audiovisuales

SABERES BÁSICOS

Sugerencia de temporalización: 2 últimas semanas de abril y 2 primeras de mayo

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE D La tecnología aplicada a la imagen.	- Imagen y tecnología. - La fotografía: evolución y aspectos importantes. - Análisis de recursos propios de la fotografía en la publicidad. - Elaboración de un reportaje sobre una fiesta de disfraces. - La imagen en el cine; ángulos de cámara; planos básicos. - La televisión y el vídeo. - Comprensión del <i>storyboard</i> de una película. - Localización de imágenes con diferentes planificaciones y angulaciones. - Las imágenes en la publicidad. - Los recursos expresivos en el cine de animación.	- Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. - Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. - Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. - Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. - Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. - Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	COMPETENCIAS
Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	Realiza un <i>dossier</i> con imágenes de viñetas de cómic, obras pictóricas, fotogramas de cine y fotografías, describiendo el tipo de imagen de que se trata en cada caso, la planificación, la angulación y la iluminación en cada una.	CL CD AA IE
Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.	Explica el impacto visual que provocan diferentes fotografías.	CL AA
	Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.	Realiza fotografías y explica de qué tipo son y cómo conseguir mejores resultados.	CL CMCT CD AA IE CEC
Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en el cine de animación.	CMCT AA CSC
Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.	Realiza en grupo un reportaje gráfico sobre una fiesta de disfraces.	CL CD AA IE CSC

Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.	- Analiza los recursos empleados en la fotografía en la publicidad. - Analiza imágenes publicitarias.	CL CMCT AA
Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	- Comprende el <i>storyboard</i> de una película. - Analiza los recursos expresivos en el cine de animación.	CL AA IE

SITUACIONES DE APRENDIZAJE	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: ☐ Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. ☐ Pruebas de evaluación por competencias. ☐ Observación directa.
CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto inicio de la unidad: <i>Imagen y tecnología</i> .		
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre la imagen de inicio de la unidad; los aspectos importantes en una fotografía; las imágenes publicitarias; anotar aspectos relacionados con el origen y los elementos gráficos y visuales de la película <i>Planet 51</i> .		
	Comunicación audiovisual. Elementos de una fotografía; recursos fotográficos; ángulos de cámara; planos básicos; el <i>storyboard</i> de una película; diferentes planificaciones y angulaciones; imágenes de publicidad; <i>Planet 51</i> , Ilion Animation Studios.		
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Búsqueda de imágenes con diferentes planificaciones y angulaciones; búsqueda de información sobre la película <i>Planet 51</i> .		
	Educación cívica y constitucional. La publicidad. El trabajo en grupo.		

RÚBRICAS:

Indicadores del grado de desarrollo		Niveles de adquisición				Calificación (máximo 4)
1º E.S.O. EVALUACIÓN 1ª	Indicadores de logro	En vías de adquisición (1)	Adquirido (2)	Avanzado (3)	Excelente (4)	
BB	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto y el plano y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual,	identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea y el plano,	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto y el plano y exponiendo sus opiniones de manera oral y	
BB	Describe las emociones que le transmiten las imágenes, relacionándolas con el uso de elementos configurativos y con los recursos gráficos; aprende a utilizar estos recursos. Deduce la finalidad de las imágenes.	Describe las emociones que le transmiten las imágenes,	Describe las emociones que le transmiten las imágenes, relacionándolas con el uso de elementos configurativos y con los recursos gráficos;	Describe las emociones que le transmiten las imágenes, relacionándolas con el uso de elementos configurativos y con los recursos gráficos; aprende a utilizar estos recursos.	Describe las emociones que le transmiten las imágenes, relacionándolas con el uso de elementos configurativos y con los recursos gráficos; aprende a utilizar estos recursos.	

BB	Conoce, interpreta y aprende a crear imágenes mediante la aplicación de procesos de artes plásticas y diseño, como el collage.	Conoce el collage.	Conoce, interpreta el collage.	Conoce, interpreta y aprende a crear imágenes mediante la aplicación de procesos de artes plásticas y diseño, como el collage.	Conoce, interpreta y aprende a crear imágenes mediante la aplicación de procesos de artes. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. plásticas y	

BB	Expresa semejanzas y diferencias entre imágenes que corresponden a archivos informáticos y las que no lo son; entre una imagen con volumen y la fotografía de la misma imagen; entre el dibujo y la pintura realizados por medios tradicionales y los que se realizan por medios informáticos, etc. Aprende a aplicar los métodos creativos correspondientes a los distintos métodos creativos gráfico-plásticos.	Expresa semejanzas y diferencias entre imágenes que corresponden a archivos informáticos y las que no lo son.	Expresa semejanzas y diferencias entre imágenes que corresponden a archivos informáticos y las que no lo son; entre una imagen con volumen y la fotografía de la misma imagen;	Expresa semejanzas y diferencias entre imágenes que corresponden a archivos informáticos y las que no lo son; entre una imagen con volumen y la fotografía de la misma imagen; entre el dibujo y la pintura realizados por medios tradicionales y los que se realizan por medios informáticos, etc.	Expresa semejanzas y diferencias entre imágenes que corresponden a archivos informáticos y las que no lo son; entre una imagen con volumen y la fotografía de la misma imagen; entre el dibujo y la pintura realizados por medios tradicionales y los que se realizan por medios informáticos, etc.	Aprende a aplicar los métodos creativos
BB	Elabora imágenes combinando técnicas y materiales	Diferencia entre técnicas	Utiliza diferentes técnicas para generar imágenes	Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas.	Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objeto de la actividad. Combina técnicas y	

BB	Analiza imágenes y describe los elementos de las mismas	Analiza imágenes	Analiza imágenes y describe los elementos de las mismas.	Analiza imágenes y describe los elementos de significación,	Analiza imágenes y describe los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	
BB	Realiza fotografías cambiando el punto de vista	Realiza fotografías con distintos encuadres	Realiza fotografías con distintos encuadres. Realiza fotografías cambiando el punto de vista	Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas	Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas	
BB	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en distintos actos de comunicación visual.	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual .	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en distintos actos de comunicación visual.	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en distintos actos de comunicación visual.	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en distintos actos de comunicación	
BB	Explica la finalidad de diferentes imágenes. Transforma la finalidad de diferentes imágenes.	Entender diferentes tipos de imágenes	Explicar la finalidad de las imágenes	Explicar la finalidad de diferentes imágenes y probar a transformarlas .	Explica la finalidad de diferentes imágenes. Transforma la finalidad de diferentes	

BB	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea, el plano o los bloques y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes .	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea o el plano	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea, el plano o los bloques y exponiendo sus opiniones de manera oral y	
BB	Identifica transformaciones en las formas del entorno. Analiza las formas que se observan en las imágenes y las relaciones de dimensión, proporción, posición y situación que existen entre ellas.	Identifica las formas del entorno.	Identifica transformaciones en las formas del entorno.	Identifica transformaciones en las formas del entorno. Analiza las formas que se observan en las imágenes.	Identifica transformaciones en las formas del entorno. Analiza las formas que se observan en las imágenes y las relaciones de dimensión, proporción, posición y situación que existen entre	
BB	Elabora escalas monocromáticas y policromáticas. Crea composiciones con armonía cromática.	Comprender que es una escala	Elabora escalas monocromáticas	Elabora escalas monocromáticas y policromáticas.	Elabora escalas monocromáticas y policromáticas. Crea composiciones con armonía cromática.	

BB	Analiza texturas en obras tridimensionales.	Identifica texturas	Analiza texturas	Analiza texturas en obras tridimensionales.	Analiza texturas en obras tridimensionales. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o	
BB	Analiza imágenes y describe sus elementos: forma, color, textura, proporción. Reconoce el valor del color en la publicidad. Analiza texturas en obras tridimensionales. Identifica las cualidades de las formas. Identifica transformaciones en las formas del entorno.	Analiza imágenes y describe sus elementos: forma, color, textura, proporción.	Analiza imágenes y describe sus elementos: forma, color, textura, proporción. Reconoce el valor del color en la publicidad.	Analiza imágenes y describe sus elementos: forma, color, textura, proporción. Reconoce el valor del color en la publicidad. Analiza texturas en obras tridimensionales. Identifica las cualidades de las formas.	Analiza imágenes y describe sus elementos: forma, color, textura, proporción. Reconoce el valor del color en la publicidad. Analiza texturas en obras tridimensionales. Identifica las cualidades de las formas. Identifica transformaciones en las formas del entorno.	

BB	Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva,	Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas,	Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones .	Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su	
BB	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en una composición en el plano y otra con volumen.	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en una composición en el plano .	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en una composición en el plano y otra con volumen.	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en una composición en el plano y otra con volumen. Realiza tu propia	

Indicadores del grado de desarrollo		Niveles de adquisición				Calificación (máximo 4)
1º E.S.O. EVALUACIÓN 2ª	Indicadores de logro	En vías de adquisición (1)	Adquirido (2)	Avanzado (3)	Excelente (4)	
BC	Realiza trazos geométricos básicos. Traza ángulos con escuadra y cartabón, y traza paralelas y perpendiculares con plantillas y con compás.	Realiza trazos geométricos básicos.	Realiza trazos geométricos básicos. Traza ángulos con escuadra y cartabón,	Realiza trazos geométricos básicos. Traza ángulos con escuadra y cartabón, y traza paralelas.	Realiza trazos geométricos básicos. Traza ángulos con escuadra y cartabón, y traza paralelas y perpendiculares	

BC	Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás.	Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás.	Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás.	Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás.	Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás.	
BC	Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón	Identifica los ángulos	Identifica los ángulos de 30°, 45°,	Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90°	Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el	
BC	Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	Identifica la bisectriz	Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera,	Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. Cuyo vértice está fuera	
BC	Traza la mediatriz de un segmento utilizando regla y compás.	Identifica la mediatriz	Define que es la mediatriz	Traza la mediatriz de un segmento utilizando regla y compás.	Traza la mediatriz de un segmento utilizando regla y compás.	

BC	Construye hexágonos, triángulos equiláteros, cuadrados y octógonos inscritos en una circunferencia. Explica la relación entre el hexágono inscrito y el radio de la circunferencia. Relaciona el trazado de las mediatrices del cuadrado con el trazado del octógono inscrito.	Construye hexágonos, triángulos equiláteros,	Construye hexágonos, triángulos equiláteros, cuadrados y octógonos inscritos en una circunferencia.	Construye hexágonos, triángulos equiláteros, cuadrados y octógonos inscritos en una circunferencia. Explica la relación entre el hexágono inscrito y el radio de la circunferencia.	Construye hexágonos, triángulos equiláteros, cuadrados y octógonos inscritos en una circunferencia. Explica la relación entre el hexágono inscrito y el radio de la circunferencia. Relaciona el trazado de las mediatrices del cuadrado con el	
BC	Reconoce repeticiones, giros y simetrías de elementos geométricos en el entorno.	Reconoce repeticiones en el entorno.	Reconoce repeticiones, giros y simetrías de elementos geométricos .	Reconoce repeticiones, giros y simetrías de elementos geométricos en el entorno. Aprende a realizar repeticiones, giros y simetrías de módulos.	Reconoce repeticiones, giros y simetrías de elementos geométricos en el entorno .Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	

BC	Observa y reflexiona sobre las vistas de distintos tipos de imagen. Dibuja las vistas de una casa. Reconoce los elementos de la perspectiva cónica en distintas imágenes. Representa un paisaje urbano en perspectiva cónica central. Reconoce la perspectiva en la imagen bidimensionl.	Observa y reflexiona sobre las vistas de distintos tipos de imagen.	Observa y reflexiona sobre las vistas de distintos tipos de imagen.	Observa y reflexiona sobre las vistas de distintos tipos de imagen.	Observa y reflexiona sobre las vistas de distintos tipos de imagen.	
BC	Identifica trazados realizados en perspectiva caballera.	Identifica trazados realizados en perspectiva caballera.	Identifica trazados realizados en perspectiva caballera.	Identifica trazados realizados en perspectiva caballera.	Identifica trazados realizados en perspectiva caballera.	
BC	Identifica trazados realizados en perspectiva isométrica.	Identifica trazados realizados en perspectiva isométrica.	Identifica trazados realizados en perspectiva isométrica.	Identifica trazados realizados en perspectiva isométrica.	Identifica trazados realizados en perspectiva isométrica.	

Indicadores del grado de desarrollo		Niveles de adquisición				Calificación (máximo 4)
1º E.S.O. EVALUACIÓN 3ª	Indicadores de logro	En vías de adquisición (1)	Adquirido (2)	Avanzado (3)	Excelente (4)	
BD	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea, el plano, las formas y el equilibrio que expresa la imagen y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes .	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea, el plano.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea, el plano, las formas y el equilibrio.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea, el plano, las formas y el equilibrio que expresa la imagen y exponiendo sus opiniones de manera oral y	
BD	Interpreta y realiza composiciones modulares.	Identifica un módulo	Crea un módulo	Interpreta composiciones modulares.	Interpreta y realiza composiciones modulares.	
BD	Analiza composiciones con diferentes valores cromáticos y realiza composiciones monocromáticas y policromáticas. Explora las posibilidades compositivas del color.	Analiza composiciones con diferentes valores cromáticos	Analiza composiciones con diferentes valores cromáticos y realiza composiciones monocromáticas	Analiza composiciones con diferentes valores cromáticos y realiza composiciones monocromáticas y policromáticas.	Analiza composiciones con diferentes valores cromáticos y realiza composiciones monocromáticas y policromáticas. Explora las posibilidades compositivas del color.	

BD	Reconoce la utilidad de los esquemas compositivos en el plano para la realización de obras artísticas.	Reconoce formas geométricas sencillas en obras de arte	Reconoce la utilidad de los esquemas compositivos	Reconoce la utilidad de los esquemas compositivos en el plano para la realización de obras artísticas.	Reconoce la utilidad de los esquemas compositivos en el plano para la realización de	
BD	Analiza fotografías retocadas con fines publicitarios.	Reconoce que es una fotografía.	Identifica los medios para obtener fotografías	Analiza fotografías retocadas	Analiza fotografías retocadas con fines publicitarios.	
BD	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en la composición de imágenes publicitarias.	Identifica los elementos del lenguaje visual	Identifica los elementos del lenguaje visual en la composición de imágenes	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en la composición de imágenes	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en la composición de imágenes publicitarias.	
BD	Realiza un <i>dossier</i> con imágenes de viñetas de cómic, obras pictóricas, fotogramas de cine y fotografías, describiendo el tipo de imagen de que se trata en cada caso, la planificación, la angulación y la iluminación en cada una.	Realiza un <i>dossier</i> con imágenes de viñetas de cómic,	Realiza un <i>dossier</i> con imágenes de viñetas de cómic, obras pictóricas, fotogramas de cine y fotografías,.	Realiza un <i>dossier</i> con imágenes de viñetas de cómic, obras pictóricas, fotogramas de cine y fotografías, describiendo el tipo de imagen de que se trata en cada caso	Realiza un <i>dossier</i> con imágenes de viñetas de cómic, obras pictóricas, fotogramas de cine y fotografías, describiendo el tipo de imagen de que se trata en cada caso, la planificación, la angulación y la iluminación en cada	

BD	Realiza fotografías y explica de qué tipo son y cómo conseguir mejores resultados.	Realiza fotografías .	Realiza fotografías de diferente tipo.	Realiza fotografías y explica de qué tipo son .	Realiza fotografías y explica de qué tipo son y cómo conseguir mejores resultados.	
BD	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en el cine de animación.	Identifica elementos del lenguaje visual..	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual .	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en el cine .	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en el cine de animación en distintos actos de	
BD	Realiza en grupo un reportaje gráfico sobre una fiesta de disfraces.	Es capaz de trabajar en grupo	Realiza en grupo un reportaje gráfico	Realiza en grupo un reportaje gráfico sobre cualquier tema libre.	Realiza en grupo un reportaje gráfico sobre una fiesta de disfraces.	
BD	Analiza los recursos empleados en la fotografía en la publicidad. Analiza imágenes publicitarias.	Diferencia entre fotografías e imágenes publicitarias	Analiza los recursos empleados en la fotografía en la publicidad.	Analiza los recursos empleados en la fotografía en la publicidad. Analiza imágenes publicitarias.	Analiza los recursos empleados en la fotografía en la publicidad. Analiza imágenes	
BD	Comprende el <i>storyboard</i> de una película. Analiza los recursos expresivos en el cine de animación.	Comprende el <i>storyboard</i>	Comprende el <i>storyboard</i> de una película.	Comprende el <i>storyboard</i> de una película. Intenta valorar los recursos expresivos	Comprende el <i>storyboard</i> de una película. Analiza los recursos expresivos en el	

Programación Didáctica de Aula

3º Educación Plástica, Visual y Audiovisual

El área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que, en la época en la que estamos inmersos, la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad.

Los bloques de saberes se estructuran en cuatro bloques que se resumen a continuación.

En el bloque A se encuentran saberes relacionados con todo tipo de creaciones artísticas a lo largo de la historia, desde las más antiguas a las más actuales, acercándonos también a las manifestaciones en nuestro entorno más cercano y contemplando una perspectiva de género en todas ellas.

El bloque B engloba los conocimientos más técnicos sobre los elementos que integran los mensajes visuales, tales como el uso integrado de texto, ilustración y colores o los criterios compositivos de los distintos elementos que forman el mensaje visual.

El bloque C propone el aprendizaje de técnicas y usos de materiales en el proceso de creación artística. También describe las fases y naturaleza de los procesos creativos y nos permitirá un acercamiento a la geometría como elemento integrado en las producciones artísticas..

Finalmente, el bloque D se ocupa de señalar la naturaleza y características de los principales elementos y códigos del lenguaje visual y audiovisual. Asimismo abordan sus funciones, finalidades y contextos y se incluyen también nuevas herramientas y formatos de creación audiovisual.

UNIDAD 1. Elementos visuales

SABERES BÁSICOS

Sugerencia de temporalización: septiembre y octubre

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS ÁREA	SABERES DE LA UNIDAD	
BLOQUES A Y B - La expresión gráfica. - Los elementos compositivos de las imágenes. - Los elementos que intervienen en la percepción de imágenes.	- Elementos gráficos que intervienen en las formas bidimensionales: el punto, la línea y el plano. - Relaciones de los planos para formar imágenes. - Análisis de planos y líneas de composición. - Utilización de líneas moduladas. - El significado del color en las imágenes. - Asociación de los colores y algunos mensajes. - Creación de composiciones modulares. - Reflexión sobre el uso del color. - Las texturas como recurso expresivo. - Las texturas en nuestro entorno. - Los elementos gráficos en la pintura. - Análisis de los recursos expresivos de una obra pictórica.	- Identificar los elementos configuradores de la imagen. - Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. - Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). - Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. - Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. - Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. - Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i>.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	COMPETENCIAS
Identificar los elementos configuradores de la imagen.	Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano, analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.	- Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea y el plano, y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita. - Reflexiona sobre el uso del color. - Interpreta las líneas, colores y texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva.	CL CMCT AA CSC
Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.	- Utiliza líneas moduladas. - Crea una obra utilizando puntos, líneas y planos de color.	CMCT AA IE CEC
Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).	Expresa emociones utilizando puntos, líneas y planos de color.	CL CMCT AA CSC CEC

Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	Analiza y explica el esquema compositivo básico de una obra de arte atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	CL CMCT CD AA IE CEC
	Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.	Crea composiciones modulares combinando colores y formas geométricas.	CMCT AA CEC
Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	Crea un cuadro pop realizando variaciones de color.	CMCT AA CSC CEC
Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i>, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.	- Detecta diferentes texturas en las imágenes. - Interpreta las texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva.	CL CMCT AA CSC CEC
Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i>.	Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	Elabora un cuadro pop realizando variaciones de color.	CMCT AA IE CEC

SITUACIONES DE APRENDIZAJE	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.
RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Cómic y texto inicio de la unidad: <i>La expresión gráfica</i> .
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre las imágenes del cómic del inicio de la unidad; anotar aspectos sobre la composición, el color y la luz, y las formas de un cuadro de Klimt .
	Comunicación audiovisual. Imágenes del inicio de la unidad; <i>Bodegón con cortina</i> de Paul Cézanne; relaciones de los planos; <i>Desposorios de la Virgen</i> , de Rafael Sanzio; <i>Hirondelle Amour</i> , de Joan Miró; <i>Ritmo sin fin</i> , de Robert Delaunay; <i>La danza</i> , André Derain, 1906; distintos colores de tono azul; colores saturados y apagados; colores claros y colores oscuros; <i>Seis Autorretratos</i> , de Andy Warhol; <i>Catedral de Rouen</i> , de Monet; <i>Torso de Ícaro</i> , de Igor Mitoraj (pág. 16); <i>Mujer sentada campesina</i> , de Juan Gris (pág. 19); pintura prehistórica, pantocrátor, cerámica griega; <i>La Santa Cena</i> , de Leonardo da Vinci; <i>Narciso</i> , de Michelangelo da Caravaggio; <i>Baile en la ciudad</i> , de Auguste Renoir; <i>El beso</i> , de Roy Lichtenstein; <i>Muerte y vida</i> , de Gustav Klimt.
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Búsqueda de información sobre Klimt.
	Educación cívica y constitucional. La evolución de la representación de la realidad.

UNIDAD 2. Composición

SABERES BÁSICOS

Sugerencia de temporalización: junio

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE A El esquema compositivo.	Realización del esquema compositivo de una página.	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
BLOQUE B El diseño gráfico.	- Diseño gráfico: diseño, arte, ciencia y tecnología; el diseño editorial. - El proceso del diseño; los medios técnicos de creación en diseño editorial. - El folleto divulgativo. - Diseño de un díptico. - Los símbolos gráficos; el logotipo, esencia de la información gráfica. - Identificación de estilos y técnicas en el símbolo gráfico. - Creación de símbolos gráficos. - El diseño web; elementos del diseño web; el carácter visual de la página. - Los polos opuestos del diseño gráfico. - Diseño y nuevos medios de comunicación: diseño de un blog. - Blog, comunicar y divulgar. - El diseñador Javier Mariscal. - La publicidad: mensaje, creatividad, técnica e inteligencia.	- Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. - Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. - Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. - Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. - Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	COMPETENCIAS
Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.	Realiza un esquema compositivo de la página de un libro.	CL AA CSC CEC
Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	Distingue símbolos e iconos.	- Reconoce distintos tipos de símbolos gráficos. - Analiza logotipos y describe y comenta su significado. - Identifica estilos y técnicas en los símbolos gráficos.	CL CMCT AA
	Diseña símbolos e iconos.	Realiza un boceto de un símbolo que representa su forma de ser.	CL CMCT AA IE
Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	- Analiza diferentes aspectos de un folleto divulgativo. - Identifica los elementos que intervienen en el diseño gráfico de una web y comenta el diseño aplicado a una página web. - Analiza diferentes aspectos de un blog.	CL CMCT AA

Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.	Reconoce el objetivo de diferentes imágenes al analizar los elementos que contienen.	CL CMCT AA IE CSC CEC
Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, <i>story board</i>, realización...). Valora de manera crítica los resultados.	- Diseña un díptico. - Crea símbolos gráficos. - Crea un personaje que pueda servir de mascota para el centro. - Realiza un cartel promocional sobre el centro.	CMCT AA CSC
Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.	Identifica los recursos visuales empleados en publicidad.	CMCT AA CSC CEC

SITUACIONES DE APRENDIZAJE	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.
RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto inicio de la unidad: <i>El diseño gráfico</i> .
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre la imagen de inicio de la unidad; analizar el contenido de un mensaje publicitario.
	Comunicación audiovisual. Imagen de inicio de unidad; letra ñ, de Jorge Morgan diseño editorial; el color para imprimir; maquetación de una doble página con el programa InDesign; folletos divulgativos; díptico; símbolos gráficos; programa Word y programa Photoshop; diseño web; diseños de Javier Mariscal .
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Búsqueda y análisis de logotipos; búsqueda de páginas web donde se exponga la galería digital de una obra artística; búsqueda de mensajes publicitarios.
	Educación cívica y constitucional. El folleto divulgativo. La publicidad.

UNIDAD 3. Representación de formas geométricas

SABERES BÁSICOS

Sugerencia de temporalización: enero y febrero

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE D Las imágenes de contenido objetivo.	- Mapas y planos: elementos gráficos; planos técnicos y proyectos; relación de una imagen con su tamaño en la realidad. - Esquemas gráficos: tipos de esquemas, características de los esquemas. - Interpretación de mapas. - La infografía: ámbitos de utilización; representación gráfica de los contenidos. - Los elementos de las imágenes objetivas. - Documentación de acontecimientos y situaciones con imágenes. - Documentación histórica en imágenes. - La información de las imágenes.	- Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. - Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. - Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. - Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. - Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. - Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
BLOQUE C Los mapas y los planos.	- Mapas y planos: elementos gráficos; planos técnicos y proyectos; relación de una imagen con su tamaño en la realidad. - Esquemas gráficos: tipos de esquemas, características de los esquemas. - Interpretación de mapas. - Dibujo de mapas y planos; realización de esquemas gráficos. - La infografía: ámbitos de utilización; representación gráfica de los contenidos.	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	COMPETENCIAS
Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	Distingue símbolos e iconos.	Identifica los símbolos de un mapa y los asocia con su significado.	CL CMCT AA
	Diseña símbolos e iconos.	Inventa diferentes símbolos para utilizar en un plano.	CL CMCT AA IE
Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	Estudia los elementos de las imágenes objetivas.	CL CMCT AA
Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	Identifica e interpreta mapas, planos y realiza esquemas gráficos.	CL CMCT AA
Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.	- Analiza el nivel de objetividad de una imagen informativa. - Analiza los elementos de diferentes infografías. - Reconoce la utilidad de distintas imágenes para documentarse.	CL CMCT AA IE CSC CEC

Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.	Crea infografías para ilustrar noticias.	CMCT AA CSC
Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.	Identifica los recursos visuales empleados en mensajes publicitarios.	CMCT AA CSC CEC
Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.	- Interpreta mapas de carreteras. - Dibuja mapas y planos y realiza esquemas gráficos.	CMCT AA

• Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	• Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.	• Construye hexágonos, triángulos equiláteros, cuadrados y octógonos inscritos en una circunferencia. • Explica la relación entre el hexágono inscrito y el radio de la circunferencia. • Relaciona el trazado de las mediatrices del cuadrado con el trazado del octógono inscrito.	CMCT AA
• Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	• Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	• Reconoce repeticiones, giros y simetrías de elementos geométricos en el entorno.	CMCT AA

SITUACIONES DE APRENDIZAJE	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.
CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto inicio de la unidad: <i>Las imágenes de contenido objetivo</i> .		
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre la imagen de inicio de la unidad; los elementos de las imágenes objetivas; sintetizar la información de una infografía.		
	Comunicación audiovisual. Organización del Imperio español en América; análisis de espacios; participación de las fuentes de energía en la producción de energía eléctrica en España, 2005; cadena trófica; dibujo de símbolos para mapas y planos ; infografía sobre el ciclo del agua; <i>La cometa</i> , de Francisco de Goya; portulano de Angelino Dulcert; dibujo del submarino realizado por Isaac Peral; <i>Jura de la Constitución por la Reina Regente</i> , de Francisco Jover y Joaquín Sorolla; celebración del nacimiento del euro como moneda única en Frankfurt; infografía de una barrera de sal por el Delta del Ebro.		
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Búsqueda de información en la página de la Biblioteca Digital Mundial de la Unesco .		
	Educación cívica y constitucional. La interpretación de mapas; documentar acontecimientos.		

UNIDAD 4. Espacio y volumen

SABERES BÁSICOS

Sugerencia de temporalización: noviembre y diciembre

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE C - La representación objetiva del espacio. - Los sistemas de proyección.	- Los sistemas de proyección. - Los sistemas de representación: sistema diédrico, axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica, sistema de planos acotados. - Sistemas de proyección I: sistema de planos acotados, sistema diédrico. - Los mapas topográficos. - Dibujo de perfiles de terreno a partir de mapas topográficos. - Sistemas de proyección II: sistema axonométrico, perspectiva caballera. - Comprensión de un plano. - Utilización de la perspectivas isométrica y caballera. - Perspectiva cónica o lineal. - Observación y análisis de los datos principales en una perspectiva cónica. - Representación de espacios en perspectiva cónica. - La ilusión de un espacio.	- Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.. - Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. - Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	COMPETENCIAS
Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.	- Interpreta mapas topográficos explicando qué indican las curvas de nivel. - Dibuja perfiles de terreno interpretando mapas topográficos. - Observa y analiza los datos principales en una perspectiva cónica. - Representa espacios en perspectiva cónica.	CMCT AA
Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	- Identifica la perspectiva caballera utilizada en un plano de Madrid. - Practica el procedimiento de la perspectiva caballera.	CMCT AA
Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.	Practica el procedimiento de la perspectiva isométrica.	CMCT AA

SITUACIONES DE APRENDIZAJE	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.
RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto inicio de la unidad: <i>La representación objetiva del espacio</i> .
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre la imagen de inicio de la unidad.
	Comunicación audiovisual. Proyecciones cilíndrica y cónica; sistemas de representación de planos acotados, diédrico, axonométrico, perspectivas caballera y cónica; mapa topográfico; mapa y perfil topográfico; mapa de Madrid; escenografía para producción cinematográfica; fondo para película de animación; fotograma de <i>Perdidos en el espacio</i> , dirigida por Stephen Hopkins; videojuego.
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Búsqueda en Internet de imágenes de ciudades tomadas desde un satélite; búsqueda de fondos de animación en Internet.
	Educación cívica y constitucional. La comprensión del plano de una ciudad.

UNIDAD 5. Imagen y comunicación

SABERES BÁSICOS

Sugerencia de temporalización: marzo y abril

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE C Las imágenes digitales.	- La creación de imágenes digitales. - La creación digital: tipos de imágenes digitales y obtención y manipulación de imágenes digitales. - Contextos de la imagen fija: imagen y maquetación digital. - Análisis del proceso de creación de una imagen digital. - Variación de la resolución de una imagen. - Retoque de imágenes digitales y creación de composiciones artísticas. - Contextos de la imagen en movimiento: imagen en alta definición, el videojuego, el cine digital y la imagen animada. - Los recursos gráficos en escenas de cine de animación. - Realización de una animación. - El fotomontaje. - Análisis crítico de una imagen.	- Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. - Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. - Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. - Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESSARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	COMPETENCIAS
• Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	• Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	• Identifica y describe los elementos que forman la imagen de un cartel y de una página web. • Analiza los elementos de diferentes fotomontajes y describe los recursos gráficos empleados.	CMCT AA
• Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas	• Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	• Analiza los recursos gráficos en escenas de cine de animación. • Realizar una animación utilizando la técnica <i>stop motion</i>.	CL CMCT AA IE CEC
• Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	• Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	• Analiza el proceso de creación de una imagen digital y determina sus aplicaciones comunicativas.	CL CMCT AA IE CEC
• Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	• Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.	• Varía la resolución de imágenes y realiza retoques en fotografías para crear composiciones artísticas. • Realiza un fotomontaje.	CMCT AA IE CEC

SITUACIONES DE APRENDIZAJE	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.
RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto inicio de la unidad: <i>La creación de imágenes digitales</i> .
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre la imagen de inicio de la unidad; estudiar los recursos gráficos en escenas de cine de animación; analizar un cartel .
	Comunicación audiovisual. Representación del espacio en la imagen de inicio de la unidad; dibujo realizado con el programa Illustrator; imagen tratada con el programa Photoshop; imágenes digitales; proceso de creación de imágenes digitales, fotomontaje televisivo realizado en 1996; <i>La libertad lucha en sus filas</i> , de John Heartfield ; <i>El escritorio</i> , de David Hockney.
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Utilización de un programa de retoque fotográfico; búsqueda de información sobre los orígenes del cartel.
	Educación cívica y constitucional. Reflexión sobre los distintos tipos de imagen.

UNIDAD 6. Comunicación audiovisual

SABERES BÁSICOS

Sugerencia de temporalización: mayo

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE C - El diseño. - Los procesos de diseño.	- Aplicaciones del diseño. - Características del producto de diseño. - El valor añadido en el diseño actual. - La complejidad del diseño: ingenio y creatividad, experimentación y creación manual. - Diseño de un soporte para cartas y notas. - El espíritu del diseño: el desafío; la inspiración, la naturaleza como referencia de diseño. - El envase: el diseño como comunicación silenciosa. - Las dimensiones de la imagen. - El diseño antes del diseño. - El diseño de personajes.	- Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. - Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESSARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	COMPETENCIAS
Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas	Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	Diseña personajes de animación.	CL CMCT AA IE CEC
Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, <i>story board</i>, realización...). Valora de manera crítica los resultados.	- Diseña un soporte para cartas y notas. - Recrea el diseño de la bolsa mariposa. - Diseña rompecabezas. - Rediseña una silla de uso habitual y diseña una silla para alumnos de una escuela infantil.	CMCT AA IE CEC

SITUACIONES DE APRENDIZAJE	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.
	Comprensión lectora. Texto inicio de la unidad: <i>Procesos de diseño</i> .		
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre la imagen de inicio de la unidad .		
	Comunicación audiovisual. La imagen de inicio de la unidad; formas geométricas básicas, disposición de la partes, factores estéticos; juguete para niños; soporte para cartas ; <i>L' Hemisfèric</i> de Valencia; envases; diseños de relojes ; diseño de rompecabezas; silla de San Ramón; silla Calvet, de Antonio Gaudí; <i>La silla</i> , de Pablo Ruiz Picasso; tumbona de Le Corbusier; silla Panton de Verner Panton; personaje Buzz, de <i>Toy Story</i> ; personajes de <i>Kung Fu Panda</i> , DreamWorks Animation.		
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Búsqueda de imágenes de personajes.		
CONTENIDOS TRANSVERSALES	Educación cívica y constitucional. El valor añadido en el diseño actual.		

RÚBRICAS:

Indicadores de grado de desarrollo		Niveles de adquisición				Calificación (máximo 4)
3º E.S.O. EVALUACIÓN 1ª	Indicadores de logro	En vías de adquisición (1)	Adquirido (2)	Avanzado (3)	Excelente (4)	
BA	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea y el plano, y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita. Reflexiona sobre el uso del color. Interpreta las líneas, colores y texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea y el plano, y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita.	identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea y el plano, y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita. Reflexiona sobre el uso del color.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea y el plano, y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita. Reflexiona sobre el uso del color. Interpreta las líneas, colores y texturas de una obra de arte y	
BA	Utiliza líneas moduladas. Crea una obra utilizando puntos, líneas y planos de color.	Utiliza diferentes tipos de líneas.	Utiliza líneas, puntos y planos de color.	Utiliza líneas, puntos y planos de color para crear una imagen.	Utiliza líneas moduladas. Crea una obra utilizando puntos, líneas y planos de color.	

BA	Expresa emociones utilizando puntos, líneas y planos de color.	Diferencia entre puntos, líneas y planos de color.	Utiliza puntos, líneas y planos de color.	Utiliza puntos, líneas y planos de color, con cierto gusto estético.	Expresa emociones utilizando puntos, líneas y planos de color.	
BB	Analiza y explica el esquema compositivo básico de una obra de arte atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	Analiza y explica el esquema compositivo básico de una obra de arte atendiendo a las formas.	Analiza esquema compositivo básico de una obra de arte	Analiza y explica el esquema compositivo básico de una obra de arte	Analiza y explica el esquema compositivo básico de una obra de arte atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción	
BB	Crea composiciones modulares combinando colores y formas geométricas.	Diferencia un módulo de formas geométricas	Crea módulos sencillos	Crea composiciones modulares combinando colores y formas geométricas.	Crea composiciones modulares combinando colores y formas geométricas. Aplicando	

BB	Crea un cuadro pop realizando variaciones de color.	Realiza composiciones por medio del uso del color.	Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas por medio del uso del color.	Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	Crea un cuadro pop realizando variaciones de color. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	
BB	Detecta diferentes texturas en las imágenes. Interpreta las texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva	Diferencia diferentes texturas	Detecta diferentes texturas en las imágenes.	Detecta diferentes texturas en las imágenes. Interpreta las texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva.	Detecta diferentes texturas en las imágenes. Interpreta las texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i> , utilizándolas en	

BB	Interpreta mapas topográficos explicando qué indican las curvas de nivel. Dibuja perfiles de terreno interpretando mapas topográficos. Observa y analiza los datos principales en una perspectiva cónica. Representa espacios en perspectiva cónica.	Reconoce mapas topográficos. Reconoce la perspectiva cónica.	Interpreta mapas topográficos explicando qué indican las curvas de nivel. Observa y analiza los datos principales en una perspectiva cónica.	Interpreta mapas topográficos explicando qué indican las curvas de nivel. Dibuja perfiles de terreno interpretando mapas topográficos. Observa y analiza los datos principales en una perspectiva cónica.	Interpreta mapas topográficos explicando qué indican las curvas de nivel. Dibuja perfiles de terreno interpretando mapas topográficos. Observa y analiza los datos principales en una perspectiva cónica. Representa	
BB	Identifica la perspectiva caballera utilizada en un plano de Madrid. Practica el procedimiento de la perspectiva caballera.	Identifica la perspectiva caballera	Identifica la perspectiva caballera utilizada en un plano de Madrid.	Identifica la perspectiva caballera utilizada en un plano de Madrid. Practica el procedimiento de la perspectiva caballera.	Identifica la perspectiva caballera utilizada en un plano de Madrid. Practica el procedimiento de la perspectiva caballera. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de	

BB	Practica el procedimiento de la perspectiva isométrica.	Diistingue la perspectiva isométrica.	Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos en cuadrículas.	Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, usando reglas.	Realiza perspectivas isométricas de volúmenes, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el	

Indicadores de grado de desarrollo		Niveles de adquisición				Calificación (máximo 4)
3º E.S.O. EVALUACIÓN 2ª	Indicadores de logro	En vías de adquisición (1)	Adquirido (2)	Avanzado (3)	Excelente (4)	
BC	Identifica los símbolos de un mapa y los asocia con su significado. Inventa diferentes símbolos para utilizar en un plano.	Identifica símbolos	Identifica los símbolos de un mapa y los asocia con su significado.	Identifica los símbolos de un mapa y los asocia con su significado. Inventa diferentes símbolos.	Identifica los símbolos de un mapa y los asocia con su significado. Inventa diferentes símbolos para utilizar en un plano	

BC	Analiza el nivel de objetividad de una imagen informativa. Analiza los elementos de diferentes infografías. Reconoce la utilidad de distintas imágenes para documentarse.	Reconoce los distintos tipos de imágenes	Reconoce la utilidad de distintas imágenes para documentarse	Analiza el nivel de objetividad de una imagen informativa. Reconoce la utilidad de distintas imágenes para documentarse.	Analiza el nivel de objetividad de una imagen informativa. Analiza los elementos de diferentes infografías. Reconoce la utilidad de distintas imágenes para documentarse.	
BC	Identifica e interpreta mapas, planos y realiza esquemas gráficos.	Identifica mapas y planos	Identifica e interpreta mapas y planos	Identifica e interpreta mapas, planos y realiza esquemas gráficos.	Identifica e interpreta mapas, planos y realiza esquemas gráficos. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación	

BC	Crea infografías para ilustrar noticias.	Distingue mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones.	Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales utilizando diferentes lenguajes y códigos,	Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos.	Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board,	
BC	Identifica los recursos visuales empleados en mensajes publicitarios	Identifica mensajes publicitarios	Identifica los recursos visuales empleados en mensajes publicitarios	Identifica los recursos visuales empleados en mensajes publicitarios	Identifica los recursos visuales empleados en mensajes publicitarios	
BC	Interpreta mapas de carreteras. Dibuja mapas y planos y realiza esquemas gráficos.	interpreta mapas de carreteras.	interpreta mapas de carreteras. Dibuja mapas y planos .	nterpreta mapas de carreteras. Dibuja mapas y planos y realiza esquemas gráficos.	Interpreta mapas de carreteras. Dibuja mapas y planos y realiza esquemas gráficos. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones	

BC	Construye hexágonos, triángulos equiláteros, cuadrados y octógonos inscritos en una circunferencia. Explica la relación entre el hexágono inscrito y el radio de la circunferencia. Relaciona el trazado de las mediatrices del cuadrado con el trazado del octógono inscrito.	Construye triángulos equiláteros, cuadrados o inscritos en una circunferencia.	Construye hexágonos, triángulos equiláteros, cuadrados y octógonos inscritos en una circunferencia.	Construye hexágonos, triángulos equiláteros, cuadrados y octógonos inscritos en una circunferencia. Explica la relación entre el hexágono inscrito y el radio de la circunferencia.	Construye hexágonos, triángulos equiláteros, cuadrados y octógonos inscritos en una circunferencia. Explica la relación entre el hexágono inscrito y el radio de la circunferencia. Relaciona el trazado de las mediatrices del cuadrado con el	
BC	Reconoce repeticiones, giros y simetrías de elementos geométricos en el entorno.	Reconoce repeticiones en el entorno.	Reconoce repeticiones, giros y simetrías de elementos geométricos .	Reconoce repeticiones, giros y simetrías de elementos geométricos en el entorno. Aprende a realizar repeticiones, giros y simetrías de módulos.	Reconoce repeticiones, giros y simetrías de elementos geométricos en el entorno .Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	

BC	Identifica y describe los elementos que forman la imagen de un cartel y de una página web. Analiza los elementos de diferentes fotomontajes y describe los recursos gráficos empleados.	Identifica y describe los elementos que forman la imagen de un cartel .	Identifica y describe los elementos que forman la imagen de un cartel y de una página web.	Identifica y describe los elementos que forman la imagen de un cartel y de una página web.	Identifica y describe los elementos que forman la imagen de un cartel y de una página web.	
BC	Analiza los recursos gráficos en escenas de cine de animación. Realizar una animación utilizando la técnica <i>stop motion</i>.	Diferencia el cine de animación.	Analiza los recursos gráficos en escenas de cine de animación.	Analiza los recursos gráficos en escenas de cine de animación.	Analiza los recursos gráficos en escenas de cine de animación.	
BC	Varía la resolución de imágenes y realiza retoques en fotografías para crear composiciones artísticas. Realiza un fotomontaje.	Varía la resolución de imágenes	Varía la resolución de imágenes y realiza retoques en fotografías	Varía la resolución de imágenes y realiza retoques en fotografías para crear composiciones artísticas.	Varía la resolución de imágenes y realiza retoques en fotografías para crear composiciones artísticas.	

Indicadores de grado de desarrollo		Niveles de adquisición				Calificación (máximo 4)
3º E.S.O. EVALUACIÓN 3ª	Indicadores de logro	En vías de adquisición (1)	Adquirido (2)	Avanzado (3)	Excelente (4)	
BC	Diseña un soporte para cartas y notas. Recrea el diseño de la bolsa mariposa. Diseña rompecabezas. Rediseña una silla de uso habitual y diseña una silla para alumnos de una escuela infantil.	Diseña un soporte para cartas y notas.	Diseña un soporte para cartas y notas. Recrea el diseño de la bolsa mariposa. .	Diseña un soporte para cartas y notas. Recrea el diseño de la bolsa mariposa. Diseña rompecabezas. Rediseña una silla de uso habitual .	Diseña un soporte para cartas y notas. Recrea el diseño de la bolsa mariposa. Diseña rompecabezas. Rediseña una silla de uso habitual y diseña una silla para alumnos de	
BB	Realiza un esquema compositivo de la página de un libro.	Realiza un esquema compositivo de la página de un libro boceto	Realiza un esquema compositivo de la página de un libro terminado con rotuladores	Realiza un esquema compositivo de la página de un libro con herramientad de dibujo técnico	Realiza un esquema compositivo de la página de un libro con ordenador	

BB	Reconoce distintos tipos de símbolos gráficos. Analiza logotipos y describe y comenta su significado. Identifica estilos y técnicas en los símbolos gráficos.	Reconoce distintos tipos de símbolos gráficos.	Reconoce distintos tipos de símbolos gráficos. Analiza logotipos	Reconoce distintos tipos de símbolos gráficos. Analiza logotipos y describe y comenta su significado.	Reconoce distintos tipos de símbolos gráficos. Analiza logotipos y describe y comenta su significado. Identifica estilos y técnicas en los símbolos gráficos.	
BB	Realiza un boceto de un símbolo que representa su forma de ser.	Reconoce distintos símbolos gráficos	Realiza un boceto de un símbolo.	Realiza un boceto de un símbolo que representa su forma de ser.	Realiza un boceto de un símbolo que representa su forma de ser.	
BD	Analiza diferentes aspectos de un folleto divulgativo. Identifica los elementos que intervienen en el diseño gráfico de una web y comenta el diseño aplicado a una página web. Analiza diferentes aspectos de un blog.	Analiza diferentes aspectos de un folleto divulgativo.	Analiza diferentes aspectos de un folleto divulgativo. Identifica los elementos que intervienen en el diseño gráfico de una web	Analiza diferentes aspectos de un folleto divulgativo. Identifica los elementos que intervienen en el diseño gráfico de una web y comenta el diseño aplicado a una página web. .	Analiza diferentes aspectos de un folleto divulgativo. Identifica los elementos que intervienen en el diseño gráfico de una web y comenta el diseño aplicado a una página web. Analiza diferentes aspectos de un	

BD	Reconoce el objetivo de diferentes imágenes al analizar los elementos que contienen.	Reconoce el objetivo de diferentes imágenes	Reconoce el objetivo de diferentes imágenes al analizar los elementos que contienen.	Reconoce el objetivo de diferentes imágenes al analizar los elementos que contienen.	Reconoce el objetivo de diferentes imágenes al analizar los elementos que contienen. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de	
BD	Diseña un díptico. Crea símbolos gráficos Crea un personaje que pueda servir de mascota para el centro Realiza un cartel promocional sobre el centro.	Diseña un díptico.	Diseña un díptico. Crea símbolos gráficos.	Diseña un díptico. Crea símbolos gráficos. Crea un personaje que pueda servir de mascota para el centro.	Diseña un díptico. Crea símbolos gráficos. Crea un personaje que pueda servir de mascota para el centro. Realiza un cartel promocional sobre el centro.	
BD	Identifica los recursos visuales empleados en publicidad.	Identifica los recursos visuales empleados en publicidad.	Identifica los recursos visuales empleados en publicidad.	Identifica los recursos visuales empleados en publicidad.	Identifica los recursos visuales empleados en publicidad. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios	

Programación Didáctica de Aula

4º Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Índice

Las competencias educativas del currículo	
Objetivos curriculares de la Educación Secundaria Obligatoria	
El área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual	
Programación Didáctica de Aula de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.	
Nivel IV. Educación Secundaria.....	

Las competencias educativas del currículo

«En línea con la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, este real decreto se basa en la potenciación del aprendizaje por competencias, integradas en los elementos curriculares para propiciar una renovación en la práctica docente y en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se proponen nuevos enfoques en el aprendizaje y evaluación, que han de suponer un importante cambio en las tareas que han de resolver los alumnos y planteamientos metodológicos innovadores. La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales que, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales».

«Se adopta la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea. Se considera que “las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo”. Se identifican siete competencias clave esenciales para el bienestar de las sociedades europeas, el crecimiento económico y la innovación, y se describen los conocimientos, las capacidades y las actitudes esenciales vinculadas a cada una de ellas».

Las competencias clave del currículo son las siguientes:

- Comunicación lingüística (CL).
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).
- Competencia digital (CD).
- Aprender a aprender (AA).
- Competencias sociales y cívicas (SC).
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (IE).
- Conciencia y expresiones culturales (CEC).

Objetivos curriculares de la Educación

- Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar

Secundaria

los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

- Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

El área de Educación Plástica, Visual y

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad.

La materia parte de los bloques impartidos en la Educación Primaria en el área de Educación Artística. La parte destinada a la educación plástica ya anticipaba los mismos bloques de los que parte la materia en ESO, bajo las denominaciones de educación audiovisual, dibujo técnico y expresión artística.

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

En el bloque de Dibujo Técnico se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre cónicas, geometría descriptiva, definición de vista y las diversas clases de vista existentes. También se aborda el desarrollo de cuerpos geométricos y la interpretación de vistas en modelos. Así mismo, se estudian y tratan conocimientos teórico-prácticos sobre la perspectiva cónica.

El bloque de Fundamentos del diseño permitirá el conocimiento de los fundamentos del diseño en sus diferentes áreas, desarrollo, desde un punto de vista práctico, de los conocimientos adquiridos en el resto de bloques.

El bloque de Lenguaje audiovisual y multimedia aborda los distintos elementos que forman la estructura narrativa básica del lenguaje audiovisual y multimedia. Además, se potenciará al alumnado para que realice composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual.

Audiovisual

El desarrollo de la materia debe abordarse desde un punto de vista práctico, sin olvidar, por supuesto, los conceptos teóricos. La obtención de los conocimientos ha de adquirirse desde la experiencia, la experimentación, la creación y la reflexión acerca del trabajo realizado. En todo el proceso también debe contemplarse la adquisición de competencias básicas, con especial atención a: conciencia y expresión cultural, competencias sociales y cívicas, aprender a aprender, competencias matemáticas y competencias básicas en ciencia y tecnología y competencia lingüística.

Los contenidos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se estructuran en los siguientes bloques:

- **Bloque 1.** Expresión plástica.
- **Bloque 2.** Dibujo Técnico.
- **Bloque 3.** Fundamentos del diseño.
- **Bloque 4.** Lenguaje audiovisual y multimedia.

UNIDAD 1. La creación visual

OBJETIVOS CURRICULARES

- a) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- b) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- c) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- d) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- e) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- f) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

1. **Enfoque de la unidad.** Los alumnos podrán reconocer el contexto en el que se crea una imagen e identificarán los aspectos que deben tener en cuenta a la hora de crear una imagen. Además, aprenderán a seleccionar los instrumentos, medios y sistemas más idóneos para su creación y conocerán las diferentes fases por las que pasa un creador para realizar su obra. Aplicarán lo aprendido mediante la realización de distintas tareas: creación de una imagen icónica y una carpeta identificativa del centro; la interpretación de una obra de arte, la elaboración de un cartel y de composiciones tridimensionales.
2. **Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos han adquirido y trabajado los conceptos básicos sobre expresión gráfica y representación objetiva del espacio. Han trabajado también las imágenes de contenido objetivo y la creación de imágenes digitales. De igual manera, han estudiado y practicado con los distintos procesos del diseño y con el diseño gráfico.
3. **Previsión de dificultades.** Es posible que existan algunas dificultades a la hora de interpretar los distintos mensajes que les transmiten las imágenes o también en la creación de una imagen icónica.

Sugerencia de temporalización: dos últimas semanas de septiembre y octubre

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA - La creación de obras plásticas. - El proceso creativo.	- Las líneas de Nazca. - La imagen en su contexto. Tipos de imágenes. - El proceso creativo de una imagen. Fases. - Medios y soportes para la creación de imágenes. - Interpretación de los mensajes de las imágenes. - Proceso de creación de un logotipo. - Análisis de imágenes. - Observación de diferentes interpretaciones. - Creación una imagen icónica. - Creación de una carpeta identificativa del centro. - Interpretación una obra de arte. - Elaboración de un cartel. - Realización de composiciones tridimensionales.	B1-2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO - Las cualidades plásticas, estéticas y funcionales de las imágenes y formas del entorno. - Los elementos del lenguaje del diseño. - Las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño. - Valoración del trabajo en equipo.	- Las líneas de Nazca. - La imagen en su contexto. Tipos de imágenes. - El proceso creativo de una imagen. Fases. - Medios y soportes para la creación de imágenes. - Interpretación de los mensajes de las imágenes. - Proceso de creación de un logotipo. - Análisis de imágenes. - Observación de diferentes interpretaciones. - Creación una imagen icónica. - Creación de una carpeta identificativa del centro. - Interpretación una obra de arte. - Elaboración de un cartel. - Realización de composiciones tridimensionales.	B3-1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. B3-2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. B3-3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA • Elementos y finalidad del lenguaje audiovisual. • Los códigos del lenguaje audiovisual en composiciones creativas. • Interés por los avances tecnológicos vinculados con el lenguaje audiovisual. • Los signos visuales de los mensajes publicitarios. • Actitud crítica ante la publicidad y el consumo.	• Las líneas de Nazca. • La imagen en su contexto. Tipos de imágenes. • El proceso creativo de una imagen. Fases. • Medios y soportes para la creación de imágenes. • Interpretación de los mensajes de las imágenes. • Proceso de creación de un logotipo. • Análisis de imágenes. • Observación de diferentes interpretaciones. • Creación una imagen icónica. • Creación de una carpeta identificativa del centro. • Interpretación una obra de arte. • Elaboración de un cartel. • Realización de composiciones tridimensionales.	B4-2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. B4-3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. B4-4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	B1-2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.	Realiza una imagen transformando distintos aspectos de la misma como los distintos niveles de luz o con el trazo de formas planas.	Página 19	CD AA IE CEC

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B3-1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	B3-1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.	Interpreta una obra de arte asociando los elementos de la imagen con la finalidad que persigue el autor.	Páginas 11 y 23	CL AA SC IE CEC
	B3-1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.	Interpreta los mensajes de distintas imágenes.	Página 10	CL AA SC IE CEC
B3-2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	B3-2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.	Observa el proceso de creación de un logotipo.	Página 14	AA CEC

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B3-3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	B3-3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.	Construye una estructura modular tridimensional a partir del uso de chapas de botellas de refresco.	Página 19	CMCT AA IE CEC
	B3-3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	Crea una carpeta identificativa de su centro.	Página 15	AA CEC
	B3-3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.	Crea un icono que indique el espacio de la biblioteca u otro lugar donde se realice una actividad en su centro.	Página 11	AA IE CEC

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B4-2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	B4-2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	Analiza anuncios de prensa a partir de un esquema propuesto.	Página 18	CL CD AA IE CEC
B4-3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	B4-3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.	Elabora un cartel publicitario de un evento en su centro educativo.	Página 19	CL CMCT AA IE CEC
B4-4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	B4-4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	Analiza varios ejemplos de mensajes publicitarios y reflexiona sobre los signos visuales que los configuran.	Página 21	CL AA IE CEC

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: • Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. • Pruebas de evaluación por competencias. • Observación directa.
TRABAJO COOPERATIVO	Proyecto del Bloque I: • Final del proyecto: <i>la moneda social</i>. Proyecto del Bloque II: • Final del proyecto: <i>nuestro espacio virtual</i>. Proyecto del Bloque II: • <i>Vendedores de sueños</i>. • Final del proyecto: <i>silencio, se sueña</i>.		

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Las líneas de Nazca (páginas 6 y 7). La imagen simbólica (páginas 20 y 21).
	Expresión oral y escrita. Interpretación de los mensajes de las imágenes (página 10). Elaboración de una lista de palabras relacionadas con actividades del centro (página 15). Descripción de imágenes; explicar distintas interpretaciones de una misma obra (página 18). La narración de historias en imágenes (página 22).
	Comunicación audiovisual. <i>Pantocrátor</i> de la catedral de Palermo; <i>graffiti</i> (página 8). Castillo de Loarre en Huesca; fotograma de <i>La Guerra de las Galaxias</i> (página 11). Cartel publicitario; <i>Lavanderas</i> , de Goya; pintura rupestre (página 12). Dibujos preparatorios y el <i>Guernica</i> , de Picasso (página 13). Proceso de creación de un logotipo (página 14). Medios y soportes para la creación de imágenes (páginas 16 y 17). <i>La infanta Margarita</i> de Picasso; detalle de <i>La infanta Margarita</i> de Velázquez (página 18). <i>Bajo el toldo</i> , <i>playa de Zarauz</i> , de Sorolla; <i>La Pedrera</i> de Gaudí (página 19). Imágenes simbólicas (páginas 20 y 21). Obra sobre el hundimiento del Titanic de Rupinder Singh (página 22).
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Realización de un catálogo con diez logotipos de distintos productos que se encuentren en páginas de publicidad; búsqueda en Internet de cinco mensajes y reflexión sobre los signos visuales que los configuran (página 21). Consultar el enlace www.behance.net/singhrupinder (página 23).
	Emprendimiento. Creación de una imagen icónica; creación de imágenes de otras épocas (página 11). Creación una carpeta identificativa del centro (página 15). Interpretación de una obra de arte; elaboración de un cartel; realización de composiciones tridimensionales (página 19). Elaboración de conclusiones sobre una obra de arte de Rupinder Singh (página 22).
	Educación cívica y constitucional. Reflexionar sobre la importancia de los mensajes que transmiten las imágenes (página 10). Reflexionar sobre la finalidad del arte en distintas épocas (página 18).

UNIDAD 2. La creación digital

OBJETIVOS CURRICULARES

- a) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- b) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- c) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una

preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

- d) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- e) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- f) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

1. Enfoque de la unidad. Los alumnos descubrirán las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías a la hora de crear y manipular imágenes. Conocerán los diferentes ámbitos de aplicación del diseño por ordenador y realizarán imágenes digitales con diferentes programas informáticos. Aplicarán lo aprendido en esta unidad en diversas tareas: realizarán diseños en 3D con el programa SketchUp; cambiarán el nivel de iconicidad de una imagen, manipularán imágenes digitalmente e inventarán imágenes a partir de fotografías.

2. Lo que los alumnos ya conocen. Los alumnos reconocen el contexto en el que se crea una imagen y saben identificar los aspectos que deben tener en cuenta a la hora de crear una imagen. Además, han aprendido a seleccionar los instrumentos, medios y sistemas más idóneos para su creación y conocen las diferentes fases por las que pasa un creador para realizar su obra.

3. Previsión de dificultades. Es posible que existan algunas dificultades a la hora de aplicar correctamente programas de retoque fotográfico y también al diseñar con el programa SketchUp un objeto en 3D.

Sugerencia de temporalización: noviembre y dos primeras semanas diciembre

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA - Los distintos elementos y técnicas de expresión. - Valoración del patrimonio artístico y cultural.	- Fotografía hiperdetallada de Jean François Rauzier. - Las imágenes digitales. Ventajas y desventajas. Ámbitos de la creación digital. - Posibilidades expresivas de la imagen digital. - Observación de un proceso diseño. - Lectura de imágenes. - Aplicación del retoque fotográfico. - Observación de obras de <i>land art</i>. - Diseño un objeto en 3D con el programa SketchUp. - Cambios en el nivel de iconicidad de una imagen. - Creación a partir de la manipulación de imágenes digitalmente. - Inventión de imágenes a partir de fotografías.	B1-5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO - Las cualidades plásticas, estéticas y funcionales de las imágenes y formas del entorno. - Las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño. - Valoración del trabajo en equipo.	- Fotografía hiperdetallada de Jean François Rauzier. - Las imágenes digitales. Ventajas y desventajas. Ámbitos de la creación digital. - Posibilidades expresivas de la imagen digital. - Observación de un proceso de diseño. - Lectura de imágenes. - Aplicación del retoque fotográfico. - Observación de obras de <i>land art</i>. - Diseño un objeto en 3D con el programa SketchUp. - Cambios en el nivel de iconicidad de una imagen. - Creación a partir de la manipulación de imágenes digitalmente. - Inención de imágenes a partir de fotografías.	B3-1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. B3-3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA - Los códigos del lenguaje audiovisual en composiciones creativas. - Interés por los avances tecnológicos vinculados con el lenguaje audiovisual. - Los signos visuales de los mensajes publicitarios. - Actitud crítica ante la publicidad y el consumo.	- Fotografía hiperdetallada de Jean François Rauzier. - Las imágenes digitales. Ventajas y desventajas. Ámbitos de la creación digital. - Posibilidades expresivas de la imagen digital. - Observación de un proceso de diseño. - Lectura de imágenes. - Aplicación del retoque fotográfico. - Observación de obras de <i>land art</i>. - Diseño un objeto en 3D con el programa SketchUp. - Cambios en el nivel de iconicidad de una imagen. - Creación a partir de la manipulación de imágenes digitalmente. - Inención de imágenes a partir de fotografías.	B4-3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. B4-4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	B1-5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	Realiza el análisis de un proceso de diseño de un espacio, un logotipo o un pictograma.	Página 28	CL AA SC IE CEC

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B3-1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	B3-1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.	- Realiza una lectura de imágenes, analizando los elementos y la finalidad del autor. - Busca información sobre artistas de <i>land art</i>. Retoca una fotografía recordando las características de esta manifestación artística. - Interpreta una obra de arte	Páginas 30, 37, 40 y 41	CL AA SC IE CEC
B3-3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	B3-3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.	- Realiza una ilustración variando el nivel de iconicidad de una fotografía. - Realiza un fotomontaje. - Inventa imágenes a partir de una fotografía. - Realiza un mural con producciones digitales.	Páginas 31, 35, 37 y 39	AA IE CEC
	B3-3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.	- Diseña un objeto en 3D con el programa SketchUp. - Aplica el retoque fotográfico y la manipulación de imágenes con Photoshop.	Páginas 29, 34, 35, 37 y 39	CD AA IE CEC

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B4-3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	B4-3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.	Crea un cartel utilizando un programa como Photoshop o Gimp.	Página 31	CL CMCT AA IE CEC
	B4-3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.	Crea su propio avatar siguiendo el proceso de creación y utilizando los recursos gráficos para conseguirlo.	Página 39	CL CMCT AA IE CEC
B4-4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	B4-4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	Reflexiona acerca del valor que transmiten las imágenes.	Página 25	CL AA IE CEC

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: • Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. • Pruebas de evaluación por competencias. • Observación directa.

TRABAJO COOPERATIVO	Proyecto del Bloque I: • Final del proyecto: <i>la moneda social</i>. Proyecto del Bloque II: • Final del proyecto: <i>nuestro espacio virtual</i>. Proyecto del Bloque II: • <i>Vendedores de sueños</i>. • Final del proyecto: <i>silencio, se sueña</i>.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Las imágenes digitales (páginas 26 y 27). Posibilidades expresivas de la imagen digital (páginas 32 y 33). Observar obras de <i>land art</i> (página 36). Arte y tecnología (páginas 38 y 39).
	Expresión oral y escrita. Observación de un proceso de diseño (página 28). Lectura de imágenes (página 30). Aplicación del retoque fotográfico (página 34).
	Comunicación audiovisual. Fotografía hiperdetallada de Jean François Rauzier (páginas 25, 40 y 41). Programas de diseño (página 27). Plano e infografía del edificio acabado del Centro Cultural Internacional Oscar Niemeyer en la ría de Avilés; logo del coro renacentista El Ensamble de la Abadesa (página 28). Diseño de un objeto en 3D con el programa SketchUp (página 29). <i>Double Elvis</i> , de Andy Warhol (página 30). Aplicación del retoque fotográfico (página 34). <i>El tres de mayo de 1808 en Madrid. Los fusilamientos en la montaña de Príncipe Pío</i> , de Goya (página 35). <i>Spiral Jetty</i> , de Robert Smithson, lago salado de Utah en Estados Unidos; <i>Árbol embalado</i> , de Javacheff Christo y Jeanne Claude de Guillebon, Parque Nacional de la Fundación Beyeler, en Riehen, Suiza; <i>El Reichstag envuelto</i> , de Javacheff Christo y Jeanne Claude de Guillebon, Berlín (página 36). <i>Bosque animado</i> , de Agustín Ibarrola, bosque de Oma, Vizcaya (página 37). <i>El escándalo</i> , de George Seurat; <i>Pal Ket</i> , de Víctor Vasarely; <i>Pintura generativa</i> (página 38). Imagen central del cartel de la exposición <i>Avatares</i> ; página principal del juego online ambientado en el Japón feudal <i>Shogun's Fate</i> (página 39).
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Modificación de fotografías digitales a través de un programa de dibujo (Paint, Gimp...). Búsqueda en Internet de un programa para hacer <i>Avatares</i> (página 39). Búsqueda de información acerca de la obra de Jean François Rauzier (página 40).
	Emprendimiento. Diseñar un objeto en 3D con el programa SketchUp (página 30). Cambiar el nivel de iconicidad de una imagen (página 31). Crear una obra a partir de la manipulación de imágenes digitalmente (página 35). Inventar imágenes a partir de fotografías (página 37). Elaborar conclusiones sobre la obra de Jean François Rauzier (página 41).
	Educación cívica y constitucional. La relación entre imagen y realidad (página 24).

UNIDAD 3. La comunicación objetiva a través de la imagen

OBJETIVOS CURRICULARES

- a) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- b) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- c) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una

preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

- d) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- e) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- f) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

1. Enfoque de la unidad. Los alumnos comprenderán qué es la normalización. Sabrán que es una escala y para qué se emplea. Expresarán de manera objetiva cualquier idea gráfica para ser comprendida por cualquier observador. Aprenderán a acotar una figura y representarán objetos a escala. Además, descubrirán los diversos campos de aplicación de la normalización. Aplicarán sus aprendizajes realizando acotaciones y creando un juego de ajedrez.

2. Lo que los alumnos ya conocen. Los alumnos han descubierto las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías a la hora de crear y manipular imágenes. Conocen los diferentes ámbitos de aplicación del diseño por ordenador y han realizado imágenes digitales con diferentes programas informáticos.

3. Previsión de dificultades. Es posible que existan algunas dificultades a la hora de acotar figuras tridimensionales y acotarlas con el programa de SketchUp.

Sugerencia de temporalización: enero y dos primeras semanas de febrero

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO - Las formas geométricas en la configuración de diseños. - Los sistemas de representación gráfica. - La composición tridimensional. - Los programas de dibujo por ordenador.	- Mapa de España en 3D. - La normalización. Tipos de normas. La normalización del dibujo técnico. - La acotación. Condiciones básicas de la acotación. - Las escalas. Tipos de escalas. La escala gráfica. - Acotación de figuras tridimensionales. - Acotación con el programa SketchUp. - Acotación con el programa AutoCad. - Creación de un juego de ajedrez clásico y sus piezas con el programa SketchUp.	B2-1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico. B2-2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. B2-3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO - Los elementos del lenguaje del diseño. - Las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño. - Valoración del trabajo en equipo.	- Mapa de España en 3D. - La normalización. Tipos de normas. La normalización del dibujo técnico. - La acotación. Condiciones básicas de la acotación. - Las escalas. Tipos de escalas. La escala gráfica. - Acotación de figuras tridimensionales. - Acotación con el programa SketchUp. - Acotación con el programa AutoCad. - Creación de un juego de ajedrez clásico y sus piezas con el programa SketchUp.	B3-2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. B3-3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA - Los códigos del lenguaje audiovisual en composiciones creativas. - Interés por los avances tecnológicos vinculados con el lenguaje audiovisual.	- Mapa de España en 3D. - La normalización. Tipos de normas. La normalización del dibujo técnico. - La acotación. Condiciones básicas de la acotación. - Las escalas. Tipos de escalas. La escala gráfica. - Acotación de figuras tridimensionales. - Acotación con el programa SketchUp. - Acotación con el programa AutoCad. - Creación de un juego de ajedrez clásico y sus piezas con el programa SketchUp.	B4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B2-1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de	B2-1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.	Construye un dossier urbanístico de una casa.	Página 55	CMCT AA CEC
B2-2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	B2-2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	Deduce las medidas de un objeto a partir de la acotación de una imagen a escala.	Página 51	CMCT AA CEC
	B2-2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.	Interpreta las vistas en el proceso de acotación de una figura tridimensional.	Página 48	CMCT AA CEC
	B2-2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.	Acota una figura tridimensional con el programa SketchUp.	Página 49	CMCT AA CEC
B2-3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	B2-3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	Crea un juego de ajedrez clásico y sus piezas con el programa SketchUp.	Páginas 52 y 53	CMCT CD AA CEC

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B3-2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	B3-2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.	Comprende el proceso de acotación de una figura tridimensional.	Página 48	AA CEC
B3-3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	B3-3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.	Construye un esfericono y un oloide.	Páginas 56 y 57	AA IE CEC
	B3-3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.	Utiliza el programa SketchUp.	Páginas 52 y 53	CD AA IE CEC

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	B4-3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.	Acota una figura tridimensional con el programa AutoCad.	Página 49	CL CMCT AA IE CEC

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: • Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. • Pruebas de evaluación por competencias. • Observación directa.
TRABAJO COOPERATIVO	Proyecto del Bloque I: • Final del proyecto: <i>la moneda social</i>. Proyecto del Bloque II: • Final del proyecto: <i>nuestro espacio virtual</i>. Proyecto del Bloque II: • <i>Vendedores de sueños</i>. • Final del proyecto: <i>silencio, se sueña</i>.		

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. La normalización (páginas 44 y 45). La acotación (páginas 46 y 47). Las escalas (páginas 50 y 51). Planos y mapas (páginas 54 y 55). El esfericono y el oloide. Dos sólidos peculiares (páginas 56 y 57).
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre el mapa de España (página 43). Elaboración de sus propias conclusiones (página 57).
	Comunicación audiovisual. El mapa de España (páginas 42 y 43). Grosos normalizados de líneas (página 45). Elementos de la cota (página 46). Condiciones de la acotación (página 47). Acotación de figuras tridimensionales (página 48). Acotar con los programas SketchUp y AutoCad (página 49). Tipos de escalas (página 50). Creación de un juego de ajedrez con SketchUp (páginas 52 y 53). Plano de Villa Rotonda, de Andrea Palladio; plano de Palma de Mallorca, siglo XVII (página 54). Mapa de Jasper Johns, 1961 (página 55). El esfericono y el oloide
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Acotación con el programa SketchUp; acotación con el programa AutoCad (página 49). Creación de un juego de ajedrez clásico y de sus piezas (página 52 y 53). Búsqueda de información en Internet sobre el esfericono y el oloide (página 56).
	Emprendimiento. Acotación con el programa SketchUp; acotación con el programa AutoCad (página 49). Creación de un juego de ajedrez clásico y de sus piezas (página 52 y 53). Pon en práctica tus capacidades (páginas 56 y 57).
	Educación cívica y constitucional. La utilidad de planos y mapas (página 55).

UNIDAD 4. La representación objetiva del espacio

OBJETIVOS CURRICULARES

- a) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- b) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- c) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una

preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

- d) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- e) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- f) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- 1. Enfoque de la unidad.** Los alumnos comprenderán el lenguaje que emplea la geometría descriptiva para la representación de objetos. Aprenderán a expresar sus ideas y proyectos de manera objetiva utilizando un lenguaje claro y preciso para que sean entendidas y valoradas por otras personas. Descubrirán los diversos sistemas de representación de la realidad que existen. Para aplicar los aprendizajes de esta unidad se proponen diversas tareas, como el reconocimiento de la proyección de un plano, el dibujo del coeficiente de reducción, el trazo de circunferencias en perspectiva isométrica y la realización de trazos con los programas SketchUp y AutoCad.
- 2. Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos han observado imágenes que representan el espacio de forma objetiva y ya han estudiado los diversos sistemas de representación del volumen.
- 3. Previsión de dificultades.** Es posible que algunos alumnos encuentren dificultades para realizar proyecciones en el plano y para realizar trazos con los programas SketchUp y AutoCad.

Sugerencia de temporalización: dos últimas semanas de febrero y dos primeras semanas de marzo

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA - La creación de obras plásticas. - El proceso creativo.	- Fotografía aérea de Ávila. - La representación del espacio. La representación subjetiva. - La representación objetiva. - El sistema diédrico o de Monge. Proyección de un punto. - Proyección de una recta. Posiciones de las rectas. - El sistema axonométrico. Cómo hallar el coeficiente de reducción a partir de los ejes. - Proyección del plano. - La perspectiva caballera. - La perspectiva cónica. - Realización de trazados con SketchUp. - Realización de trazados AutoCad.	B1-1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO - Las formas geométricas en la configuración de diseños. - Los sistemas de representación gráfica. - La composición tridimensional. - El dibujo por ordenador.	- Fotografía aérea de Ávila. - La representación del espacio. La representación subjetiva. - La representación objetiva. - El sistema diédrico o de Monge. Proyección de un punto. - Proyección de una recta. Posiciones de las rectas. - El sistema axonométrico. Cómo hallar el coeficiente de reducción a partir de los ejes. - Proyección del plano. - La perspectiva caballera. - La perspectiva cónica. - Realización de trazados con SketchUp. - Realización de trazados AutoCad.	B2-1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico. B2-2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. B2-3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	B1-1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	Dibuja un autorretrato cubista a partir de un primer plano.	Página 81	CL AA IE CEC

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B2-1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	B2-1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.	Realiza una composición geométrica descomponiendo una fotografía en distintos planos.	Página 81	CMCT AA CEC

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B2-2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	B2-2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	Reconoce la proyección de un plano.	Páginas 66 y 67	CMCT AA CEC
	B2-2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.	Realiza dibujos con coeficientes de reducción y traza proyecciones de figuras.	Página 70	CMCT AA CEC
	B2-2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.	- Dibuja figuras en isométrico aplicando el coeficiente de reducción. - Traza circunferencias y esferas en perspectiva isométrica. - Dibuja circunferencias, cilindros rectos y conos en perspectiva caballera. - Elabora un gráfico estadístico	Páginas 70, 71, 75 y 83	CMCT AA CEC
	B2-2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.	- Traza prismas rectangulares en perspectiva cónica con un punto de fuga. - Traza cubos en perspectiva cónica oblicua con dos y tres puntos de fuga. - Dibuja un coche en perspectiva cónica de tres puntos.	Páginas 77, 78 y 79	CMCT AA CEC
B2-3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	B2-3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	Utiliza el programa SketchUp y AutoCad para realizar diversos trazados.	Páginas 72 y 73	CMCT CD AA CEC

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: • Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. • Pruebas de evaluación por competencias. • Observación directa.

TRABAJO COOPERATIVO	Proyecto del Bloque I: • Final del proyecto: <i>la moneda social</i>. Proyecto del Bloque II: • Final del proyecto: <i>nuestro espacio virtual</i>. Proyecto del Bloque II: • <i>Vendedores de sueños</i>. • Final del proyecto: <i>silencio, se sueña</i>.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. La representación objetiva del espacio (páginas 58 y 59). La percepción del espacio (páginas 80 y 81). Los sistemas de representación y la visualización de datos (páginas 82 y 83).
	Expresión oral y escrita. Interpretación del plano de una ciudad (página 59). Comentario de un gráfico estadístico (página 83).
	Comunicación audiovisual. Plano de la ciudad de Ávila (páginas 58 y 59). Torre Eiffel de Delaunay y de Seurat (página 60). Oposición de dos diedros (página 62). Proyección de rectas (páginas 64 y 65). Proyección del plano (páginas 66 y 67). Sistema axonométrico (páginas 68 y 69). Perspectiva caballera (página 74). Perspectiva cónica (página 76). Imágenes impresionistas, cubistas, neoplasticistas, abstractas (páginas 80 y 81). Representación tridimensional de datos numéricos (páginas 82 y 83).
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Buscar información sobre la utilidad de la ortofotografía (página 59). Buscar información estadística en http://www.ine.es/inebmenu/mnu_educa.htm (página 82).
	Emprendimiento. Elaboración de conclusiones sobre las posibilidades que ofrece el sistema educativo (página 83).
	Educación cívica y constitucional. La utilidad de los sistemas de representación tridimensional de datos numéricos (páginas 82 y 83).

UNIDAD 5. Procesos clásicos de creación artística

OBJETIVOS CURRICULARES

- a) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- b) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- c) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una

preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

- d) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- e) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- f) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

1. **Enfoque de la unidad.** Los alumnos conocerán las posibilidades de las diferentes técnicas que hay para la creación de imágenes únicas y múltiples. Descubrirán las principales características de los técnicas gráfico-plásticas y escultóricas. Aplicarán las técnicas y utilizarán los materiales estudiados para crear sus propias imágenes. Estudiarán también los antecedentes del *graffiti*. Completarán la unidad realizando un estudio de una obra de orfebrería: *Las puertas del Paraíso*, analizando sus elementos pictóricos, escultóricos y arquitectónicos.

2. **Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos han estudiado técnicas y materiales y los han utilizado en trabajos anteriores.

3. **Previsión de dificultades.** Es posible que algunos alumnos encuentren dificultades para comentar lo que transmiten algunas de las obras contemporáneas que forman parte de instalaciones.

Sugerencia de temporalización: dos últimas semanas de marzo y abril

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA - La creación de obras plásticas. - El proceso creativo. - Los materiales y las técnicas adecuadas para elaborar una composición. - Valoración del trabajo en equipo en la creación artística. - La utilización de distintos elementos y técnicas de expresión. Distintos estilos artísticos. - Valoración del patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo.	- Sala Chillida del Museo Guggenheim. - Procesos clásicos de creación artística. Técnicas de dibujo y pintura. El dibujo. - Dibujar con distintos materiales y técnicas. - Observar técnicas de grabado. - Reconocer la obra tridimensional. - Técnicas tridimensionales. - Las instalaciones: espacios de expresión y libertad. - Los antecedentes del graffiti. - Interpretación de <i>Las Puertas del Paraíso</i>: arquitectura, pintura y escultura en una sola obra.	B1-1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. B1-2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. B1-3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. B1-4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. B1-5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Las cualidades plásticas, estéticas y funcionales de las imágenes y formas del entorno.	- Sala Chillida del Museo Guggenheim. - Procesos clásicos de creación artística. Técnicas de dibujo y pintura. El dibujo. - Dibujar con distintos materiales y técnicas. - Observar técnicas de grabado. - Reconocer la obra tridimensional. - Técnicas tridimensionales. - Las instalaciones: espacios de expresión y libertad. - Los antecedentes del graffiti. - Interpretación de <i>Las Puertas del Paraíso</i>: arquitectura, pintura y escultura en una sola obra.	B3-1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	B1-1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	- Realiza un cartel con témperas. - Realiza una obra tridimensional combinando diferentes formas de expresión artística. - Crea tipografías de letras y realiza un alfabeto completo.	Páginas 90, 97 y 99	CL AA IE CEC
B1-2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	B1-2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.	- Realiza dibujos con lápiz y carboncillo, con bolígrafo, lápices y ceras de colores. - Pinta con acuarelas y témperas. - Realiza obras impresas utilizando técnicas de estampación. - Crea obras tridimensionales con plastilina. - Realiza un <i>graffiti</i> con rotuladores de colores.	Páginas 88, 89, 90, 91, 93, 95 y 99	CD AA IE CEC
	B1-2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.	Utiliza el color para dar profundidad a un dibujo.	Página 91	AA IE CEC

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	B1-3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	Utiliza correctamente los materiales y las técnicas para expresarse con el lenguaje gráfico-plástico.	Páginas 88, 89, 90, 91, 93, 95, 97 y 99	AA IE CEC
B1-4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	B1-4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	Aplica las fases del proceso de creación artística en sus trabajos.	Páginas 88, 89, 90, 91, 93, 95 y 99	AA SC IE CEC

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	B1-5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	• Compara los resultados al utilizar diferentes técnicas y valora ventajas e inconvenientes de cada una. • Compara y explica diferentes tipos de grabado. • Comenta características de esculturas realizadas con distintos materiales y los relaciona con los valores que transmiten. • Analiza la obra <i>Las Puertas del Paraíso</i> y diferencia y explica los elementos que tienen que ver con la arquitectura, con la pintura y con la escultura.	Páginas 91, 92, 94 y 101	CL AA SC IE CEC
	B1-5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.	• Comenta y opina sobre obras pertenecientes al arte efímero. • Reflexiona y comenta lo que le transmiten algunos ejemplos de instalaciones.	Páginas 96 y 97	CL AA SC IE CEC

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B3-1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	B3-1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.	Reconoce los valores y la finalidad de algunas obras de arte.	Páginas 94, 96 y 97	CL AA SC IE CEC
	B3-1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.	- Realiza un caligrama dibujando la figura que le sugieren las palabras. - Realiza un dibujo automático. - Reconoce la relación del mensaje con el estilo de un <i>graffiti</i>.	Páginas 89 y 99	CL AA SC IE CEC

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: • Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. • Pruebas de evaluación por competencias. • Observación directa.
TRABAJO COOPERATIVO	Proyecto del Bloque I: • Final del proyecto: <i>la moneda social</i>. Proyecto del Bloque II: • Final del proyecto: <i>nuestro espacio virtual</i>. Proyecto del Bloque II: • <i>Vendedores de sueños</i>. • Final del proyecto: <i>silencio, se sueña</i>.		

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Procesos clásicos de creación artística (páginas 84 y 85). Técnicas de grabado (página 92). Técnicas tridimensionales (página 94). Las instalaciones: espacios de expresión y libertad (página 96). Los antecedentes del graffiti (páginas 98 y 99).
	Expresión oral y escrita. Interpretación del plano de una ciudad (página 59). Comentario de un gráfico estadístico (página 83).
	Comunicación audiovisual. Sala Chillida del Museo Guggenheim de Bilbao (páginas 84 y 85). Obras de Picasso, Wladislaw Skotarek y David Hockney (página 86). Dibujos de Picasso; <i>Seat 600</i> (página 88). Caligramas (página 89). Acuarela de Carlos Alonso; óleo y témpera de Gustave Moreau (página 90). Proceso de estampación en huevo; xilografía de Durero (página 92). Escultura de papel y resina de Juan Muñoz; escultura de acero inoxidable de Rafael Leoz (página 94). Instalación de Tony Cragg; instalación de Mario Mertz (página 96). Pinturas en la tumba de Horemheb; calendario romano; tímpano de la iglesia de San Pedro; <i>Hombre y máquina</i> , de Diego Rivera; <i>graffiti</i> (páginas 98 y 99). <i>Las puertas del Paraíso</i> (páginas 100 y 101).
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Buscar información sobre las técnicas empleadas por Chillida (página 85). Buscar información sobre el arte efímero (página 96). Buscar información sobre Florencia, la Piazza del Duomo y el Baptisterio (página 100).
	Emprendimiento. Creación de obras con volumen (página 95). Elaboración de conclusiones en una tabla con los aspectos que tienen que ver con la pintura, escultura y arquitectura de <i>Las puertas del Paraíso</i> (páginas 100 y 101).
	Educación cívica y constitucional. Valoración del patrimonio artístico y cultural (página 92). La libertad de expresión artística (página 96).

UNIDAD 6. Procesos de creación audiovisual

OBJETIVOS CURRICULARES

- a) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- b) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- c) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una

preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

- d) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- e) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- f) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

1. Enfoque de la unidad. Los alumnos conocerán los soportes utilizados en la creación audiovisual; aprenderán el funcionamiento de las diferentes herramientas de creación audiovisual; podrán distinguir la variedad de elementos que componen una producción audiovisual y reconocerán las diferentes fases por las que pasa un creador para realizar su obra audiovisual. Identificarán los planos de algunas películas; conocerán los tipos de animación; realizarán un análisis y comparación de películas de animación; analizarán imágenes virtuales. Aplicarán lo aprendido en tareas como la planificación de una grabación, la creación de una animación, la realización de un estereograma y la práctica con la realidad virtual. Observarán también la evolución de los efectos y ambientación en el cine. Para finalizar, utilizarán un libro interactivo.

2. Lo que los alumnos ya conocen. Los alumnos han estudiado los orígenes de las imágenes en movimiento y conocen los avances tecnológicos que las han hecho posibles.

3. Previsión de dificultades. Es posible que a algunos alumnos les resulte difícil tener en cuenta los elementos que componen una producción audiovisual y no reconozcan las fases necesarias para crear una obra audiovisual.

Sugerencia de temporalización: mayo y dos primeras semanas de junio

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA - La creación de obras plásticas. - Los materiales y las técnicas adecuadas para elaborar una composición. - Valoración del trabajo en equipo en la creación artística. - La utilización de distintos elementos y técnicas de expresión. Distintos estilos artísticos. - Valoración del patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo.	- Fotograma y viñeta de <i>storyboard</i> de <i>Planet 51</i>. - Soportes de la creación audiovisual. El cine. La televisión y el vídeo. La animación por ordenador. - La imagen real. El guion gráfico. El rodaje. El montaje. - La animación. Los dibujos animados. La animación de figuras o stop motion. La animación por ordenador. - Realidad virtual. Campos de aplicación de la realidad virtual. - Identificación de los planos cinematográficos. - Comparación y análisis de películas de animación. - Análisis de imágenes virtuales. - Planificación de una grabación. - Creación de una animación y un estereograma. - Práctica en la realidad virtual. - Efectos y ambientación en el cine.	B1-1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. B1-3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. B1-4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. B1-5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA - Elementos de la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia. - Elementos y finalidad del lenguaje audiovisual. - Los códigos del lenguaje audiovisual en composiciones creativas. - Interés por los avances tecnológicos vinculados con el lenguaje audiovisual.	- Fotograma y viñeta de <i>storyboard</i> de <i>Planet 51</i>. - Soportes de la creación audiovisual. El cine. La televisión y el vídeo. La animación por ordenador. - La imagen real. El guion gráfico. El rodaje. El montaje. - La animación. Los dibujos animados. La animación de figuras o stop motion. La animación por ordenador. - Realidad virtual. Campos de aplicación de la realidad virtual. - Identificación de los planos cinematográficos. - Comparación y análisis de películas de animación. - Análisis de imágenes virtuales. - Planificación de una grabación. - Creación de una animación y un estereograma. - Práctica en la realidad virtual. - Efectos y ambientación en el cine.	B4-1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo. B4-2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. B4-3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	B1-1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	- Realiza animaciones. - Crea objetos 3D con el programa SketchUp para crear un escenario urbano. - Crea decorados para realizar una secuencia de <i>stop motion</i> añadiendo efectos especiales.	Páginas 113, 117 y 119	CL AA IE CEC
B1-3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	B1-3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	Utiliza de forma adecuada los materiales y procedimientos en sus trabajos.	Páginas 109, 113 y 117	AA IE CEC
B1-4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	B1-4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	Respetar las fases del proceso de creación.	Páginas 109, 113 y 117	AA SC IE CEC

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	B1-5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	Explica la influencia de las nuevas tecnologías en las películas de animación actuales y en las imágenes virtuales.	Páginas 112 y 116	CL AA SC IE CEC

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B4-1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.	B4-1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.	• Clasifica los fotogramas de películas según el tipo de plano. • Define las características de cada plano.	Página 108	CL CMCT CD AA IE CEC
	B4-1.2. Realiza un <i>storyboard</i> a modo de guion para la secuencia de una película.	• Prepara un <i>storyboard</i> con las viñetas necesarias para realizar una grabación.	Páginas 109, 112 y 113	CL CMCT CD AA IE CEC

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B4-2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	B4-2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.	• Compara películas de dibujos animados de los años sesenta o setenta del siglo pasado con alguna de los últimos diez años y explica las principales diferencias. • Analiza animaciones de <i>stop motion</i>.	Página 112	CL CMCT CD AA IE CEC
	B4-2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.	• Analiza imágenes virtuales.	Página 116	CL CD AA IE CEC
	B4-2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	• Busca en Internet una imagen de un simulador médico y explica la relación con la realidad virtual.	Página 116	CL CD AA IE CEC

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B4-3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	B4-3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.	Toma fotografías y las descarga en formatos que puedan ser reproducidos y visionados en el ordenador.	Página 113	CL CMCT AA IE CEC
	B4-3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.	- Planifica y realiza una grabación respetando el proceso de creación. - Crea una animación a partir de una imagen de un monigote y otra basada en el principio de <i>stop motion</i>. - Realiza un estereograma. - Practica la realidad virtual.	Páginas 109, 113, 117 y 119	CL CMCT AA IE CEC

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: • Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. • Pruebas de evaluación por competencias. • Observación directa.
TRABAJO COOPERATIVO	Proyecto del Bloque I: • Final del proyecto: <i>la moneda social</i>. Proyecto del Bloque II: • Final del proyecto: <i>nuestro espacio virtual</i>. Proyecto del Bloque II: • <i>Vendedores de sueños</i>. • Final del proyecto: <i>silencio, se sueña</i>.		

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Procesos de creación audiovisual (páginas 102 y 103). La animación (páginas 110-112). Realidad virtual (páginas 114-116). El primer libro interactivo de la Biblioteca Nacional (páginas 120 y 121).
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre el fotograma y viñeta de <i>storyboard</i> de <i>Planet 51</i> (página 103). Identificación de planos cinematográficos (página 108). Elaboración de guiones gráficos o <i>storyboard</i> (páginas 109, 112 y 113). Explicación de los resultados de comparar películas de animación (página 112). Explicación de los resultados de analizar simuladores (página 116).
	Comunicación audiovisual. <i>Planet 51</i> (páginas 102 y 103). Grabación de un programa de televisión; cámara de televisión digital; cámara de vídeo (página 104). Cámara de fotos estereoscópica (página 105). <i>Travelling</i> en el rodaje de una película (página 106). Programa de edición no lineal <i>Pinnacle Studio</i> (página 107). Planos de películas (página 108). <i>Un tranvía en SP</i> (página 109). Fotogramas clave e intermedios (página 110). <i>Wall-E</i> , Pixar Animation Studios (página 112). Efectos y ambientación en el cine (páginas 118 y 119). Esquema del <i>Quijote</i> interactivo (página 120).
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Buscar en Internet cortos de animación de <i>stop motion</i> (página 112). Buscar en Internet la imagen de un simulador médico (página 116). Activar el simulador de Google Earth (página 117). Consultar los siguientes sitios web: http://quijote.bne.es/libro.html ; http://www.bne.es ; http://www.bne.es/es/Colecciones/Cervantes/Quijote_interactivo/index.html ; http://www.madpixel.es/ ; http://www.cervantesvirtual.com/ (páginas 120 y 121).
	Emprendimiento. Elaboración de conclusiones sobre los documentos que sirven para comprender una época: libros, grabados, pinturas, mapas o música (página 121).
	Educación cívica y constitucional. La versión interactiva del <i>Quijote</i> de la Biblioteca Nacional (página 121).

RÚBRICAS:

Estándares de aprendizaje		Niveles de adquisición				Calificación (máximo 4)
4º E.S.O. EVALUACIÓN 1ª	Indicadores de logro	En vías de adquisición (1)	Adquirido (2)	Avanzado (3)	Excelente (4)	
BA	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea y el plano, y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita. Reflexiona sobre el uso del color. Interpreta las líneas, colores y texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea y el plano, y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita.	identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea y el plano, y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita. Reflexiona sobre el uso del color.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea y el plano, y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita. Reflexiona sobre el uso del color. Interpreta las líneas, colores y texturas de una obra de arte y	
BA	Utiliza líneas moduladas. Crea una obra utilizando puntos, líneas y planos de color.	Utiliza diferentes tipos de líneas.	Utiliza líneas, puntos y planos de color.	Utiliza líneas, puntos y planos de color para crear una imagen.	Utiliza líneas moduladas. Crea una obra utilizando puntos, líneas y planos de color.	

BA	Expresa emociones utilizando puntos, líneas y planos de color.	Diferencia entre puntos, líneas y planos de color.	Utiliza puntos, líneas y planos de color.	Utiliza puntos, líneas y planos de color, con cierto gusto estético.	Expresa emociones utilizando puntos, líneas y planos de color.	
BB	Analiza y explica el esquema compositivo básico de una obra de arte atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	Analiza y explica el esquema compositivo básico de una obra de arte atendiendo a las formas.	Analiza esquema compositivo básico de una obra de arte	Analiza y explica el esquema compositivo básico de una obra de arte	Analiza y explica el esquema compositivo básico de una obra de arte atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción	
BB	Crea composiciones modulares combinando colores y formas geométricas.	Diferencia un módulo de formas geométricas	Crea módulos sencillos	Crea composiciones modulares combinando colores y formas geométricas.	Crea composiciones modulares combinando colores y formas geométricas. Aplicando	

BB	Crea un cuadro pop realizando variaciones de color.	Realiza composiciones por medio del uso del color.	Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas por medio del uso del color.	Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	Crea un cuadro pop realizando variaciones de color. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	
BB	Detecta diferentes texturas en las imágenes. Interpreta las texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva	Diferencia diferentes texturas	Detecta diferentes texturas en las imágenes.	Detecta diferentes texturas en las imágenes. Interpreta las texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva.	Detecta diferentes texturas en las imágenes. Interpreta las texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i> , utilizándolas en	

BB	Interpreta mapas topográficos explicando qué indican las curvas de nivel. Dibuja perfiles de terreno interpretando mapas topográficos. Observa y analiza los datos principales en una perspectiva cónica. Representa espacios en perspectiva cónica.	Reconoce mapas topográficos. Reconoce la perspectiva cónica.	Interpreta mapas topográficos explicando qué indican las curvas de nivel. Observa y analiza los datos principales en una perspectiva cónica.	Interpreta mapas topográficos explicando qué indican las curvas de nivel. Dibuja perfiles de terreno interpretando mapas topográficos. Observa y analiza los datos principales en una perspectiva cónica.	Interpreta mapas topográficos explicando qué indican las curvas de nivel. Dibuja perfiles de terreno interpretando mapas topográficos. Observa y analiza los datos principales en una perspectiva cónica. Representa	
BB	Identifica la perspectiva caballera utilizada en un plano de Madrid. Practica el procedimiento de la perspectiva caballera.	Identifica la perspectiva caballera	Identifica la perspectiva caballera utilizada en un plano de Madrid.	Identifica la perspectiva caballera utilizada en un plano de Madrid. Practica el procedimiento de la perspectiva caballera.	Identifica la perspectiva caballera utilizada en un plano de Madrid. Practica el procedimiento de la perspectiva caballera. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de	

BB	Practica el procedimiento de la perspectiva isométrica.	Diistingue la perspectiva isométrica.	Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos en cuadrículas.	Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, usando reglas.	Realiza perspectivas isométricas de volúmenes, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el	

Estándares de aprendizaje		Niveles de adquisición				Calificación (máximo 4)
4º E.S.O. EVALUACIÓN 2ª	Indicadores de logro	En vías de adquisición (1)	Adquirido (2)	Avanzado (3)	Excelente (4)	
BC	Identifica los símbolos de un mapa y los asocia con su significado. Inventa diferentes símbolos para utilizar en un plano.	Identifica símbolos	Identifica los símbolos de un mapa y los asocia con su significado.	Identifica los símbolos de un mapa y los asocia con su significado. Inventa diferentes símbolos.	Identifica los símbolos de un mapa y los asocia con su significado. Inventa diferentes símbolos para utilizar en un plano	

BC	Analiza el nivel de objetividad de una imagen informativa. Analiza los elementos de diferentes infografías. Reconoce la utilidad de distintas imágenes para documentarse.	Reconoce los distintos tipos de imágenes	Reconoce la utilidad de distintas imágenes para documentarse	Analiza el nivel de objetividad de una imagen informativa. Reconoce la utilidad de distintas imágenes para documentarse.	Analiza el nivel de objetividad de una imagen informativa. Analiza los elementos de diferentes infografías. Reconoce la utilidad de distintas imágenes para documentarse.	
BC	Identifica e interpreta mapas, planos y realiza esquemas gráficos.	Identifica mapas y planos	Identifica e interpreta mapas y planos	Identifica e interpreta mapas, planos y realiza esquemas gráficos.	Identifica e interpreta mapas, planos y realiza esquemas gráficos. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación	
BC	Crea infografías para ilustrar noticias.	Distingue mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones.	Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales utilizando diferentes lenguajes y códigos,	Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos.	Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board,	

BC	Identifica los recursos visuales empleados en mensajes publicitarios	Identifica mensajes publicitarios	Identifica los recursos visuales empleados en mensajes publicitarios	Identifica los recursos visuales empleados en mensajes publicitarios	Identifica los recursos visuales empleados en mensajes publicitarios	
BC	Interpreta mapas de carreteras. Dibuja mapas y planos y realiza esquemas gráficos.	interpreta mapas de carreteras.	interpreta mapas de carreteras. Dibuja mapas y planos .	nterpreta mapas de carreteras. Dibuja mapas y planos y realiza esquemas gráficos.	Interpreta mapas de carreteras. Dibuja mapas y planos y realiza esquemas gráficos. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones	

BC	Construye hexágonos, triángulos equiláteros, cuadrados y octógonos inscritos en una circunferencia. Explica la relación entre el hexágono inscrito y el radio de la circunferencia. Relaciona el trazado de las mediatrices del cuadrado con el trazado del octógono inscrito.	Construye triángulos equiláteros, cuadrados o inscritos en una circunferencia.	Construye hexágonos, triángulos equiláteros, cuadrados y octógonos inscritos en una circunferencia.	Construye hexágonos, triángulos equiláteros, cuadrados y octógonos inscritos en una circunferencia. Explica la relación entre el hexágono inscrito y el radio de la circunferencia.	Construye hexágonos, triángulos equiláteros, cuadrados y octógonos inscritos en una circunferencia. Explica la relación entre el hexágono inscrito y el radio de la circunferencia. Relaciona el trazado de las mediatrices del cuadrado con el	
BC	Reconoce repeticiones, giros y simetrías de elementos geométricos en el entorno.	Reconoce repeticiones en el entorno.	Reconoce repeticiones, giros y simetrías de elementos geométricos .	Reconoce repeticiones, giros y simetrías de elementos geométricos en el entorno. Aprende a realizar repeticiones, giros y simetrías de módulos.	Reconoce repeticiones, giros y simetrías de elementos geométricos en el entorno .Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	

BC	Identifica y describe los elementos que forman la imagen de un cartel y de una página web. Analiza los elementos de diferentes fotomontajes y describe los recursos gráficos empleados.	Identifica y describe los elementos que forman la imagen de un cartel .	Identifica y describe los elementos que forman la imagen de un cartel y de una página web.	Identifica y describe los elementos que forman la imagen de un cartel y de una página web.	Identifica y describe los elementos que forman la imagen de un cartel y de una página web.	
BC	Analiza los recursos gráficos en escenas de cine de animación. Realizar una animación utilizando la técnica <i>stop motion</i>.	Diferencia el cine de animación.	Analiza los recursos gráficos en escenas de cine de animación.	Analiza los recursos gráficos en escenas de cine de animación.	Analiza los recursos gráficos en escenas de cine de animación.	
BC	Varía la resolución de imágenes y realiza retoques en fotografías para crear composiciones artísticas. Realiza un fotomontaje.	Varía la resolución de imágenes	Varía la resolución de imágenes y realiza retoques en fotografías	Varía la resolución de imágenes y realiza retoques en fotografías para crear composiciones artísticas.	Varía la resolución de imágenes y realiza retoques en fotografías para crear composiciones artísticas.	

Estándares de aprendizaje		Niveles de adquisición				Calificación (máximo 4)
4º E.S.O. EVALUACIÓN 3ª	Indicadores de logro	En vías de adquisición (1)	Adquirido (2)	Avanzado (3)	Excelente (4)	
BC	Diseña un soporte para cartas y notas. Recrea el diseño de la bolsa mariposa. Diseña rompecabezas. Rediseña una silla de uso habitual y diseña una silla para alumnos de una escuela infantil.	Diseña un soporte para cartas y notas.	Diseña un soporte para cartas y notas. Recrea el diseño de la bolsa mariposa. .	Diseña un soporte para cartas y notas. Recrea el diseño de la bolsa mariposa. Diseña rompecabezas. Rediseña una silla de uso habitual .	Diseña un soporte para cartas y notas. Recrea el diseño de la bolsa mariposa. Diseña rompecabezas. Rediseña una silla de uso habitual y diseña una silla para alumnos de	
BB	Realiza un esquema compositivo de la página de un libro.	Realiza un esquema compositivo de la página de un libro boceto	Realiza un esquema compositivo de la página de un libro terminado con rotuladores	Realiza un esquema compositivo de la página de un libro con herramientad de dibujo técnico	Realiza un esquema compositivo de la página de un libro con ordenador	
BB	Reconoce distintos tipos de símbolos gráficos. Analiza logotipos y describe y comenta su significado. Identifica estilos y técnicas en los símbolos gráficos.	Reconoce distintos tipos de símbolos gráficos.	Reconoce distintos tipos de símbolos gráficos. Analiza logotipos	Reconoce distintos tipos de símbolos gráficos. Analiza logotipos y describe y comenta su significado.	Reconoce distintos tipos de símbolos gráficos. Analiza logotipos y describe y comenta su significado. Identifica estilos y técnicas en los símbolos gráficos.	

BB	Realiza un boceto de un símbolo que representa su forma de ser.	Reconoce distintos símbolos gráficos	Realiza un boceto de un símbolo.	Realiza un boceto de un símbolo que representa su forma de ser.	Realiza un boceto de un símbolo que representa su forma de ser.	
BD	Analiza diferentes aspectos de un folleto divulgativo. Identifica los elementos que intervienen en el diseño gráfico de una web y comenta el diseño aplicado a una página web. Analiza diferentes aspectos de un blog.	Analiza diferentes aspectos de un folleto divulgativo.	Analiza diferentes aspectos de un folleto divulgativo. Identifica los elementos que intervienen en el diseño gráfico de una web	Analiza diferentes aspectos de un folleto divulgativo. Identifica los elementos que intervienen en el diseño gráfico de una web y comenta el diseño aplicado a una página web. .	Analiza diferentes aspectos de un folleto divulgativo. Identifica los elementos que intervienen en el diseño gráfico de una web y comenta el diseño aplicado a una página web. Analiza diferentes aspectos de un	
BD	Reconoce el objetivo de diferentes imágenes al analizar los elementos que contienen.	Reconoce el objetivo de diferentes imágenes	Reconoce el objetivo de diferentes imágenes al analizar los elementos que contienen.	Reconoce el objetivo de diferentes imágenes al analizar los elementos que contienen.	Reconoce el objetivo de diferentes imágenes al analizar los elementos que contienen. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de	

BD	Diseña un díptico. Crea símbolos gráficos. Crea un personaje que pueda servir de mascota para el centro. Realiza un cartel promocional sobre el centro.	Diseña un díptico.	Diseña un díptico. Crea símbolos gráficos.	Diseña un díptico. Crea símbolos gráficos. Crea un personaje que pueda servir de mascota para el centro.	Diseña un díptico. Crea símbolos gráficos. Crea un personaje que pueda servir de mascota para el centro. Realiza un cartel promocional sobre el centro.	
BD	Identifica los recursos visuales empleados en publicidad.	Identifica los recursos visuales empleados en publicidad.	Identifica los recursos visuales empleados en publicidad.	Identifica los recursos visuales empleados en publicidad.	Identifica los recursos visuales empleados en publicidad. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios	

Programación Didáctica de Aula

Taller de Artesanía

1. LAS COMPETENCIAS DEL CURRÍCULO

«En línea con la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, este real decreto se basa en la potenciación del aprendizaje por competencias, integradas en los elementos curriculares para propiciar una renovación en la práctica docente y en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se proponen nuevos enfoques en el aprendizaje y evaluación, que han de suponer un importante cambio en las tareas que han de resolver los alumnos y planteamientos metodológicos innovadores. La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales que, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales».

«Se adopta la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea. Se considera que “las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo”. Se identifican siete competencias clave esenciales para el bienestar de las sociedades europeas, el crecimiento económico y la innovación, y se describen los conocimientos, las capacidades y las actitudes esenciales vinculadas a cada una de ellas».

Las competencias clave del currículo son las siguientes:

- Comunicación lingüística (CL).
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).
- Competencia digital (CD).
- Aprender a aprender (AA).
- Competencias sociales y cívicas (SC).
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (IE).
- Conciencia y expresiones culturales (CEC).

2. OBJETIVOS CURRICULARES DE LA E.S.O

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

3. EL ÁREA DE TALLER DE ARTESANÍA

El taller de artesanía permite al alumnado un acercamiento a la expresión plástica en su más pura esencia, una oportunidad para explorar nuestras capacidades expresivas de “otra manera” distinta a las que acostumbramos en nuestro cotidiano.

El taller de artesanía pretende dotar al alumno de conocimientos, herramientas y procedimientos para que ese antojo de dar forma llegue a su fin y se materialice en aquello que imaginan.

A lo largo de la historia y en la mayor parte de las civilizaciones la artesanía impregna a las diferentes culturas de un sello característico, convirtiéndose en muchos casos en llave clave para reconocer y conocer las distintas culturas, hábitos, costumbres y formas de vida.

La estructura de esta materia se organiza alrededor de la expresión real y práctica por parte de los alumnos, la aplicación de los conocimientos y aptitudes, dentro de un esquema abierto y modular, y una atención mayor a los procesos que a los resultados.

El taller de artesanía aborda la vertiente funcional y práctica de las dos líneas generales a partir de las cuales se organizan los contenidos del área de EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL, “saber ver” y “saber hacer”, poniéndolas al servicio de finalidades comunicativas concretas próximas a los alumnos y libremente elegidas por ellos.

La creación aparece claramente, como una encrucijada en la que el qué y el cómo, el continente y el contenido, se aplican en función de la finalidad comunicativa del emisor. Esa finalidad está presente permanentemente en todo el proceso de búsqueda y desarrollo del mejor modo de enlace entre forma y fondo, en la construcción de la función semiótica.

Esta particularidad del planteamiento repercute, como es natural, en el enfoque de los objetivos, de los contenidos, de la metodología y del modo de evaluación de la materia. Los objetivos se centran fundamentalmente en la comprensión de la comunicación visual

y táctil **a través de procesos prácticos de creación** que impliquen a los alumnos con la complejidad de su entorno. El contenido queda relativamente abierto dentro de un marco de referencia amplio y coherente, en el que profesores y alumnos han de concretar sus líneas de trabajo y análisis.

El taller tiende a evitar rutinas en la utilización de diferentes recursos expresivos y a proporcionar un campo de acción en el que lo más válido sea la actividad de creación en sí misma y todo lo que ella puede movilizar y poner en juego, por encima del resultado que se logre e incluso, en ocasiones, al margen de él. De este modo **el taller de artesanía debe entenderse como un lugar dinámico de experimentación**, modificable a partir de las diferentes acciones que se pongan en juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

- ❑ **Bloque 1.** Expresión plástica. Técnicas artísticas básicas. Dibujo artístico. El grabado.
- ❑ **Bloque 2.** Volumen. Técnicas artísticas básicas. Cerámica y modelado. Papiroflaexia.
- ❑ **Bloque 3.** Restauración. Ornamentación.

UNIDAD 1. Dibujo artístico

OBJETIVOS CURRICULARES

- a) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- b) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- c) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- d) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- e) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- f) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- 1. Enfoque de la unidad.** En esta unidad, los alumnos deben realizar dibujos a partir de la línea y el plano; también deben crear obras propias utilizando esos elementos y aplicando la técnica del claroscuro. Los alumnos van a descubrir cómo se perciben las imágenes y qué elementos intervienen en la percepción y recordar lo que transmiten los tonos y valores de color. También deben expresar sus ideas a través de imágenes.
- 2. Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos han observado y analizado los elementos compositivos de las imágenes y las cualidades de los elementos de su entorno: formas, colores, texturas y proporciones.
- 3. Previsión de dificultades.** Es posible que existan algunas dificultades para proporcionar las formas en el dibujo.

Sugerencia de temporalización de septiembre y octubre

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS CURRICULARES DEL ÁREA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA - La expresión gráfica. - Los elementos compositivos de las imágenes. - Los elementos que intervienen en la percepción de imágenes.	- El carboncillo y la sanguina. Componentes y propiedades. - Dibujo del natural con carboncillo y sanguina. - Relaciones de los planos para formar imágenes. - Análisis de planos y líneas de composición. - Como iniciar un dibujo del natural: Boceto o encaje de la figura, ejes. - Medir a través de proporciones: Relatividad y profundidad. - Luces y sombras. El volumen a través del claroscuro - Acabado y conservación de las obras.	B1-1. Valoración del carboncillo y la sanguina como medio de expresión artística. B1-2. Experimentar con las variaciones formales del trazo, el plano. B1-3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). B1-4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. B1-6. Identificar y diferenciar las propiedades del volumen a través del claroscuro. B1-7. Diferenciar las diferencia entre boceto y dibujo final. Sabiendo conservar las obras adecuadamente venido el caso. B1-11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-1. Valoración del carboncillo y la sanguina como medio de expresión artística.	B1-1.1. Identifica y valora la importancia del carboncillo y la sanguina, analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.	- Identifica y analiza las imágenes realizadas con carboncillo y sanguina, y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita. - Reflexiona sobre el uso del material de dibujo y técnicas secas. - Interpreta las líneas, colores y texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva.	Saber ver Saber hacer	CL CMCT AA CSC
B1-2. Experimentar con las variaciones formales del trazo, el plano.	B1-2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.	- Utiliza líneas moduladas. - Crea una obra utilizando puntos, líneas y planos de color.	Saber hacer	CMCT AA IE CEC
B1-3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	B1-3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).	Expresa emociones utilizando puntos, líneas y planos de color.	Saber hacer	CL CMCT AA CSC CEC

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	B1-4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	Analiza y explica el esquema compositivo básico de una obra de arte atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	Saber verbale Saber hacer	CL CMCT CD AA IE CEC
	B1-4.3. Realiza composiciones de objetos y es capaz de representarlos proporcionalmente encajando las formas.	Crea composiciones y analiza las formas aplicando formas geométricas básicas.	Saber hacer	CMCT AA CEC
B1-6. Identificar y diferencia las propiedades del volumen a través del claroscuro.	B1-6.3. Realiza composiciones con diferentes objetos representándolos atendiendo a sus sombras y luces.	Crea un dibujo realizando variaciones de gris. Desde el tono más luminoso al más oscuro.	Saber hacer	CMCT AA CSC CEC
B1-7. Diferenciar entre boceto y dibujo final. Sabiendo conservar las obras adecuadamente venido el caso.	B1-7.1. Explica oralmente y por escrito imágenes la diferencia entre boceto y dibujo final. Conociendo la forma de conservar los distintos tipos de imágenes	- Detecta diferentes acabados del dibujo. - Interpreta las texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva. - Sabe presentar una imagen adecuadamente, según su técnica.	Saber ver Saber hacer	CL CMCT AA CSC CEC
B1-11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i> .	B1-11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	Elabora un cuadro pop realizando variaciones de color.	Pág. 14 Saber hacer	CMCT AA IE CEC

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.
TRABAJO COOPERATIVO	Proyecto de trabajo cooperativo de primer trimestre: <i>Comemos</i> .		

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Cómic y texto inicio de la unidad: <i>La expresión gráfica</i> (págs. 6 y 7).
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre las imágenes del cómic del inicio de la unidad (págs. 6 y 7); anotar aspectos sobre la composición, el color y la luz, y las formas de un cuadro de Klimt (pág. 23).
	Comunicación audiovisual. Imágenes del inicio de la unidad (págs. 6 y 7); <i>Bodegón con cortina</i> de Paul Cézanne (pág. 8); relaciones de los planos (pág. 9); <i>Desposorios de la Virgen</i> , de Rafael Sanzio; <i>Hirondelle Amour</i> , de Joan Miró; <i>Ritmo sin fin</i> , de Robert Delaunay (pág. 10); <i>La danza</i> , André Derain, 1906; distintos colores de tono azul; colores saturados y apagados; colores claros y colores oscuros (pág. 12); <i>Seis Autorretratos</i> , de Andy Warhol (pág. 14); <i>Catedral de Rouen</i> , de Monet (pág. 15); <i>Torso de Ícaro</i> , de Igor Mitoraj (pág. 16); <i>Mujer sentada campesina</i> , de Juan Gris (pág. 19); pintura prehistórica, pantocrátor, cerámica griega (pág. 20); <i>La Santa Cena</i> , de Leonardo da Vinci; <i>Narciso</i> , de Michelangelo da Caravaggio; <i>Baile en la ciudad</i> , de Auguste Renoir; <i>El beso</i> , de Roy Lichtenstein (pág. 21); <i>Muerte y vida</i> , de Gustav Klimt
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Búsqueda de información sobre Klimt (pág. 23).
	Educación cívica y constitucional. La evolución de la representación de la realidad (págs. 20 y 21).

UNIDAD 2. El grabado

OBJETIVOS CURRICULARES

- a) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- b) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- c) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- d) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- e) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- f) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- 1. Enfoque de la unidad.** En esta unidad, los alumnos deben aprender qué es una impresión. Tendrán la posibilidad de conocer una disciplina artística que le permitirá crear una obra capaz de reproducirse tantas veces como deseen. La unidad didáctica de grabado se centrará en las técnicas tradicionales como el grabado calcográfico y la xilografía y las más novedosas como la litografía sobre matriz de poliéster.
- 2. Lo que los alumnos ya conocen.** Técnicas de dibujo, poseen algunas habilidades plásticas.
- 3. Previsión de dificultades.** Es posible que existan algunas dificultades para entender y diferenciar los distintos tipos de grabado. Realizar los trabajos con limpieza.

Sugerencia de temporalización: noviembre y diciembre

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS CURRICULARES DEL ÁREA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA - La estampa y la matriz. - Los tipos de grabados.	- La historia del grabado. - El grabado en relieve, linóleo y talla en madera. - Impresión del grabado en relieve. Tintas y papel.. - El grabado en hueco, aguafuerte, aguainta y punta seca. - Impresión del grabado en hueco. - El grabado equipo y materiales. - Realización de monotipos con el tórculo. - Litografía sobre poliéster y estampación	B3-27. Valoración del grabado como expresión plástica. B3-28. Realización del diseño y transferencia. B3-29. Uso adecuado de los materiales: rodillo, tinta calcográfica, gubias.y del resto del equipo. B3-30. Interés y valoración de la constancia en el trabajo y de la importancia del proceso de planificación en el trabajo como factor importante en las creaciones artísticas.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B3-27. Valoración del grabado como expresión plástica.	B3-27.1. Expone oralmente y por escrito la diferencia entre grabado en hueco y grabado en relieve y diferencia ambas técnicas en obras de otros artistas. Sabe clasificar las diferentes técnicas según si son grabado en hueco o al relieve.	• Interpreta que es un grabado explicando qué diferencia hay con otras técnicas artísticas • Diferencia con ejemplos entre grabado en hueco y en relieve • Usa el vocabulario específico de la técnica del grabado.	Saber ver Saber hacer	CMCT AA
B3-28. Realización del diseño y transferencia.	B3-28.1. Realiza sus diseños en los diferentes trabajos adaptando correctamente el boceto a la técnica. Usando la línea y el plano como medio de expresión	• Realiza correctamente un grabado en hueco y en relieve.	Saber ver Saber hacer	CMCT AA
B3-29. Uso adecuado de los materiales: rodillo, tinta calcográfica, gubias.y del resto del equipo.	B3-29.1. Realiza estampas adecuadamente, usando los diferentes materiales y máquinas del equipo.	• Utiliza los materiales de las diferentes técnicas correctamente..	Saber hacer	CMCT AA
B3-30. Interés y valoración de la constancia en el trabajo y de la importancia del proceso de planificación en el trabajo como factor importante en las creaciones artísticas.	B3-30.1. Trabaja con una actitud adecuada al aprendizaje, respetando los tiempos de trabajo suyos y de los compañeros	• Trabaja siguiendo una disciplina. Se esfuerza en realizar correctamente los diferentes trabajos.	Saber hacer	CMCT AA

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.
TRABAJO COOPERATIVO	Proyecto de trabajo cooperativo de primer trimestre: <i>Comemos</i> .		

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto inicio de la unidad: <i>La representación objetiva del espacio</i> (págs. 24 y 25).
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre la imagen de inicio de la unidad (págs. 24 y 25).
	Comunicación audiovisual. Proyecciones cilíndrica y cónica (pág. 26); sistemas de representación de planos acotados, diédrico, axonométrico, perspectivas caballera y cónica (págs. 27-29, 32-33, 35-39); mapa topográfico (pág. 30); mapa y perfil topográfico (pág. 31); mapa de Madrid (pág. 34); escenografía para producción cinematográfica; fondo para película de animación; fotograma de <i>Perdidos en el espacio</i> , dirigida por Stephen Hopkins; videojuego (págs. 40 y 41).
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Búsqueda en Internet de imágenes de ciudades tomadas desde un satélite (pág. 25); búsqueda de fondos de animación en Internet (pág. 41).
	Educación cívica y constitucional. La comprensión del plano de una ciudad (pág. 34).

UNIDAD 3. Cerámica y modelado

OBJETIVOS CURRICULARES

- a) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- b) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- c) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- d) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- e) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- f) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- 1. Enfoque de la unidad.** contribuye de forma directa a la adquisición de la competencia cultural y artística en todos los aspectos que la configuran. Fomenta la capacidad de apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales del entorno, a través de experiencias perceptivas y expresivas y del conocimiento de la artesanía de diferentes culturas, épocas y estilos. Puede potenciar así, actitudes abiertas y respetuosas, ofreciendo elementos para la elaboración de juicios fundamentados respecto a las distintas manifestaciones artísticas, estableciendo conexiones con otros lenguajes artísticos y con los contextos social e histórico a los que se circunscribe la artesanía.
- 2. Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos ya han analizado en otras ocasiones los elementos visuales que se utilizan en imágenes con distintas finalidades.
- 3. Previsión de dificultades.** Es posible que existan algunas dificultades para realizar ejercicios con precisión y técnica de artesano.

Sugerencia de temporalización: enero y febrero

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS CURRICULARES DEL ÁREA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 2. VOLUMEN - El lenguaje plástico y visual como medio de expresión. Códigos. Terminología. - Procedimientos. - El soporte y la técnica. - Creaciones plásticas como medio de experimentación	- Herramientas básicas, uso y características - Evolución histórica de la cerámica. - Modelado con churros y planchas de modelos sencillos. - Uso básico del torno. - Modelado de un objeto tridimensional en bulto redondo.. - Técnicas cerámicas de acabado. El vidriado. - Decoración de piezas cerámicas.	- Adquirir conocimientos y procedimientos de trabajo propios del taller de cerámica, a un nivel de iniciación. - Apreciar los valores plásticos propios de las obras cerámicas, como fuente de disfrute, conocimiento y recurso para el desarrollo individual y colectivo y como parte integrante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación y mejora. - Utilizar con destreza, al nivel de iniciación, las herramientas y procedimientos básicos, propios del taller para producir e interpretar obras sencillas, utilizando las técnicas y valores plásticos adecuados. - Enriquecimiento de la capacidad perceptiva y sensorial del alumno/a. percibir e interpretar críticamente las imágenes y formas de su entorno, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales. - Expresarse con actitud creativa, utilizando las técnicas y procedimientos cerámicos con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

BLOQUE 2. VOLUMEN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIA
Adquirir conocimientos y procedimientos de trabajo propios del taller de cerámica, a un nivel de iniciación.	Establece un proceso de trabajo apoyado en la lógica, tanto para el análisis como para la síntesis de los lenguajes visuales o plásticos.	- Se limita a recoger información sobre lo ofrecido, sin ordenarla y estructurarla. - Ordena la información que le llega, sin ser capaz de abstraer conceptos generales aplicables a otros casos.	Saber ver	CL CMCT AA
Apreciar los valores plásticos propios de las obras cerámicas, como fuente de disfrute, conocimiento y recurso para el desarrollo individual y colectivo y como parte integrante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación y mejora.	Se valorará la inquietud en la búsqueda de soluciones alternativas con la utilización de códigos, terminologías y procedimientos de los lenguajes.	- No tiene capacidad para reproducir soluciones similares al problema propuesto. - Reproduce soluciones similares sin aportación propia.	Saber ver	CL CMCT AA
Utilizar con destreza, al nivel de iniciación, las herramientas y procedimientos básicos, propios del taller para producir e interpretar obras sencillas, utilizando las técnicas y valores plásticos adecuados.	Correcta ejecución material de sus producciones, y la adecuada utilización de las técnicas y procedimientos que conozca	- Despreocupación en el trato y manejo de útiles, soportes y mala presentación de trabajos. - Cuidado en la presentación, teniendo en cuenta conceptos como precisión y limpieza. - Precisión en trazados, gusto por la buena composición del trabajo presentado con la técnica adecuada. - Manejo propio y diverso de técnicas con adecuación de éstas al fin requerido.	Saber ver Saber hacer	CL CMCT AA

Enriquecimiento de la capacidad perceptiva y sensorial del alumno/a. percibir e interpretar críticamente las imágenes y formas de su entorno, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.	Se valorará el conocimiento abstracto y su aplicación como apoyatura en la realización de actividades concretas.	- Emite hipótesis adecuadas, relaciona y saca conclusiones propias. - Comprende, comprueba y abstrae conceptos para utilizarlos en otros casos.	Saber ve Saber hacer	CL CMCT AA IE CSC CEC
Expresarse con actitud creativa, utilizando las técnicas y procedimientos cerámicos con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	Resuelve los problemas planteados de manera diferente y con concepción propia, superando estereotipos y convencionalismos.	- Integra con frecuencia recursos propios con modelos establecidos. - Crea un estilo personal.	Saber hacer	CL CMCT AA IE CSC

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.
TRABAJO COOPERATIVO	Proyecto de trabajo cooperativo de segundo trimestre: <i>Percibimos</i> .		

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto inicio de la unidad: <i>Las imágenes de contenido objetivo</i> (págs. 42 y 43).
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre la imagen de inicio de la unidad (págs. 42 y 43); los elementos de las imágenes objetivas (pág. 52); sintetizar la información de una infografía (págs. 56 y 57).
	Comunicación audiovisual. Organización del Imperio español en América (pág. 44); análisis de espacios (pág. 45); participación de las fuentes de energía en la producción de energía eléctrica en España, 2005 (pág. 46); cadena trófica (pág. 47); dibujo de símbolos para mapas y planos (pág. 49); infografía sobre el ciclo del agua (págs. 50 y 51); <i>La cometa</i> , de Francisco de Goya; portulano de Angelino Dulcert; dibujo del submarino realizado por Isaac Peral (pág. 54); <i>Jura de la Constitución por la Reina Regente</i> , de Francisco Jover y Joaquín Sorolla; celebración del nacimiento del euro como moneda única en Frankfurt (pág. 55); infografía de una barrera de sal par el Delta del Ebro (pág. 57).
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Búsqueda de información en la página de la Biblioteca Digital Mundial de la Unesco (pág. 55).
	Educación cívica y constitucional. La interpretación de mapas (pág. 48); documentar acontecimientos (pág. 53).

UNIDAD 4. Papiroflexia

OBJETIVOS CURRICULARES

- a) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- b) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- c) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- d) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- e) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- f) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- 1. Enfoque de la unidad.** En esta unidad, los alumnos van a descubrir como se realizan diseños geométricos y naturales de papiroflexia, así como las aplicaciones del papel maché.
- 2. Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos tienen conocimientos básicos sobre geometría
- 3. Previsión de dificultades.** Es posible que los alumnos encuentren alguna dificultad al realizar poliedros de muchas caras.

Sugerencia de temporalización: marzo y abril

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS CURRICULARES DEL ÁREA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 2. VOLUMEN - El proyecto plástico. - Pasos a tener en cuenta para la realización de una obra plástica tanto de forma individual como colectiva.	- Presentación e historia de la papiroflexia y el origen - Tipos de papel. - Las técnicas básicas de la papiroflexia. - El papel maché. - Escultura en papel. Principios.	- Valorar la evolución de la papiroflexia y conocer los tipos de papel usados en la papiroflexia - Saber realizar pliegues básicos. - Saber realizar papel maché para diversos usos. - Realizar poliedros y formas figurativas. Realizar esculturas con papel .

BLOQUE 2. VOLUMEN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
Valorar la evolución de la papiroflexia. Conocer los tipos de papel usados en la papiroflexia	Valora de manera objetiva la papiroflexia y la evolución de la técnica a lo largo del tiempo	- Identifica y describe que es la papiroflexia. - Analiza la evolución y los tipos de papel usados	Saber verbales Saber hacer Pon en práctica tus capacidades	CMCT AA
Saber realizar pliegues básicos.	Elabora una papiroflexia realizando pliegues sencillos.	Realizar una papiroflexia sencilla. De pliegues básicos.	Saber ver Saber hacer	CL CMCT AA IE CEC
Saber realizar papel maché para diversos usos.	Identifica y realiza papel maché para usarlo en diferentes trabajos tridimensionales.	Realiza proceso de creación del papel maché correctamente para usarlo en diferentes trabajos	Saber ver	CL CMCT AA IE CEC
Realizar poliedros y formas figurativas. Realizar esculturas con papel .	Diseña, en equipo, e individualmente formas poliédricas con papel	Realiza un poliedro de papel y otras formas figurativas.	Saber hacer	CMCT AA IE CEC

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.
TRABAJO COOPERATIVO	Proyecto de trabajo cooperativo de segundo trimestre: <i>Percibimos</i> .		

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto inicio de la unidad: <i>La creación de imágenes digitales</i> (págs. 58 y 59).
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre la imagen de inicio de la unidad (págs. 58 y 59); estudiar los recursos gráficos en escenas de cine de animación (pág. 68); analizar un cartel (pág. 72).
	Comunicación audiovisual. Representación del espacio en la imagen de inicio de la unidad (págs. 58 y 59); dibujo realizado con el programa Illustrator; imagen tratada con el programa Photoshop (pág. 61); imágenes digitales (pág. 62); proceso de creación de imágenes digitales (pág. 64); fotomontaje televisivo realizado en 1996; <i>La libertad lucha en sus filas</i> , de John Heartfield (pág. 70); <i>El escritorio</i> , de David Hockney (pág. 65).
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Utilización de un programa de retoque fotográfico (pág. 65); búsqueda de información sobre los orígenes del cartel (pág. 72).
	Educación cívica y constitucional. Reflexión sobre los distintos tipos de imagen (pág. 62).

UNIDAD 5. Restauración y ornamentación

OBJETIVOS CURRICULARES

- a) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- b) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- c) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- d) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- e) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- f) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- 1. Enfoque de la unidad.** En esta unidad, los alumnos deben reflexionar sobre que es una obra de arte y la importancia de su conservación y restauración como legado cultural. La aplicación de algunas técnicas de restauración en la ornamentación y diseño de objetos diversos.
- 2. Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos conocen la importancia del objeto artístico
- 3. Previsión de dificultades.** Es posible que existan algunas dificultades para realizar algunas técnicas de restauración.

Sugerencia de temporalización: mayo y junio

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS CURRICULARES DEL ÁREA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 3. RESTAURACIÓN Y ORNAMENTACIÓN Apreciación de obras de arte. Desarrollar una actitud crítica ante la obra. Conocer y valorar el patrimonio artístico de la ciudad y lo más destacado de su Comunidad Autónoma. .	- 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. - Historia de la restauración. - Técnicas básicas de restauración - Diseño ornamental.	- 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. - Identificar que es una restauración, y cómo debe intervenir en una obra de arte. - Realizar técnicas de restauración básicas como el puntillismo y rigatino. - Saber hacer un estofado decorativo - Saber realizar ornamentación en vidrio y otras técnicas ornamentales similares usando procedimientos artísticos ..

BLOQUE 3. RESTAURACIÓN Y ORNAMENTACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
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.	Comprende la importancia de patrimonio artístico y cultural y lo sabe explicar.	Sabe expresar y entiende la importancia del patrimonio artístico y cultural.	Pon en práctica tus capacidades	CL CMCT AA IE CEC
Identificar que es una restauración, y cómo debe intervenir en una obra de arte.	Analiza imágenes de edificios y objetos restaurados.	Identifica una restauración	Saber ver	CMCT AA IE CE
Realizar técnicas de restauración básicas como el puntillismo y rigatino.	Realiza un pintillismo y un rigatino sobre lienzo y sobre una imagen impresa.	Realiza correctamente una reintegración pictórica sobre una pintura.	Saber hacer	CMCT AA IE CE
Saber hacer un estofado decorativo	Realiza un estofado en una práctica sobre un a madera usando materiales de restauración.	Sabe realizar la técnica del estofado.	Saber hacer	CMCT AA
Saber realizar ornamentación en vidrio y otras técnicas ornamentales similares usando procedimientos artísticos ..	Diseña ornamentaciones sencillas sobre cristal imitando la vidriera. Diseña ornamentaciones con otros materiales	Realiza ornamentaciones sencillas.	Saber hacer	IE CE

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.
TRABAJO COOPERATIVO	Proyecto de trabajo cooperativo del tercer trimestre: <i>Proyectamos</i> .		

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto inicio de la unidad: <i>Procesos de diseño</i> (págs. 74 y 75).
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre la imagen de inicio de la unidad (págs. 74 y 75).
	Comunicación audiovisual. La imagen de inicio de la unidad (págs. 74 y 75); formas geométricas básicas, disposición de la partes, factores estéticos (pág. 79); juguete para niños (pág. 80); soporte para cartas (pág. 83); <i>L' Hemisfèric</i> de Valencia (pág. 85); envases (pág. 87); diseños de relojes (pág. 90); diseño de rompecabezas (pág. 91); silla de San Ramón; silla Calvet, de Antonio Gaudí; <i>La silla</i> , de Pablo Ruiz Picasso (pág. 92); tumbona de Le Corbusier; silla Panton de Verner Panton (pág. 93); personaje Buzz, de <i>Toy Story</i> (pág. 94); personajes de <i>Kung Fu Panda</i> , DreamWorks Animation (pág. 95).
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Búsqueda de imágenes de personajes (pág. 94).
	Educación cívica y constitucional. El valor añadido en el diseño actual (pág. 78).

RÚBRICAS:

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE		Niveles de adquisición				Calificación (máximo 4)
T. ARTESANÍA EVALUACIÓN 1ª	Indicadores de logro	En vías de adquisición (1)	Adquirido (2)	Avanzado (3)	Excelente (4)	
BB	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto y el plano y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual,	identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea y el plano,	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto y el plano y exponiendo sus opiniones de manera oral y	
BB	Describe las emociones que le transmiten las imágenes, relacionándolas con el uso de elementos configurativos y con los recursos gráficos; aprende a utilizar estos recursos. Deduce la finalidad de las imágenes.	Describe las emociones que le transmiten las imágenes,	Describe las emociones que le transmiten las imágenes, relacionándolas con el uso de elementos configurativos y con los recursos gráficos;	Describe las emociones que le transmiten las imágenes, relacionándolas con el uso de elementos configurativos y con los recursos gráficos; aprende a utilizar estos recursos.	Describe las emociones que le transmiten las imágenes, relacionándolas con el uso de elementos configurativos y con los recursos gráficos; aprende a utilizar estos recursos.	

BB	Conoce, interpreta y aprende a crear imágenes mediante la aplicación de procesos de artes plásticas y diseño, como el collage.	Conoce el collage.	Conoce, interpreta el collage.	Conoce, interpreta y aprende a crear imágenes mediante la aplicación de procesos de artes plásticas y diseño, como el collage.	Conoce, interpreta y aprende a crear imágenes mediante la aplicación de procesos de artes. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. plásticas y	

BB	Expresa semejanzas y diferencias entre imágenes que corresponden a archivos informáticos y las que no lo son; entre una imagen con volumen y la fotografía de la misma imagen; entre el dibujo y la pintura realizados por medios tradicionales y los que se realizan por medios informáticos, etc. Aprende a aplicar los métodos creativos correspondientes a los distintos métodos creativos gráfico-plásticos.	Expresa semejanzas y diferencias entre imágenes que corresponden a archivos informáticos y las que no lo son.	Expresa semejanzas y diferencias entre imágenes que corresponden a archivos informáticos y las que no lo son; entre una imagen con volumen y la fotografía de la misma imagen;	Expresa semejanzas y diferencias entre imágenes que corresponden a archivos informáticos y las que no lo son; entre una imagen con volumen y la fotografía de la misma imagen; entre el dibujo y la pintura realizados por medios tradicionales y los que se realizan por medios informáticos, etc.	Expresa semejanzas y diferencias entre imágenes que corresponden a archivos informáticos y las que no lo son; entre una imagen con volumen y la fotografía de la misma imagen; entre el dibujo y la pintura realizados por medios tradicionales y los que se realizan por medios informáticos, etc.	
BB	Elabora imágenes combinando técnicas y materiales	Diferencia entre técnicas	Utiliza diferentes técnicas para generar imágenes	Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas.	Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objeto de la actividad. Combina técnicas y	

BB	Analiza imágenes y describe los elementos de las mismas	Analiza imágenes	Analiza imágenes y describe los elementos de las mismas.	Analiza imágenes y describe los elementos de significación,	Analiza imágenes y describe los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	
BB	Realiza fotografías cambiando el punto de vista	Realiza fotografías con distintos encuadres	Realiza fotografías con distintos encuadres. Realiza fotografías cambiando el punto de vista	Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas	Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas	
BB	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en distintos actos de comunicación visual.	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual .	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en distintos actos de comunicación visual.	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en distintos actos de comunicación visual.	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en distintos actos de comunicación	
BB	Explica la finalidad de diferentes imágenes. Transforma la finalidad de diferentes imágenes.	Entender diferentes tipos de imágenes	Explicar la finalidad de las imágenes	Explicar la finalidad de diferentes imágenes y probar a transformarlas .	Explica la finalidad de diferentes imágenes. Transforma la finalidad de diferentes	

BB	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea, el plano o los bloques y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes .	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea o el plano	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea, el plano o los bloques y exponiendo sus opiniones de manera oral y	
BB	Identifica transformaciones en las formas del entorno. Analiza las formas que se observan en las imágenes y las relaciones de dimensión, proporción, posición y situación que existen entre ellas.	Identifica las formas del entorno.	Identifica transformaciones en las formas del entorno.	Identifica transformaciones en las formas del entorno. Analiza las formas que se observan en las imágenes.	Identifica transformaciones en las formas del entorno. Analiza las formas que se observan en las imágenes y las relaciones de dimensión, proporción, posición y situación que existen entre	
BB	Elabora escalas monocromáticas y policromáticas. Crea composiciones con armonía cromática.	Comprender que es una escala	Elabora escalas monocromáticas	Elabora escalas monocromáticas y policromáticas.	Elabora escalas monocromáticas y policromáticas. Crea composiciones con armonía cromática.	

BB	Analiza texturas en obras tridimensionales.	Identifica texturas	Analiza texturas	Analiza texturas en obras tridimensionales.	Analiza texturas en obras tridimensionales. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o	
BB	Analiza imágenes y describe sus elementos: forma, color, textura, proporción. Reconoce el valor del color en la publicidad. Analiza texturas en obras tridimensionales. Identifica las cualidades de las formas. Identifica transformaciones en las formas del entorno.	Analiza imágenes y describe sus elementos: forma, color, textura, proporción.	Analiza imágenes y describe sus elementos: forma, color, textura, proporción. Reconoce el valor del color en la publicidad.	Analiza imágenes y describe sus elementos: forma, color, textura, proporción. Reconoce el valor del color en la publicidad. Analiza texturas en obras tridimensionales. Identifica las cualidades de las formas.	Analiza imágenes y describe sus elementos: forma, color, textura, proporción. Reconoce el valor del color en la publicidad. Analiza texturas en obras tridimensionales. Identifica las cualidades de las formas. Identifica transformaciones en las formas del entorno.	

BB	Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva,	Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas,	Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones .	Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su	
BB	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en una composición en el plano y otra con volumen.	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en una composición en el plano .	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en una composición en el plano y otra con volumen.	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en una composición en el plano y otra con volumen. Realliza tu propia	

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE		Niveles de adquisición				Calificación (máximo 4)
T. ARTESANÍA EVALUACIÓN 2ª	Indicadores de logro	En vías de adquisición (1)	Adquirido (2)	Avanzado (3)	Excelente (4)	
BC	Realiza trazos geométricos básicos. Traza ángulos con escuadra y cartabón, y traza paralelas y perpendiculares con plantillas y con compás.	Realiza trazos geométricos básicos.	Realiza trazos geométricos básicos. Traza ángulos con escuadra y cartabón,	Realiza trazos geométricos básicos. Traza ángulos con escuadra y cartabón, y traza paralelas.	Realiza trazos geométricos básicos. Traza ángulos con escuadra y cartabón, y traza paralelas y perpendiculares	
BC	Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás.	Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás.	Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás.	Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás.	Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás.	
BC	Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón	Identifica los ángulos	Identifica los ángulos de 30°, 45°,	Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90°	Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el	
BC	Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	Identifica la bisectriz	Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera,	Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. Cuyo vértice está fuera	
BC	Traza la mediatriz de un segmento utilizando regla y compás.	Identifica la mediatriz	Define que es la mediatriz	Traza la mediatriz de un segmento utilizando regla y compás.	Traza la mediatriz de un segmento utilizando regla y compás.	

BC	Construye hexágonos, triángulos equiláteros, cuadrados y octógonos inscritos en una circunferencia. Explica la relación entre el hexágono inscrito y el radio de la circunferencia. Relaciona el trazado de las mediatrices del cuadrado con el trazado del octógono inscrito.	Construye hexágonos, triángulos equiláteros,	Construye hexágonos, triángulos equiláteros, cuadrados y octógonos inscritos en una circunferencia.	Construye hexágonos, triángulos equiláteros, cuadrados y octógonos inscritos en una circunferencia. Explica la relación entre el hexágono inscrito y el radio de la circunferencia.	Construye hexágonos, triángulos equiláteros, cuadrados y octógonos inscritos en una circunferencia. Explica la relación entre el hexágono inscrito y el radio de la circunferencia. Relaciona el trazado de las mediatrices del cuadrado con el	
BC	Reconoce repeticiones, giros y simetrías de elementos geométricos en el entorno.	Reconoce repeticiones en el entorno.	Reconoce repeticiones, giros y simetrías de elementos geométricos .	Reconoce repeticiones, giros y simetrías de elementos geométricos en el entorno. Aprende a realizar repeticiones, giros y simetrías de módulos.	Reconoce repeticiones, giros y simetrías de elementos geométricos en el entorno .Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	

BC	Observa y reflexiona sobre las vistas de distintos tipos de imagen. Dibuja las vistas de una casa. Reconoce los elementos de la perspectiva cónica en distintas imágenes. Representa un paisaje urbano en perspectiva cónica central. Reconoce la perspectiva en la imagen bidimensional	Observa y reflexiona sobre las vistas de distintos tipos de imagen.	Observa y reflexiona sobre las vistas de distintos tipos de imagen.	Observa y reflexiona sobre las vistas de distintos tipos de imagen.	Observa y reflexiona sobre las vistas de distintos tipos de imagen.	
BC	Identifica trazados realizados en perspectiva caballera.	Identifica trazados realizados en perspectiva caballera.	Identifica trazados realizados en perspectiva caballera.	Identifica trazados realizados en perspectiva caballera.	Identifica trazados realizados en perspectiva caballera.	
BC	Identifica trazados realizados en perspectiva isométrica.	Identifica trazados realizados en perspectiva isométrica.	Identifica trazados realizados en perspectiva isométrica.	Identifica trazados realizados en perspectiva isométrica.	Identifica trazados realizados en perspectiva isométrica.	

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE		Niveles de adquisición				Calificación (máximo 4)
T. ARTESANÍA EVALUACIÓN 3ª	Indicadores de logro	En vías de adquisición (1)	Adquirido (2)	Avanzado (3)	Excelente (4)	
BD	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea, el plano, las formas y el equilibrio que expresa la imagen y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes .	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea, el plano.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea, el plano, las formas y el equilibrio.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea, el plano, las formas y el equilibrio que expresa la imagen y exponiendo sus opiniones de manera oral y	
BD	Interpreta y realiza composiciones modulares.	Identifica un módulo	Crea un módulo	Interpreta composiciones modulares.	Interpreta y realiza composiciones modulares.	

BD	Analiza composiciones con diferentes valores cromáticos y realiza composiciones monocromáticas y policromáticas. Explora las posibilidades compositivas del color.	Analiza composiciones con diferentes valores cromáticos	Analiza composiciones con diferentes valores cromáticos y realiza composiciones monocromáticas	Analiza composiciones con diferentes valores cromáticos y realiza composiciones monocromáticas y policromáticas.	Analiza composiciones con diferentes valores cromáticos y realiza composiciones monocromáticas y policromáticas.	Explora las posibilidades compositivas del color.
BD	Reconoce la utilidad de los esquemas compositivos en el plano para la realización de obras artísticas.	Reconoce formas geométricas sencillas en obras de arte	Reconoce la utilidad de los esquemas compositivos	Reconoce la utilidad de los esquemas compositivos en el plano para la realización de obras artísticas.	Reconoce la utilidad de los esquemas compositivos en el plano para la realización de	
BD	Analiza fotografías retocadas con fines publicitarios.	Reconoce que es una fotografía.	Identifica los medios para obtener fotografías	Analiza fotografías retocadas	Analiza fotografías retocadas con fines publicitarios.	
BD	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en la composición de imágenes publicitarias.	Identifica los elementos del lenguaje visual	Identifica los elementos del lenguaje visual en la composición de imágenes	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en la composición de imágenes	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en la composición de imágenes publicitarias.	

BD	Realiza un <i>dossier</i> con imágenes de viñetas de cómic, obras pictóricas, fotogramas de cine y fotografías, describiendo el tipo de imagen de que se trata en cada caso, la planificación, la angulación y la iluminación en cada una.	Realiza un <i>dossier</i> con imágenes de viñetas de cómic,	Realiza un <i>dossier</i> con imágenes de viñetas de cómic, obras pictóricas, fotogramas de cine y fotografías,.	Realiza un <i>dossier</i> con imágenes de viñetas de cómic, obras pictóricas, fotogramas de cine y fotografías, describiendo el tipo de imagen de que se trata en cada caso	Realiza un <i>dossier</i> con imágenes de viñetas de cómic, obras pictóricas, fotogramas de cine y fotografías, describiendo el tipo de imagen de que se trata en cada caso, la planificación, la angulación y la iluminación en cada	
BD	Realiza fotografías y explica de qué tipo son y cómo conseguir mejores resultados.	Realiza fotografías .	Realiza fotografías de diferente tipo.	Realiza fotografías y explica de qué tipo son .	Realiza fotografías y explica de qué tipo son y cómo conseguir mejores resultados.	
BD	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en el cine de animación.	Identifica elementos del lenguaje visual..	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual .	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en el cine .	Identifica y analiza los elementos del lenguaje visual en el cine de animación en distintos actos de	
BD	Realiza en grupo un reportaje gráfico sobre una fiesta de disfraces.	Es capaz de trabajar en grupo	Realiza en grupo un reportaje gráfico	Realiza en grupo un reportaje gráfico sobre cualquier tema libre.	Realiza en grupo un reportaje gráfico sobre una fiesta de disfraces.	

BD	Analiza los recursos empleados en la fotografía en la publicidad. Analiza imágenes publicitarias.	Diferencia entre fotografías e imágenes publicitarias	Analiza los recursos empleados en la fotografía en la publicidad.	Analiza los recursos empleados en la fotografía en la publicidad. Analiza imágenes publicitarias.	Analiza los recursos empleados en la fotografía en la publicidad. Analiza imágenes	
BD	Comprende el <i>storyboard</i> de una película. Analiza los recursos expresivos en el cine de animación.	Comprende el <i>storyboard</i>	Comprende el <i>storyboard</i> de una película.	Comprende el <i>storyboard</i> de una película. Intenta valorar los recursos expresivos	Comprende el <i>storyboard</i> de una película. Analiza los recursos expresivos en el	

BACHILLERATO

DIBUJO TÉCNICO I Y II, DIBUJO ARTÍSTICO I

1. INTRODUCCIÓN

El Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, establece los objetivos, fines y principios generales y pedagógicos de esta etapa. Por otro lado, se definen los aprendizajes esenciales para cada una de las materias, conformados por las competencias específicas previstas para la etapa en cada una de ellas, los criterios de evaluación correspondientes y los contenidos enunciados en forma de saberes básicos. Además, se propone una definición de situación de aprendizaje, con el fin de facilitar al profesorado su propia práctica docente.

2. CONDICIONANTES SOCIALES, ACADÉMICOS Y CULTURALES

CONTEXTO

Con unas instalaciones ya veteranas, aunque en continua renovación, el centro se encuentra situado en una barriada de Jerez de los Caballeros, de la que toma su nombre.

Jerez de los Caballeros es una de las ciudades extremeñas de más desarrollo, tanto económico, como social, siendo capital de comarca y cabeza de partido judicial.

CENTRO

Centro de Secundaria que cuenta con aproximadamente quinientos alumnos y una plantilla de sesenta profesores. Los cuales se distribuyen en las distintas etapas formativas:

- ESO
- Bachillerato: Humanidades, Ciencias Sociales, Tecnológico y Biosanitario.
- Formación Profesional de Ciclo Formativo de Grado Superior Administración y Finanzas.
- Formación Profesional de Ciclo Formativo de Grado Medio Instalación y Mantenimiento Electromecánico de Maquinaria y Conducción de Líneas.
- Formación Profesional de Ciclo Formativo de Grado Medio Electromecánica de Vehículos Automóviles.
- Ciclo Formativo de Grado Medio Carrocería.

- Ciclo Formativo de Grado Medio Gestión administrativa.

3. PROPÓSITOS

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación que está sujeto a convenciones y es imprescindible a la hora de abordar cualquier proyecto cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, tanto en su etapa de planificación e ideación como en su fase de fabricación o construcción. Se constituye también en un elemento fundamental e indispensable en el desarrollo tecnológico de nuestras sociedades.

El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento y de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos o mediante la participación en proyectos interdisciplinares, contribuyendo al desarrollo de las competencias clave en su conjunto y a la adquisición de los objetivos de etapa. Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de Bachillerato, como son el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural, otorgando especial relevancia a la no discriminación por razón de género.

La materia de Dibujo Técnico dota al alumnado de una herramienta sumamente eficaz para comunicarse de manera gráfica y objetiva. Estamos ante un lenguaje que nos permite expresar y difundir ideas o proyectos según convenciones que garantizan su interpretación fiable, precisa e inequívoca. Para favorecer esta forma de expresión, la materia de Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado, la cual le permitirá tanto representar el espacio tridimensional sobre el plano como, inversamente, la lectura de planos, al igual que la visualización y recreación mental de espacios tridimensionales. Además, por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos, bien individuales o bien en grupo, se potencia la capacidad de análisis, creatividad, autonomía y pensamiento divergente, propiciando siempre actitudes de respeto y empatía.

En un sentido más general, cabe señalar que la materia de Dibujo Técnico contribuirá a alcanzar los fines de Bachillerato relativos al logro de la madurez intelectual y humana del alumnado aportándole conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa. Asimismo, le permitirá la adquisición de las competencias indispensables para el futuro formativo y profesional y la capacitación para el acceso a una educación superior.

Siguiendo los principios pedagógicos de esta etapa, las actividades educativas favorecerán en el alumnado el aprendizaje por sí mismo, la capacidad de trabajo en equipo y la aplicación de métodos de investigación. Se promoverán siempre las actividades que estimulen el hábito de la lectura y la expresión en público, incluyendo y fomentando el uso de lenguas extranjeras. Se establecerán las medidas de atención a la diversidad que sean necesarias, así como las alternativas

organizativas y metodológicas que se precisen en lo que se refiere a la atención a los alumnos y alumnas con necesidades específicas de apoyo educativo. También se prestará atención a la orientación educativa y profesional, incorporando la perspectiva de género des- de un enfoque inclusivo y no sexista, haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos.

El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo tanto de técnicas gráficas con medios tradicionales como por medio del uso de herramientas digitales. Igualmente, el alumnado asumirá como propias la adquisición y puesta en marcha de estrategias tales como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos o la interpretación de resultados necesarios en estudios posteriores.

Así mismo, esta materia contribuye al desarrollo de varios temas transversales, especialmente por la necesidad del dibujo durante el diseño de instrumentos e infraestructuras que se precisan para el desarrollo humano. Por ello todo dibujo se convierte en un poderoso recurso de transmisión de ideas y de sensibilización, al reflejar por medio de él todo aquello que el ser humano va a fabricar. Todo proyecto dibujado puede provocar la reflexión sobre temas como los derechos humanos y la protección del medio ambiente, lo cual contribuirá al desarrollo de las competencias necesarias para que el alumnado se pueda enfrentar a los desafíos del siglo XXI. Por ello, desde esta materia se propondrá la creación de proyectos sostenibles, que contemplen la gestión responsable de los residuos y el control de la toxicidad e impacto medioambiental de los proyectos ideados, contribuyendo así a una formación global y una educación ambiental del alumnado.

La materia de Dibujo Técnico en la etapa de Bachillerato se construye desde el perfil competencial de la materia Educación Plástica Visual y Audiovisual de ESO. Ahora se desarrollarán, con mayor profundidad, las capacidades adquiridas en los cursos anteriores y se consolidarán y ampliarán los saberes básicos previos para dotar al alumnado de una base que garantice los aprendizajes de etapas posteriores y la preparación para la participación activa como ciudadanos.

En lo que respecta a la continuidad en las posteriores etapas, cabe aclarar que la materia de Dibujo Técnico de 1o y 2o de Bachillerato es una materia que puede cursar el alumnado del Bachillerato de Ciencias y Tecnología. El alumnado que decida continuar con estudios superiores relacionados con la materia ampliará los conocimientos adquiridos en, por citar algunos, los ciclos formativos de la familia de Edificación y Obra Civil o Animación 2D y 3D, así como en los grados en Bellas Artes, Diseño industrial, Ingeniería o Arquitectura. También podrá utilizar estos conocimientos como salida profesional en campos relacionados con el diseño, la animación y los videojuegos, la arquitectura y la ingeniería o la docencia.

En las próximas páginas se presentan las competencias específicas, conexiones entre competencias, saberes básicos, situaciones de aprendizaje y criterios de evaluación propuestos en esta materia que, en su conjunto, están orientados a generar en el alumnado interés por investigar, experimentar y reflexionar sobre el proceso creativo.

La materia se estructura en torno a las siguientes cinco competencias específicas: representar elementos, arquitectónicos y de ingeniería, analizando las estructuras geométricas y los elementos técnicos (1); utilizar razonamientos y procedimientos lógicos en problemas de índole gráfico-matemática (2); utilizar y desarrollar la visión espacial apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías (3); formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorar la importancia del croquis para documentar proyectos (4), y representar digitalmente elementos geométricos mediante el uso de programas específicos CAD, apreciando su potencialidad para uso profesional (5).

También se establecen las conexiones más significativas y relevantes entre las competencias específicas de la propia materia, entre estas y las competencias específicas de otras materias de la etapa y, finalmente, las relaciones o conexiones que tienen con las competencias clave.

Para conseguir estas competencias específicas se han seleccionado y organizado unos saberes básicos relacionados con el estudio de la geometría y su representación bidimensional y tridimensional, con el aprendizaje de las normas internacionales UNE e ISO, y con el uso de herramientas digitales de dibujo.

Estos saberes se organizan en cuatro bloques: «Fundamentos geométricos» (A), «Geometría proyectiva» (B), «Normalización y documentación gráfica de proyectos» (C) y, por último, «Sistemas CAD» (D). A su vez, cada uno de estos bloques se articula en varios subbloques.

En el apartado dedicado a las situaciones de aprendizaje se proponen algunos principios generales y directrices que permitirán después al docente diseñar de la forma más oportuna situaciones y actividades de aprendizaje que favorezcan la adquisición y el desarrollo de cada una de las competencias específicas.

Por último, se expondrán los criterios de evaluación como herramienta que permitirá valorar el grado de adquisición de las distintas competencias específicas y se detallan los aspectos más representativos del nivel de desarrollo que se espera que alcance el alumnado. A partir de ellos se valoran tanto la adquisición por parte del alumnado de los saberes, como la autonomía, el autoaprendizaje y el rigor en los razonamientos, al igual que la claridad y precisión en los trazados.

4. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA:

a) Ejercer la ciudadanía democrática desde una perspectiva global y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española y por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.

- b) Consolidar una madurez personal y social que le permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar un espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c) Fomentar, mediante la coeducación, la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres; analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes -en particular la violencia contra la mujer- e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- f) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación, valorando la necesidad del uso seguro y responsable de las tecnologías digitales, gestionando con cuidado la propia identidad digital y respetando la de los otros.
- g) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución, así como el patrimonio natural, cultural, histórico y artístico de España y, de forma especial, el de Extremadura. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- h) Acceder a los conocimientos científicos, matemáticos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- i) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- j) Afianzar el espíritu emprendedor y el respeto al trabajador con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- k) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- l) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- m) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.
- n) Fomentar hábitos de vida saludable y actitudes responsables en el cuidado del medio natural, social y cultural.

5. OBJETIVOS GENERALES DEL ÁREA

El desarrollo de esta materia ha de contribuir a que los alumnos adquieran las siguientes capacidades:

- Utilizar con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico y su terminología específica.
- Valorar el correcto acabado del dibujo, así como las mejoras que puedan introducir las diversas técnicas gráficas en la representación, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.
- Apreciar la universalidad del dibujo técnico en la transmisión y comprensión de las informaciones, valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.
- Conocer y comprender los fundamentos del dibujo técnico para aplicarlos a la lectura e interpretación de los diseños, planos y productos artísticos, y a la representación de formas ateniéndose a las diversas normas, y para elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el campo de la técnica y del arte, tanto en el plano como en el espacio.
- Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.
- Valorar la normalización como el convencionalismo idóneo para simplificar, no sólo en la producción sino en la comunicación, dándoles a estas un carácter universal, comprendiendo y representando formas, ateniéndose a las normas UNE e ISO.
- Potenciar el trazado de croquis y perspectivas a mano alzada para alcanzar la destreza y rapidez imprescindibles en la expresión gráfica.
- Planificar, reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad. Fomentar el método y el razonamiento en el dibujo como medio de transmisión de ideas científico-técnicas y aplicarlas a la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.
- Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de los planos técnicos.

6. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

En línea con la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, este real decreto se basa en la potenciación del aprendizaje por competencias, integradas en los elementos curriculares para propiciar una renovación en la práctica docente y en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se proponen nuevos enfoques en el aprendizaje y evaluación, que han de suponer un importante cambio en las tareas que han de resolver los alumnos y planteamientos metodológicos innovadores. La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes,

emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales que, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales».

Se adopta la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea. Se considera que “las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo”. Se identifican siete competencias clave esenciales para el bienestar de las sociedades europeas, el crecimiento económico y la innovación, y se describen los conocimientos, las capacidades y las actitudes esenciales vinculadas a cada una de ellas».

Las competencias clave del currículo son las siguientes:

- Comunicación lingüística (CL).
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).
- Competencia digital (CD).
- Aprender a aprender (AA).
- Competencias sociales y cívicas (SC).
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (IE).
- Conciencia y expresiones culturales (CEC)

7. RECURSOS DIDÁCTICOS

PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Desde el punto de vista genérico la programación se basa en una intervención educativa de orientación constructivista, destacando lo siguiente:

- a) Se parte del nivel de desarrollo del alumno, en sus distintos aspectos, para construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren dicho nivel de desarrollo.
- b) Se da prioridad a la comprensión de los contenidos que se trabajan frente a su aprendizaje mecánico.
- c) Se propician oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos, de modo que el alumno pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido.
- d) Se fomenta la reflexión personal sobre lo realizado y la elaboración de conclusiones con respecto a lo que se ha aprendido, de modo que el alumno pueda analizar su progreso respecto a sus conocimientos.

- e) Se utilizan estrategias didácticas basadas en la observación y la experimentación, adecuadas a las capacidades del alumnado, a fin de alcanzar contenidos conceptuales de forma inductiva.
- f) Se utilizan las tecnologías de la información y la comunicación, entendiéndolas como herramientas de ayuda al proceso pedagógico y campo de experimentación hacia nuevas formas de expresión y creación.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- 1.- Fomentar todo tipo de actividades y métodos que eviten la pasividad del alumno en clase, así como el abuso de la lección magistral, donde el alumno tenga una participación real en las clases y deje de ser un mero receptor; donde tenga que tomar decisiones y asumir responsabilidades, siendo protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- 2.- Estimular la creatividad y la expresividad. Para ello es recomendable el uso de bocetos pues constituyen un instrumento muy valioso para el desarrollo de la actividad creativa y para el posterior desarrollo de cualquier tipo de expresión.
- 3.- Buscar la relación recíproca y la integración con otras áreas. De este modo la Educación Plástica y Visual coadyuva a reafirmar la noción de que las áreas son sólo elementos parciales en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- 4.- Procurar la permanente integración e interacción de unos bloques de contenidos con otros ya que las características propias de esta área desaconsejan el estudio aislado de los mismos.
- 5.- Dar a conocer a los alumnos los objetivos que persiguen los ejercicios con el fin de que su esfuerzo se convierta en un auténtico aprendizaje.
- 6.- Eliminar lo accesorio, reforzando los contenidos fundamentales.
- 7.- Buscar el equilibrio entre la dimensión práctica y conceptual de los contenidos. Evitar que los alumnos se conviertan en afanados productores de imágenes sin sentido y plantear el área como algo principalmente conceptual y no como algo esencialmente manual.
- 8.- Potenciar el método constructivista: aprendizajes significativos, memorización comprensiva, etc.
- 9.- Planificar los contenidos del aprendizaje en términos que permitan opciones flexibles y que por tanto desarrollen el pensamiento divergente y atiendan a la diversidad del alumnado.
- 10.- Buscar que la mayoría de las percepciones visuales, trabajos o experiencias en el área tengan como destino la interacción con el entorno.
- 11.- Fomentar el trabajo en grupo en el sentido de propiciar la confrontación creativa de diferentes resultados y el intercambio de experiencias entre los alumnos.

- 12.- No limitar las actividades en equipo el entorno del área sino fomentar y participar en actividades de carácter interdisciplinar.
- 13.- Buscar como objetivo la “apreciación” del hecho artístico y no su “entendimiento”, tratando de juzgarlo en función de su componente plástico y no tanto en función de la historia, la economía, la sociología o la religión, que son componentes específicos de otras áreas.
- 14.- Disponer de un aula adecuada en cuanto a espacio, luz natural y artificial, agua, posibilidad de oscurecerse, etc. y dotada de mesas de tablero abatible para cada alumno, estanterías, mesas de taller, banquetas de altura regulable, retroproyector, proyector de diapositivas, pantalla de proyección, etc.
- 15.- Intensificar el buen uso de Nuevas Tecnologías: Medios Audiovisuales e Informática.
- 16.- Se prestará atención continua al mantenimiento de un clima afectivo adecuado tanto entre los alumnos como entre profesor y alumno, así como de una relación de igual con los docentes, piedra angular para el respeto mutuo.

El objetivo primordial es lograr que los alumnos y alumnas descubran la importancia del lenguaje visual como medio de comunicación en la sociedad actual, descubran las cualidades estéticas, plásticas y funcionales de las formas del entorno natural y cultural y aprecien el hecho artístico como disfrute estético y como parte fundamental del patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su conservación y mejora, en especial en el respeto de las obras artísticas.

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO Y TÉCNICAS

La característica de “materia propia de la modalidad” hace que los conocimientos que el alumno va a adquirir le preparen y orienten, a los alumnos del primer curso para afrontar el dibujo técnico II que puede resultar una asignatura con un temario extensísimo, y al segundo curso como formación especializada, hacia estudios posteriores o hacia una actividad profesional.

La asignatura capacitará para el conocimiento del lenguaje gráfico empleado por las distintas especialidades industriales (lectura e interpretación) y para la expresión de ideas tecnológicas o científicas.

El proceso de enseñanza-aprendizaje será eminentemente activo, simultaneándose teoría y praxis, para crear con dichas aplicaciones conocimientos funcionales.

La utilización de medios didácticos audiovisuales conseguirá la mayor eficiencia docente, claridad de exposición y ahorro de tiempo. El Departamento que suscribe, cuenta con numerosas transparencias relativas al temario de gran claridad, y se espera diseñar nuevas presentaciones en **Power Point** como refuerzo y apoyo de lo visto en clase. Mediante estas presentaciones se intentará mostrar todos los trazados paso por paso, y se instalará copias en los ordenadores de los alumnos para que puedan verlas en cualquier momento. Cogerán los apuntes del siguiente modo:

Dibujaran los trazados mostrados en la pantalla y yo les facilitaré los textos q acompañan los dibujos antes de la

proyección. De este modo se harán con un cuaderno de apuntes que servirá posteriormente como herramienta de evaluación. De este modo se seleccionan los trazados más importantes y el alumno sigue la organización que marca este departamento.

La utilización de modelos reales ayudará en el esfuerzo pedagógico.

El dibujo técnico se concibe como herramienta y medio, por lo que se complementará un adiestramiento instrumental básico con un mayor esfuerzo conceptual.

La importancia del dibujo a mano alzada es reivindicada frente a una excesiva tecnificación de construcciones elementales, velando por la comprensión y capacidad de análisis frente a la especialización instrumental.

Los ejercicios se presentaran agrupados en láminas con sus márgenes y cajetín correspondientes, para facilitar al alumno la organización de los contenidos. La ejecución de los mismos se realizará a lápiz, siendo optativo su presentación a tinta.

La comparación entre sistemas de representación, fórmulas gráficas y métodos diferenciados será siempre estimulada en aras de un mejor aprendizaje gracias al análisis de las ideas fundamentales de cada propuesta.

Se resalta la importancia de la evaluación inicial como punto de partida del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Mediante un sencillo y básico ejercicio que comprende operaciones con formas poligonales simples, división de un segmento y construcción de curvas cónicas se descubrirán los conocimientos del alumnado y se podrá iniciar la programación desde unas bases objetivas.

RECURSOS AMBIENTALES Y MATERIALES.

Aula de Plástica con mesas de dibujo con tablero abatible y taburetes de altura regulable, para treinta alumnos. Cinco mesas de trabajo grandes con capacidad para 20 ALUMNOS aprox.

El uso de estos espacios se hará en función del número de alumnos y del tipo de actividad que se vaya a realizar, teniendo en cuenta que somos dos los profesores del área, e intentaremos hacer un reparto equitativo.

El aula de Plástica es un espacio especializado, de carácter temático, a donde los alumnos se desplazan desde sus aulas genéricas, en caso de que el centro no esté estructurado en aulas temáticas. Por este motivo, tiene para el grupo un

carácter especial que debe rodearse de una sensibilización hacia él por parte del alumnado, a fin de conseguir un mejor aprovechamiento y respeto del mobiliario y materiales.

La mayor parte del aula estará ocupada por las mesas de trabajo, el área de experimentación propiamente, sin embargo no se trata de la única tarea a realizar. Parte de las paredes deben estar dedicadas a área de exposición, donde iremos colocando los ejercicios resueltos que puedan ir sirviendo de recapitulación y motivación. Esta zona deberá cambiar sus contenidos sucesivamente, estando al día del ritmo de actividades realizadas. En caso de que el aula esté compartida por varios niveles, deberemos separar claramente los trabajos de unos y de otros para facilitar su visualización y los debates que se realicen sobre estos.

Otra parte del aula está destinada a taller con grandes mesas de trabajo

Finalmente, y dependiendo de la dotación del aula, puede existir un área para la visualización de vídeo o diapositivas, o área para el uso de un taller de grabado.

Otros recursos ambientales de primer orden son aulas especializadas como la de informática o la de audiovisuales, además de la propia salida al exterior, en los alrededores, donde también pueden realizarse actividades e incluso aprovechar los recursos existentes: centros culturales, videotecas, mediatecas locales, etc. Las visitas a los museos deben planificarse cuidadosamente, pautando convenientemente la información visual que deberá apreciar el grupo de alumnos.

LIBROS DE TEXTO RECOMENDADOS

Dibujo Técnico I y II Editorial Donostierra. F..Javier Rodríguez de Abajo

MATERIAL PROPIO DEL DEPARTAMENTO REPARTIDO EN AULA:

Caballetes de pintura

Tableros contrachapado

Tornetas de madera

Proyector de ordenador instalado en el aula

Modelos geométricos de madera y plástico

Modelos metálicos de piezas

Maniquí articulado, esculturas de escayola

Instrumental de dibujo técnico
Tórculo
Horno eléctrico de 5 KW
Tintas para estampación
Plantillas de mesa y encerado
Torno de alfarero

INSTALACIONES

Agua y desagüe
Instalación eléctrica de fuerza

MOBILIARIO DEL AULA.

Mesa para el profesor
Mesas de dibujo y banquetas
Mesas de taller bajas y banquetas
Armario y vitrinas
Estanterías metálicas
Encerado fijo para tiza
Perchas y corchos.

BIBLIOTECA DEL AULA.

MANUAL DE NORMAS UNE SOBRE DIBUJO. Cuarta edición. AENOR.
GEOMETRÍA DESCRIPTIVA. Tomo I. Sistema Diédrico. Editorial Donostiarra. Autor, F. J. Rodríguez de Abajo.
PRÁCTICAS DE DIBUJO TÉCNICO. nº 7. Iniciación al Sistema Diédrico. Parte Instrumental. Editorial Donostiarra. Autor, Joaquín Gonzalo Gonzalo.
PERSPECTIVA PARA ARQUITECTOS. Editorial G. G. . Schaarwachter.
GEOMETRÍA DESCRIPTIVA. Teoría y 175 problemas resueltos. Editorial Mc. Graw-Hill. Autor, Minor Clyde Hawk
GEOMETRÍA DESCRIPTIVA. Editorial Dossat S.A. Autor , E. Izquierdo Asensi.
CURSO BREVE DE GEOMETRÍA DESCRIPTIVA. Editorial Mir. Autor, O.V. Lóklev.
CATÁLOGO LETRASET 93.

BIBLIOTECA INTERACTIVA.

Contamos con numeroso material didáctico interactivo realizado por los miembros del Departamento, que se adaptan perfectamente a las necesidades del alumno de este Centro, y cada día contamos con un mayor número de transparencias que facilitan nuestra tarea docente.

MATERIALES DE USO COMÚN CON EL RESTO DEL CENTRO.

Vídeo y televisión (el estado actual de estos aparatos es francamente malo. Las imágenes se ven muy mal, y el sonido muy poco potente para un aula. Su uso se limita por tanto, y este Departamento estima oportuno adquirir otro).

Fotocopiadora

Ordenador e impresora

Colección de diapositivas de arte (Seminario de Historia)

Cuarto oscuro para revelado de fotografía y material de fotografía (HABRÍA QUE HABILITARLO PUES LLEVA ALGUNOS AÑOS EN DESHUSO)

Biblioteca del Instituto.

Retroproyector

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**LA ATENCION A LA DIVERSIDAD COMO PRINCIPIO**

La diversidad de intereses, capacidades, motivaciones y, en definitiva, necesidades educativas es un hecho. Configurar una respuesta educativa apropiada habrá de ser un principio de fundamentación esencial. entre los principios de calidad del sistema educativo algunos vinculados a él:

La equidad que garantiza una igualdad de oportunidades de calidad, para el pleno desarrollo de la personalidad a través de la educación.

La capacidad para actuar como elemento compensador de las desigualdades personales y sociales.

La flexibilidad para adecuar su estructura y su organización a los cambios, necesidades y demandas de la sociedad y a las diversas aptitudes, intereses, expectativas y personalidad de los alumnos.

El respeto por la diversidad de opiniones, creencias y manifestaciones sociales, culturales, técnicas y artísticas debe ser

considerado como un objetivo de la asignatura que se concretará en contenidos y propuestas de actividad.

MEDIDAS GENERALES DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Dentro de cada ciclo, curso y grupo nos encontraremos con alumnos con niveles de conocimientos actitudes y capacidades diversas. El modo de actuación no se puede establecer a priori, cuando se elaboran las programaciones anuales por tanto es un hecho que se va descubriendo durante las primeras semanas de clase.

Es necesario establecer un planteamiento global y abierto de la programación, procurando en la medida de lo posible, atender a las características individuales de los alumnos/as partiendo de su entorno y de su nivel de aprendizaje.

Un primer paso para ello son los ejercicios de evaluación inicial en los primeros días de clase y a partir de aquí el trabajo diario con los alumnos.

Básicamente las actividades se realizarán en el aula, con ello el profesor tendrá conocimiento del desarrollo en la ejecución de las mismas, de las dudas que le surgen al alumno, posibles lagunas en los conocimientos, etc., que podrán ser resueltas en ese momento.

Se contemplará la variedad de procedimientos y estrategias de trabajo y así el alumno podrá desarrollar las actividades más adecuadas a sus capacidades para conseguir los objetivos.

Siempre que sea posible se llevará a cabo una enseñanza personalizada, todo ello encaminado a que el alumno llegue a conseguir los objetivos mínimos programados para el curso.

En todo momento el profesor de área estará en contacto con el Departamento de Orientación y sobre todo con el profesor de apoyo, intercambiando información, experiencias, consultas, planteamiento de problemas, etc., con el fin de favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

Los procedimientos y sistemas previstos para evaluar el aprendizaje de los alumnos y seguir su progresión se potenciarán con los siguientes puntos de carácter general:

Los profesores llevarán a cabo una evaluación inicial de los alumnos para detectar el grado de desarrollo alcanzado en aspectos básicos de aprendizaje y de dominio de los contenidos de la materia.

La selección estándares de aprendizaje e indicadores de logro y como consecuencia las rúbricas se encuentran desarrolladas en las unidades didácticas.

Los estándares mínimos para superar la materia se encuentran debidamente señalizados en cada unidad didáctica.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE CARÁCTER GENERAL.

A continuación se detallan los criterios de evaluación de carácter general, válidos para todos los cursos, estableciéndose para cada uno de ellos diferentes niveles de logro.

LÓGICA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE Y TRABAJO

Se evaluará la capacidad que tenga el alumno de establecer un proceso de trabajo apoyado en la lógica, tanto para el análisis como para la síntesis de los lenguajes visuales o plásticos.

Se valorará el conocimiento abstracto y su aplicación como apoyatura en la realización de actividades concretas.

- 1.- Se limita a recoger información sobre lo ofrecido, sin ordenarla y estructurarla.
- 2.- Ordena la información que le llega, sin ser capaz de abstraer conceptos generales aplicables a otros casos.
- 3.- Emite hipótesis adecuadas, relaciona y saca conclusiones propias.
- 4.- Comprende, comprueba y abstrae conceptos para utilizarlos en otros casos.

CREATIVIDAD DESARROLLADA EN SUS PRODUCCIONES

Se evaluará la capacidad que tenga el alumno de resolver los problemas planteados de manera diferente y con concepción propia, superando estereotipos y convencionalismos.

Se valorará la inquietud en la búsqueda de soluciones alternativas con la utilización de códigos, terminologías y procedimientos de los lenguajes.

- 1.- No tiene capacidad para reproducir soluciones similares al problema propuesto.
- 2.- Reproduce soluciones similares sin aportación propia.
- 3.- Integra con frecuencia recursos propios con modelos establecidos.
- 4.- Crea un estilo personal.

CORRECCIÓN EN LA EXPRESIÓN PLÁSTICA DE SUS PRODUCCIONES

Se evaluará la capacidad del alumno para la correcta ejecución material de sus producciones, y la adecuada utilización de las técnicas y procedimientos que conozca.

Se valorará la limpieza, el cuidado del material, el gusto por el orden en la presentación y en el manejo de materiales y técnicas.

- 1.- Despreocupación en el trato y manejo de útiles, soportes y mala presentación de trabajos.
- 2.- Cuidado en la presentación, teniendo en cuenta conceptos como precisión y limpieza.
- 3.- Precisión en trazados, gusto por la buena composición del trabajo presentado con la técnica adecuada.
- 4.- Manejo propio y diverso de técnicas con adecuación de éstas al fin requerido.

CAPACIDAD DE TRABAJO

Se evaluará el esfuerzo, la dedicación puesta en la realización de las actividades.

Se valorará la actitud de interés y la variedad de producciones presentadas.

- 1.- No tiene hábito de trabajo.
- 2.- Trabaja, pero sin método.
- 3.- Utiliza métodos de trabajo adecuados, presentando su trabajo en los plazos marcados.
- 4.- Presenta más soluciones que la pedida, según las necesidades del problema planteado.

TRABAJO EN EQUIPO

Se evaluará la capacidad de adaptación a un grupo de trabajo, evitando personalismos, y responsabilizándose de las tareas propias.

Se valorará la actitud de flexibilidad y responsabilidad en la consecución del trabajo encomendado al grupo.

- 1.- Rechaza el trabajo en equipo.
- 2.- Trabaja en grupo sin integración en él, aportando exclusivamente su trabajo personal.
- 3.- Sabe organizarse en el grupo participando activamente en él.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

OBSERVACIÓN DIRECTA: Los criterios de carácter general señalados en el apartado anterior y que vienen a definir la actitud del alumno (criterios de evaluación de carácter general).

CONTROLES ESCRITOS: Diseño de pruebas específicas que ayuden a valorar la adquisición de los contenidos.

TRABAJOS realizados por los alumnos: Progreso en la adquisición y aplicación práctica de los contenidos. Aplicación de los conocimientos básicos. Destreza manual. Uso del material. Estética.

CARPETA DE TRABAJOS: Presentación de los bocetos, informes o memorias de los trabajos realizados. Calidad de la documentación gráfica, vocabulario, originalidad, auto evaluación

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN A APLICAR

Los alumnos se evaluarán con respecto a los tres apartados siguientes:

Conceptos serán evaluados a través de una prueba teórica-práctica escrita, cuya nota será un 70% de la calificación global.

Procedimientos serán evaluados a través de los ejercicios prácticos planteados en cada una de las Unidades Didácticas, cuya nota contará un 30% de la calificación global.

Actitudes serán evaluadas a través de la observación directa del alumno en el aula, en los siguientes aspectos:

Asistencia a clase, Interés por el área, implicación y seguimiento de los contenidos, esfuerzo y dedicación en la realización de los ejercicios propuestos y en las actividades de grupo, participación en las exposiciones, críticas y comentarios sobre temas planteados. Y un comportamiento adecuado en el alumno, que no perturbe el normal y correcto desarrollo de la clase, para que ésta se pueda dar y los compañeros aprovechen su tiempo de aprendizaje.

Las anotaciones de comportamiento restarán o sumarán 0,1 de la calificación global.

La calificación global del alumno en cada una de las evaluaciones se obtiene de la media realizada entre conceptos, procedimientos y actitudes, según los tantos por ciento establecidos en el Departamento.

La calificación final en el área es el resultado de la media aritmética de las notas obtenidas en cada una de las evaluaciones, siendo imprescindible en todos los trimestres una nota mínima de 3.

Se tendrán en cuenta las faltas de ortografía acentos y grafías. Se restarán 0,1 puntos por cada falta de ortografía no repetida. En errores de expresión se podrá restar entre el 20% y 100% de la pregunta según criterio del profesor.

10. EVALUACIÓN Y RECUPERACIÓN DE ALUMNOS PENDIENTES.

Para la recuperación de aquellos alumnos que tienen suspensa la materia del curso anterior se establecen dos vías de actuación.

La primera los alumnos pueden aprobar la asignatura de un curso anterior obteniendo en el siguiente curso una nota mayor de 6.

La segunda vía de actuación se llevará a cabo con aquellos alumnos que teniendo pendiente la asignatura, no la cursarán actualmente. En este caso el departamento convocará a estos alumnos, con el fin de proponerles un plan de trabajo a desarrollar a lo largo del curso, basado en los estándares mínimos de aprendizaje, recomendando una serie de actividades y haciendo un seguimiento para verificar la recuperación. Estas Actividades serán propuestas a comienzos de cada trimestre, y es obligatorio entregar las citadas actividades en las fechas propuestas. De no ser así, los alumnos podrían superar la materia realizando un examen final en el mes de Mayo.

11. TEMAS TRANSVERSALES

Los temas transversales no forman parte del currículo concreto de ninguna de las áreas, pero deben estar presentes en todo el proceso educativo, cooperando todas las áreas en su tratamiento. La presencia de estos temas se orienta hacia

la educación de actitudes y la formación de valores. En el área de Educación Plástica y Visual podemos educar actitudes relativas a:

LA EDUCACIÓN MORAL Y CÍVICA, teniendo en cuenta que el desarrollo de las capacidades para comprender y criticar el entorno visual contribuye a la socialización del individuo en su medio. La actitud de tolerancia ante las diferencias individuales se puede educar a través del análisis de valores racistas presentes en algún programa de videojuegos, o en otras imágenes procedentes de los medios de comunicación. Previnendo y condenando toda clase de racismo, xenofobia y violencia.

LA EDUCACIÓN NO SEXISTA puede trabajarse en este área en múltiples aspectos. A través del análisis de imágenes con connotaciones sexistas, muy abundantes en la publicidad, en los programas de televisión y en los de videojuegos, podemos desarrollar la capacidad de detectar utilización del sexo de las personas como objeto y educar las actitudes frente a los valores sexistas presentes en los medios de comunicación.

LA EDUCACIÓN DEL CONSUMIDOR tiene su presencia en esta programación fundamentalmente en los contenidos actitudinales de la Unidad de publicidad. Se pretende hacer conscientes a los alumnos de la influencia de los anuncios gráficos y de los spots publicitarios en la creación de necesidades de consumo. Mediante el análisis del lenguaje visual en los medios publicitarios y los propósitos a que obedecen los diversos estereotipos a los que se asocian los productos, se desarrollarán las capacidades de comprensión de los mensajes y las actitudes críticas que permitan a los alumnos valorar sus necesidades reales de consumo.

LA EDUCACIÓN AMBIENTAL está presente en el análisis de valores estéticos en el entorno natural y social, y en las actitudes de respeto al medio ambiente, que se trabajan en unidades de observación y dibujo del natural. Al plantearse determinadas formas de intervención artística sobre la naturaleza (Land Art), se cuidará que los trabajos prácticos se realicen de forma que tengan una utilidad para la limpieza de un espacio o que, al menos, no produzcan ningún perjuicio a las cualidades visuales del lugar.

LA EDUCACIÓN PARA LA PAZ se incluyen en los contenidos de unidades correspondientes a la imagen fija y en movimiento, cine, cómic, videojuegos, televisión,.... Dada la proliferación de programas bélicos, imágenes agresivas y dramáticas, se pretende analizar estas imágenes para desarrollar actitudes críticas frente a la presencia de contenidos militaristas y violentos en determinados programas.

LA EDUCACIÓN VIAL puede trabajarse en el contexto del estudio de los códigos normalizados presentes en lenguajes no verbales como la señalización horizontal y vertical de la circulación. Los conceptos de símbolo y señal pueden introducirse cuando se estudie este tema, al considerar que la función simbólica domina sobre las funciones práctica y estética en algunos objetos del entorno como los semáforos o las señales de tráfico.

12. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.

Como viene siendo habitual, el Departamento de Dibujo participará en todas aquellas actividades de carácter artístico que se organicen en el Centro o en colaboración con otros departamentos, decorados de teatro, montaje de exposiciones, participación en concursos, carteles, revista, **etc.**

Visita a museos y exposiciones

Exposición final de trabajos

Asistencia a actividades desarrolladas por otros departamentos

Programación Didáctica de Aula de Dibujo Técnico I.

1.º curso de Bachillerato

Índice

Las competencias educativas del currículo.	
Objetivos curriculares del Bachillerato.....	
El área de Dibujo Técnico I en Bachillerato	
Programación Didáctica de Aula de Dibujo Técnico I de 1.º de Bachillerato	

Las competencias educativas del currículo

«En línea con la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, este real decreto se basa en la potenciación del aprendizaje por competencias, integradas en los elementos curriculares para propiciar una renovación en la práctica docente y en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se proponen nuevos enfoques en el aprendizaje y evaluación, que han de suponer un importante cambio en las tareas que han de resolver los alumnos y planteamientos metodológicos innovadores. La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales que, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales».

«Se adopta la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea. Se considera que “las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo”. Se identifican siete competencias clave esenciales para el bienestar de las sociedades europeas, el crecimiento económico y la innovación, y se describen los conocimientos, las capacidades y las actitudes esenciales vinculadas a cada una de ellas».

Las competencias clave del currículo son las siguientes:

Comunicación lingüística (CL).

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).

Competencia digital (CD).

Aprender a aprender (AA).

Competencias sociales y cívicas (CSC).

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (IE).

Conciencia y expresiones culturales (CEC).

Objetivos curriculares de Bachillerato

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas con discapacidad.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

El área de Dibujo Técnico I en 1.º de Bachillerato

Entre las finalidades del Dibujo Técnico figura de manera específica dotar al estudiante de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo, que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

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

El alumnado, al adquirir competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo las normas en los sistemas de representación convencionales, puede conocer mejor el mundo; esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su “visión espacial”, entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas.

Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el estudiante aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos.

En este segundo curso los contenidos de la materia se han agrupado en tres bloques interrelacionados: Geometría, Sistemas de representación y Documentación gráfica de proyectos.

El primer bloque, denominado Geometría, desarrolla los contenidos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, al tiempo que analiza su presencia en la naturaleza y el arte a lo largo de la historia, y sus aplicaciones al mundo científico y técnico.

De manera análoga, el bloque dedicado a los Sistemas de representación desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de las axonometrías, perspectivas cónicas, y de los sistemas diédrico y de planos acotados. Este bloque debe abordarse de manera integrada para permitir descubrir las relaciones entre sistemas y las ventajas e inconvenientes de cada uno. Además, es conveniente potenciar la utilización del dibujo “a mano alzada” como herramienta de comunicación de ideas y análisis de problemas de representación.

El tercer bloque, denominado Proyectos, tiene como objetivo principal que el estudiante movilice e interrelacione los contenidos adquiridos a lo largo de toda la etapa, y los utilice para elaborar y presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico.

El área de Dibujo Técnico de 1.º de bachillerato se articula en los siguientes bloques:

- **Bloque 1.** Geometría plana y Dibujo técnico.
- **Bloque 2.** Sistemas de representación.
- **Bloque 3.** Normalización.

UNIDADES 1, 2 Y 3 TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO. IGUALDAD. SEMEJANZA. ESCALAS. POLÍGONOS.

(8+10+8 SESIONES)

INTRODUCCIÓN

Estas unidades abarcan lo que se ha dado en llamar geometría plana. En cada uno de los epígrafes que componen la unidad (paralelismo, perpendicularidad, triángulos, etc) se estudian, además de conceptos ya vistos en niveles anteriores de forma elemental tales como el de mediatriz, bisectriz y otros, construcciones gráficas de mayor entidad que nos permitirán adquirir práctica en el manejo de los utensilios de dibujo.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES				ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE		
BLOQUE 1. GEOMETRÍA PLANA Y DIBUJO TÉCNICO - Trazados geométricos fundamentales: perpendicularidad y paralelismo. - Operaciones básicas con segmentos. Proporcionalidad. - Ángulos: concepto y clasificación. - Triángulos: definición, propiedades y clasificación. - Cuadriláteros: definición y clasificación. - Polígonos regulares: definición, propiedades y clasificación. Líneas notables. - Polígonos estrellados. - Circunferencia: rectas notables y ángulos. - Arco capaz. - Potencia de un punto respecto de una circunferencia. - Eje radical de dos circunferencias. Centro radical de tres circunferencias.	- Desarrollar destrezas y habilidades que permitan al alumnado expresar con precisión, claridad y objetividad soluciones gráficas. - Realizar los trazados geométricos fundamentales en el plano tales como: paralelismo y perpendicularidad entre rectas, segmentos, ángulos, triángulos y cuadriláteros, así como la construcción de formas poligonales. - Conocer los fundamentos teóricos de dichos trazados. - Aplicar dichos trazados a la realización de trabajos más complejos. - Utilizar correctamente el compás, la escuadra y el cartabón, la regla y el lápiz.				- Resuelve problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación - Utiliza escalas para la interpretación de planos y elaboración de dibujos. - Ejecuta dibujos técnicos a distinta escala, utilizando la escala gráfica establecida previamente y las escalas normalizadas.		
COMPETENCIAS CLAVE	1 CL	2 MYCT	3 CD	4 AA	5	6 SIYE	7

ORIENTACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA UNIDAD

Resulta muy importante en esta unidad transmitir al alumnado actitudes tales como orden, precisión y limpieza, dado que de estos aspectos dependerá también el desarrollo de las demás unidades didácticas. Conviene que las actividades propuestas se realicen en primer lugar con un lápiz de dureza F, H ó 2H – preferiblemente portaminas- que permita trabajar con precisión. A continuación, y cuando el/la alumno/a haya terminado el ejercicio y esté totalmente seguro/a de que el ejercicio es correcto, si lo desea lo pasará a tinta teniendo en cuenta el siguiente criterio: los datos del ejercicio se dibujarán con una pluma para delinear de espesor medio, el desarrollo con una pluma de espesor fino y la solución con una pluma de espesor grueso, con las siguientes excepciones: los puntos se dibujan siempre con pluma fina, y la rotulación con pluma de espesor medio, sean datos, operaciones o resultado.

A efectos de estética, los puntos, cuando no vengan definidos como intersección de dos elementos ya dibujados (recta-recta, recta-arco, etc) podrán representarse mediante la intersección de dos rayitas perpendiculares entre sí o bien mediante un circulito de diámetro reducido (del orden de 1 mm) tal como puede observarse en el libro de texto. En ambos casos, como ya se ha dicho antes, se dibujarán con pluma de espesor fino, aunque sean el resultado de un ejercicio.

Es frecuente cuando se comienza a dibujar que al trazar rectas paralelas a una dirección que no es paralela a los márgenes del papel no se tomen correctamente las distancias (sobre una perpendicular a las rectas paralelas que se pretenden dibujar). Para intentar evitar este defecto, se han propuesto las actividades 1 y 2 de la unidad 2 del libro de texto.

Uno de los ejercicios más frecuentes en muchas construcciones geométricas es el de la división de un segmento en partes iguales; no lo es tanto el de la división de un segmento en partes proporcionales. No obstante, ambos casos se resuelven teniendo en cuenta el teorema de Thales. Las actividades 3 y 4 de la unidad 2 tratan estos aspectos. El problema del trazado de la bisectriz de un ángulo es tratado en las actividades 5 y 6.

Resulta muy frecuente encontrar en el entorno que nos rodea objetos con forma poligonal. La industria, el diseño, la arquitectura y otras actividades desarrolladas por el ser humano, necesitan de los diversos métodos gráficos de construcción de polígonos para resolver estos problemas. Unas veces se conoce el radio tal como puede verse en las actividades 3, 5 y 6 de la unidad 4 del libro de texto, y otras veces el dato conocido es el lado, como en la actividad 4.

Si bien es importante conocer los procedimientos utilizados por el dibujo para el trazado de construcciones geométricas, resulta frecuente observar que el alumno tiende a olvidar con frecuencia conceptos geométricos

que con el tiempo vuelve a necesitar. Es por ello que resulta importante hacer cierto hincapié en la clasificación y propiedades de los triángulos y los cuadriláteros, así como en las líneas notables de los polígonos.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Realización de los ejercicios sobre trazados fundamentales de la unidad 2 del libro de texto.

Fotografías de formas naturales o artificiales, cuya forma estructural sea un polígono.

Realización de los ejercicios sobre triángulos y cuadriláteros de la unidad 4.

Realización de los ejercicios sobre polígonos de la unidad 4.

Vincular formas poligonales, como estructuras geométricas básicas presentes en la naturaleza, con objetos cotidianos del entorno del alumno.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- ❑ Libro de texto del alumno.
- ❑ Material propio de dibujo técnico.
- ❑ Lámina de dibujo A4.
- ❑ Problemas de refuerzo y ampliación.
- ❑ Imágenes de diseño industrial donde se analice su estructura en formas poligonales básicas: triángulos, cuadriláteros, etc.

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 19). <i>Diseño y fabricación de posavasos</i> (página 38).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 19). El Dibujo Técnico en tu vida (página 38).
	Comunicación audiovisual. Ángulos de la circunferencia (página 20); arco capaz de un segmento según un ángulo determinado (página 21); clasificación de los triángulos (página 21); rectas y puntos notables del triángulo (páginas 22 y 23); construcción de triángulos (páginas 24 a 28); clasificación de los cuadriláteros (página 29); construcción de paralelogramos (páginas 30 y 31); construcción de trapecios (páginas 32 y 33); construcción de polígonos (páginas 33 a 36).
	Emprendimiento. Diseñar tres propuestas diferentes para posibles posavasos aplicando la construcción geométrica de formas poligonales (página 38).
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: diseño y fabricación de posavasos (página 38).

UNIDAD 4 TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

(9 SESIONES)

INTRODUCCIÓN.

Esta unidad pretende introducirnos en el estudio de la geometría proyectiva. Tras una breve introducción en la que se tratan las series lineales y algunas de sus definiciones, se estudian ciertas transformaciones en las que intervienen elementos desconocidos hasta ahora en la geometría plana (o euclídea), como son los elementos impropios o del infinito. Y aunque parezca a primera vista que dichas transformaciones sólo pudieran tener un cierto interés teórico, las construcciones que aquí se estudian nos permitirán simplificar mas adelante ciertos problemas en los sistemas de representación y en particular del sistema diédrico, tan utilizado en la representación de planos.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
BLOQUE 1. GEOMETRÍA PLANA Y DIBUJO TÉCNICO - Series lineales: razón simple de tres puntos, razón doble de cuatro puntos, cuaterna armónica. - Homotecia. - Simetría central. - Simetría axial. - Traslación. - Giro. - Construcción de figuras homotéticas. - Construcción de figuras simétricas. - Construcción de traslaciones y giros.	- Valorar las posibilidades del Dibujo Técnico como instrumento de investigación. - Analizar la geometría proyectiva, como ampliación de la ya conocida geometría euclidiana. - Realizar transformaciones en el plano, tales como homologías y sus casos particulares, giros e inversiones. - Resolver problemas gráficos relacionados con la semejanza. - Analizar la relación que existe entre las transformaciones geométricas y ciertos casos de la geometría descriptiva que se estudiará más adelante.	- Resuelve problemas de configuración de formas con trazados poligonales y con aplicación de recursos de transformaciones geométricas sobre el plano: giros, traslaciones, simetrías u homotecias - Sobre un módulo, aplicar transformaciones en el plano mediante simetría central, axial y giros. - Analiza las transformaciones que pueden encontrarse en la retícula poligonal de un paramento de azulejos islámicos. - Busca y reconoce las distintas transformaciones que pueden encontrarse entre los elementos estructurales de un rosetón gótico.

COMPETENCIAS CLAVE	1 CL	2 MYCT	3 CD	4 AA	5	6 SIYE	7

ORIENTACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA UNIDAD

Se puede iniciar la unidad indicando al/a alumno/a que la geometría estudiada hasta ahora sólo nos ha permitido utilizar elementos propios, es decir, puntos, rectas y planos cercanos a nosotros a los que podíamos acceder mediante los útiles de dibujo. En cambio, el estudio de la geometría proyectiva, que se inicia en esta unidad, nos permite manejar elementos impropios, es decir, puntos, rectas y planos situados en el infinito.

El concepto de transformación en geometría es equivalente al concepto de función en álgebra, de manera que podemos definir una transformación como la correspondencia –o aplicación– entre elementos de dos formas geométricas (en álgebra, conjuntos). Mientras que en matemáticas se suele trabajar con números naturales, números enteros, etc, aquí se trata con puntos, rectas y planos, que constituyen los elementos geométricos fundamentales.

La homotecia se trata aquí como una transformación más en la que igualmente se cumplen unas leyes que relacionan los elementos de una figura con los elementos de otra. Las actividades 1, 3 y 4 tratan este aspecto.

La simetría central, la simetría axial, la traslación y el giro son otros tipos de transformaciones. Dichos problemas son tratados en las actividades 1 y 2 del mencionado tema.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- ❑ Realización de los ejercicios sobre homotecia y simetría de la unidad 5 del libro de texto.
- ❑ Sobre un módulo, aplicar transformaciones en el plano mediante simetría central, axial y giros.
- ❑ Analizar las transformaciones que pueden encontrarse en la retícula poligonal de un paramento de azulejos islámicos.
- ❑ Buscar y reconocer las distintas transformaciones que pueden encontrarse entre los elementos estructurales de un rosetón gótico.

MATERIALES DIDÁCTICOS

Libro de texto del alumno.

Material propio de dibujo técnico.

Lámina de dibujo A4.

Problemas de refuerzo y ampliación. Libro de texto del alumno.

Baldosas como elementos modulares básicos.

Libros de arte o diapositivas donde haya imágenes de azulejos del arte islámico.

Libros de arte especializados en arquitectura gótica.

Planos de arquitectura, piezas mecánicas, mapas, etc. donde se pueda verificar su escala.

Problemas de refuerzo y ampliación.

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 19). <i>Diseño y fabricación de posavasos</i> (página 38).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 19). El Dibujo Técnico en tu vida (página 38).
	Comunicación audiovisual. Ángulos de la circunferencia (página 20); arco capaz de un segmento según un ángulo determinado (página 21); clasificación de los triángulos (página 21); rectas y puntos notables del triángulo (páginas 22 y 23); construcción de triángulos (páginas 24 a 28); clasificación de los cuadriláteros (página 29); construcción de paralelogramos (páginas 30 y 31); construcción de trapecios (páginas 32 y 33); construcción de polígonos (páginas 33 a 36).
	Emprendimiento. Diseñar tres propuestas diferentes para posibles posavasos aplicando la construcción geométrica de formas poligonales (página 38).
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: diseño y fabricación de posavasos (página 38).

UNIDAD 5 TANGENCIAS

(8 SESIONES)

INTRODUCCIÓN

Un dibujo geométrico debe ser trazado con precisión y exactitud para que cumpla la misión de expresar con claridad la forma y tamaño del objeto que se representa sin ningún tipo de ambigüedad. En esta unidad didáctica se aborda uno de los aspectos más importantes en el trazado de cualquier dibujo como es el de las tangencias, hasta el punto de que nos va a permitir observar, mejor que en ningún otro tema, el grado de psicomotricidad alcanzado por el alumnado y sus aptitudes para afrontar trabajos que requieran cierto grado de precisión.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
BLOQUE 1. GEOMETRÍA PLANA Y DIBUJO TÉCNICO • Propiedades de las tangencias. • Enlaces, planteamiento y aplicación. • Procedimientos • Trazado de rectas tangentes a una circunferencia o a dos circunferencias de distinto radio. • Trazado de circunferencias tangentes a rectas y/o circunferencias, conociendo el radio (Rpp, Rpr, Rpc, Rrr, Rrc y Rcc) (*). • Trazado de enlaces. • (*) • R = radio. • p = punto. • r = recta. • c = circunferencia.	• Profundizar en el desarrollo de destrezas y habilidades que permitan al alumnado expresar con precisión, claridad y objetividad soluciones gráficas. • Conocer las propiedades de las tangencias. • Realizar las construcciones básicas de tangencias entre rectas y circunferencias y entre circunferencias, situando los correspondientes puntos de tangencia. • Realizar con corrección los enlaces correspondientes. • Analizar y ordenar sistemáticamente todos los casos de tangencias estudiados, para posteriores aplicaciones.	• Aplica el concepto de tangencia a la solución de problemas técnicos y al correcto acabado del dibujo en la solución de enlaces y puntos de contacto. • Diseña objetos de uso común y no excesivamente complejos, en los que intervengan problemas de tangencia.

COMPETENCIAS CLAVE	1 CL	2 MYCT	3 CD	4 AA	5	6 SIYE	7

ORIENTACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA UNIDAD

La unidad puede iniciarse haciendo hincapié en las propiedades de las tangencias, pues una correcta comprensión de estas propiedades permite una mejor percepción de las operaciones que se realizan en los distintos casos de tangencias que se estudian.

Al igual que ocurría en la unidad 2, ésta permite afrontar dibujos en los que el alumnado debe adoptar actitudes de limpieza y precisión.

Los distintos casos de trazado de circunferencias tangentes a otros elementos se han clasificado en: Trazado de rectas tangentes, trazado de circunferencias conociendo el radio y enlaces. Para practicar trazados que hacen referencia al primer grupo se ha propuesto la actividad 2 de la unidad 6 del libro de texto.

La actividad 3 del tema 6 hacen referencia al trazado de circunferencias sin conocer el radio. Y la número 1 aborda el enlace de arcos.

Las tangencias no son casos aislados que no tienen relación con la realidad, buen ejemplo de ello son los enlaces, por medio de los cuales damos solución a casos prácticos. En las actividades propuestas al final de la unidad 6 del libro de texto se ha planteado el caso 1 que bien puede el profesor sustituir por cualquier otra forma animal o vegetal que se le ocurra.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Realización de las actividades sobre tangencias y enlaces de la unidad 6 del libro de texto.

Observación de objetos de uso cotidiano, tales como una cuchara, unas gafas, etc., analizando los distintos tipos de tangencia existentes.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- ❑ Libro de texto del alumno.
- ❑ Diapositivas sobre diseños cotidianos del entorno del/a alumno/a.
- ❑ Problemas de refuerzo y ampliación.

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 19). <i>Diseño y fabricación de posavasos</i> (página 38).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 19). El Dibujo Técnico en tu vida (página 38).
	Comunicación audiovisual. Ángulos de la circunferencia (página 20); arco capaz de un segmento según un ángulo determinado (página 21); clasificación de los triángulos (página 21); rectas y puntos notables del triángulo (páginas 22 y 23); construcción de triángulos (páginas 24 a 28); clasificación de los cuadriláteros (página 29); construcción de paralelogramos (páginas 30 y 31); construcción de trapecios (páginas 32 y 33); construcción de polígonos (páginas 33 a 36).
	Emprendimiento. Diseñar tres propuestas diferentes para posibles posavasos aplicando la construcción geométrica de formas poligonales (página 38).
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: diseño y fabricación de posavasos (página 38).

UNIDAD 6 . CURVAS TÉCNICAS

INTRODUCCIÓN

Siguiendo con la denominada geometría plana y, tras haber trabajado ya con la circunferencia, se plantea aquí el estudio de nuevas curvas. El óvalo y el ovoide son curvas cerradas formadas por diversos arcos de circunferencia que se enlazan entre sí. En cambio, las espirales y las hélices son curvas abiertas que tienen una mayor dificultad de trazado por el hecho de no poder utilizar el compás.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES				ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE		
BLOQUE 1. GEOMETRÍA PLANA Y DIBUJO TÉCNICO - Definir y diferenciar las distintas curvas técnicas: óvalos, ovoides, espirales y hélices. - Construcción de óvalos conociendo su eje mayor, su eje menor o ambos. - Trazado de un óvalo inscrito en un rombo. - Trazado de un óvalo de varios centros conociendo los ejes. - Construcción de ovoides conociendo su eje, su diámetro o ambos. - Trazados de la espiral de Arquímedes, volutas y evolventes. - Construcción de las hélices cilíndrica y cónica.	- Profundizar en el desarrollo de destrezas y habilidades que permitan al alumnado expresar con precisión, claridad y objetividad soluciones gráficas. - Dibujar curvas técnicas, distinguiendo cómo se generan y las características de cada una. - Conocer y aplicar las propiedades de las curvas técnicas.				- Aplica las curvas técnica a la resolución de problemas técnicos en los que intervenga su definición o las tangencias. - Obtiene la definición gráfica de una cónica a partir del conocimiento de sus ejes, que, en el caso de la elipse, pueden ser reales o conjugados. - Valora las posibilidades de la construcción de óvalos y ovoides, espirales y hélices en dibujos más complejos. - Traza curvas técnicas a partir de su definición.		
COMPETENCIAS CLAVE	1 CL	2 MYCT	3 CD	4 AA	5	6 SIYE	7

ORIENTACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA UNIDAD

Tanto los óvalos como los ovoides son curvas formadas por arcos de circunferencia; los primeros tienen dos ejes de simetría y los segundos sólo uno. Como se verá más adelante, las circunferencias representadas en perspectiva isométrica, paralelas a los planos axonométricos, son elipses; pues bien, al margen de las

aplicaciones industriales que tienen todas estas curvas, como quiera que una elipse isométrica no se puede trazar con los instrumentos habituales de dibujo, suele aceptarse su sustitución por un óvalo inscrito en un rombo, que se construye utilizando un compás.

La espiral de Arquímedes es la curva que da vueltas alrededor de un punto alejándose de él gradualmente. Como puede verse, se trata ya de una curva generada por el movimiento de un elemento. La actividad 1 de la unidad 7 puede acercarnos mas a la realidad de dicha curva; en cambio la actividad 4 es un ejemplo de aplicación arquitectónica de volutas, o espirales que podemos construir mediante compás.

Con las hélices se retoma de nuevo el movimiento. Conviene que el profesor insista en el concepto de que todas estas curvas se generan como consecuencia de algún movimiento. Por ejemplo, la hélice cilíndrica es la trayectoria que describe un punto que se mueve a lo largo de la generatriz de un cilindro de revolución en el mismo tiempo que dicho cilindro da una vuelta de 360° alrededor de su eje. Por su parte, la hélice cónica se genera al moverse un punto a lo largo de la generatriz de un cono de revolución. Un ejemplo de hélices es la actividad 3 del mencionado tema 7.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Realización de las actividades sobre curvas técnicas de la unidad 7 del libro de texto.

MATERIALES DIDÁCTICOS

Libro de texto del alumno.

Material propio de dibujo técnico.

Lámina de dibujo A4.

Diapositivas y revistas científicas

Revistas de diseño.

Problemas de refuerzo y ampliación.

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 19). <i>Diseño y fabricación de posavasos</i> (página 38).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 19). El Dibujo Técnico en tu vida (página 38).
	Comunicación audiovisual. Ángulos de la circunferencia (página 20); arco capaz de un segmento según un ángulo determinado (página 21); clasificación de los triángulos (página 21); rectas y puntos notables del triángulo (páginas 22 y 23); construcción de triángulos (páginas 24 a 28); clasificación de los cuadriláteros (página 29); construcción de paralelogramos (páginas 30 y 31); construcción de trapecios (páginas 32 y 33); construcción de polígonos (páginas 33 a 36).
	Emprendimiento. Diseñar tres propuestas diferentes para posibles posavasos aplicando la construcción geométrica de formas poligonales (página 38).
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: diseño y fabricación de posavasos (página 38).

UNIDAD 7 . CURVAS CÓNICAS

(8 SESIONES)

INTRODUCCIÓN

Las cónicas son curvas que tienen una mayor dificultad de trazado por el hecho de no poder utilizar el compás. Es por esta razón por la que el profesor deberá prestar una mayor atención a aquellos alumnos que tienen una mayor dificultad con el trazado a mano alzada o con la utilización de las plantillas de curvas.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES				ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE		
BLOQUE 1. GEOMETRÍA PLANA Y DIBUJO TÉCNICO - Definición y generación de las curvas cónicas. Secciones planas de un cono de revolución. - Elementos de las cónicas: focos, directrices, circunferencias focales y excentricidad. - Propiedades de las rectas tangentes a las curvas cónicas. - Procedimientos - Determinación de los focos de una elipse. - Construcciones de la elipse, de la hipérbola y de la parábola. - Construcción de la elipse conociendo dos diámetros conjugados. - Trazado de rectas tangentes a las cónicas.	- Profundizar en el desarrollo de destrezas y habilidades que permitan al alumnado expresar con precisión, claridad y objetividad soluciones gráficas. - Dibujar curvas cónicas, distinguiendo como se generan y las características de cada una. - Conocer y aplicar las propiedades de las curvas cónicas.				- Aplica las curvas cónicas a la resolución de problemas técnicos en los que intervenga su definición o las tangencias. - Obtiene la definición gráfica de una cónica a partir del conocimiento de sus ejes, que, en el caso de la elipse, pueden ser reales o conjugados.		
COMPETENCIAS CLAVE	1 CL	2 MYCT	3 CD	4 AA	5	6 SIYE	7

ORIENTACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA UNIDAD

Continuar con el estudio y trazado de las denominadas cónicas, llamadas así por obtenerse de la sección que le produce un plano a una superficie cónica de revolución. Si el plano es perpendicular al eje del cono la sección es una circunferencia. Si se inclina el plano de manera que forme con el eje un ángulo mayor que el que forman las generatrices, la curva que se produce es una elipse. Las actividades 1 y 3 de la unidad 8 son diversos ejemplos para el trazado de la elipse.

La parábola se produce al seccionar una superficie cónica con un plano paralelo a una generatriz del cono y para su construcción se ha propuesto la actividad 2.

Por último, si el plano que secciona al cono lo seguimos inclinando de manera que el ángulo que forme con el eje sea menor que el que forman las generatrices, la curva que se produce se le denomina hipérbola, en la misma actividad anterior se propone un ejercicio para su trazado.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- ❑ Realización de las actividades sobre curvas cónicas de la unidad 8.
- ❑ Observación del entorno donde se justifique la forma de las cónicas : en jardinería (elipse del jardinero), la trayectoria de los planetas, etc.
- ❑ Materiales didácticos
- ❑ Libro de texto del alumno
- ❑ Material propio de dibujo técnico.
- ❑ Lámina de dibujo A4.
- ❑ Diapositivas y revistas científicas.
- ❑ Revistas de diseño.
- ❑ Problemas de refuerzo y ampliación.

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 19). <i>Diseño y fabricación de posavasos</i> (página 38).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 19). El Dibujo Técnico en tu vida (página 38).
	Comunicación audiovisual. Ángulos de la circunferencia (página 20); arco capaz de un segmento según un ángulo determinado (página 21); clasificación de los triángulos (página 21); rectas y puntos notables del triángulo (páginas 22 y 23); construcción de triángulos (páginas 24 a 28); clasificación de los cuadriláteros (página 29); construcción de paralelogramos (páginas 30 y 31); construcción de trapecios (páginas 32 y 33); construcción de polígonos (páginas 33 a 36).
	Emprendimiento. Diseñar tres propuestas diferentes para posibles posavasos aplicando la construcción geométrica de formas poligonales (página 38).
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: diseño y fabricación de posavasos (página 38).

UNIDADES 8-PART A SISTEMA DIÉDRICO: PUNTO, RECTA Y PLANO. INTERSECCIONES. PARALELISMO. PERPENDICULARIDAD. DISTANCIAS

(11 SESIONES)

INTRODUCCIÓN

Tras el estudio de la geometría plana y una breve incursión en la geometría proyectiva, comienza aquí la geometría descriptiva que trata del estudio de los sistemas de representación o, dicho de otra manera, es el estudio de las diversas maneras de representar los objetos tridimensionales en un plano, de forma bidimensional, estableciendo así ciertos convenios que nos permitan dibujar planos que puedan ser leídos y entendidos en cualquier época y lugar.

Una vez estudiado los fundamentos del sistema diédrico, con la representación de los elementos geométricos fundamentales, punto, recta y plano, se trata de representar ahora las posiciones relativas que pueden adquirir estos elementos respecto de ellos mismos, tales como la condición para que exista una intersección, la relación que debe existir para que sean paralelos o perpendiculares, o bien como poder realizar las operaciones necesarias para determinar y medir la distancia que existe entre los mismos.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES				ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE		
BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN - Diferenciar las distintas clases de proyección. - Distinguir los distintos sistemas de representación. - Elementos del espacio que forman parte en un sistema diédrico. - Proyecciones del punto. Cota y alejamiento. Posiciones del punto. - Proyecciones de la recta. Trazas de la recta. Partes vistas y ocultas. Posiciones particulares. - Condición para que un punto pertenezca a una recta. - Trazas del plano. Posiciones particulares. - Condición para que una recta y un punto pertenezcan a un plano. Rectas particulares. - Tercera proyección. - Intersección de dos planos. - Intersección de un plano con una recta. - Intersección de tres planos. - Condición para que dos rectas sean paralelas. - Condición para que dos planos sean paralelos. - Condición para que una recta sea perpendicular a un plano. - Verdadera magnitud de la mínima distancia entre dos puntos.	- Entender la necesidad y la importancia de los distintos sistemas de representación. - Conocer el fundamento teórico del sistema diédrico. - Dibujar en sistema diédrico, resolviendo problemas del punto, la recta y el plano. - Entender la utilidad de la tercera proyección. - Dibujar en sistema diédrico, resolviendo problemas de intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y distancias.				- Utiliza el sistema diédrico para representar figuras planas y volúmenes sencillos. - 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 su 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.		
COMPETENCIAS CLAVE	1 CL	2 MYCT	3 CD	4 AA	5	6 SIYE	7

ORIENTACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA UNIDAD

De los diversos sistemas de representación, se comienza aquí con el estudio del sistema diédrico, estableciendo las bases para favorecer la comunicación no sólo en la fase de creación, sino en su posterior difusión e información, lo que hace del dibujo un instrumento insustituible para el desarrollo de la actividad

científica y tecnológica. La rápida y correcta interpretación de estas informaciones es absolutamente necesaria para la adquisición de saberes básicos para la madurez y progreso de los alumnos.

Tras indicar los elementos que forman el sistema diédrico en el espacio, es importante que el/la alumno/a vea y comprenda la transición hasta representar el objeto en un plano de dos dimensiones, como es el papel en el que se trabaja. Para ello utilizaremos el elemento geométrico mas elemental: el punto. La actividad 1 de la unidad 9 del libro de texto nos permite familiarizarnos con la representación de puntos colocados de forma diversa en el espacio.

A lo largo del libro de texto se ha intentado acompañar cada ejercicio con su correspondiente figura en perspectiva con el fin de que el/la alumno/a vaya entendiendo lo que ocurre en el espacio y poder ayudarle/la a que vaya imaginando aquello que va resolviendo en diédrico. Es importante destacar la introducción, además, del sistema diédrico directo, que ofrece como principal diferencia con respecto al sistema tradicional, la supresión de la línea de tierra, delimitadora ésta de los planos de proyección.

A continuación se estudia la recta, así como la representación de las diversas posiciones que puede adoptar respecto a los planos de proyección. Las actividades 2, 3 y 8 hacen referencia a dicho elemento.

En cuanto a la representación del plano, conviene destacar al/a alumno/a el hecho de que se realiza mediante sus trazas, o intersecciones con los planos de proyección, y no por sus proyecciones como ocurre con el punto y con la recta. Para poder practicar con este elemento se proponen las actividades 5, 6, 7, 9 y 10 de la unidad 9 ya mencionado.

Para conseguir un desarrollo sostenido de la mencionada visión espacial y poder imaginar las posiciones relativas de los elementos geométricos entre sí, se han propuesto diversas actividades al final de la unidad 10 del libro de texto. En el apartado de las intersecciones se trata la intersección de dos planos, la intersección de una recta y un plano y la intersección de tres planos; como ejemplos se proponen las actividades 1, 7 y 8.

Tras comprender la condición para que dos rectas sean paralelas entre sí, dos planos sean paralelos y para que un plano sea paralelo a una recta, se propone realizar los ejercicios 3 y 4 de la unidad 10. La condición para que exista una relación de perpendicularidad entre rectas y planos se plantea en las actividades 5 y 8.

Cuando en diédrico se habla de distancias se entiende que estamos hablando de la mínima distancia que separa a dos elementos. Al final, como puede verse en la unidad, todo se reduce a determinar la verdadera magnitud de la distancia que separa a dos puntos. Por ejemplo, para hallar la distancia de un punto a un plano se determinará la verdadera magnitud de la distancia que hay desde el punto dado al punto de intersección del plano con la recta perpendicular al mismo trazada por el punto. En las actividades 6 y 10 se plantean diversos ejemplos al respecto.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Proyectar transparencias que muestren en el espacio el mismo caso que se resuelve en diédrico.

Realización de las actividades propuestas al final de las unidades 9 y 10 del libro de texto.

Mostrar a los/las alumnos/as láminas de dibujo donde se pueda apreciar una misma imagen representada en distintos sistemas de proyección.

Mostrar a los/las alumnos/as trabajos más complejos cuya base estudian en esta unidad didáctica.

Relacionar los ejercicios sobre mínimas distancias con la asignatura de matemáticas, proponiendo problemas comunes.

MATERIALES DIDÁCTICOS

Libro de texto del alumno.

Material propio de dibujo técnico.

Transparencias.

Bibliografía: Izquierdo Asensi, F.: *Geometría Descriptiva*. Dossat.

Ejercicios de refuerzo y ampliación.

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 19). <i>Diseño y fabricación de posavasos</i> (página 38).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 19). El Dibujo Técnico en tu vida (página 38).
	Comunicación audiovisual. Ángulos de la circunferencia (página 20); arco capaz de un segmento según un ángulo determinado (página 21); clasificación de los triángulos (página 21); rectas y puntos notables del triángulo (páginas 22 y 23); construcción de triángulos (páginas 24 a 28); clasificación de los cuadriláteros (página 29); construcción de paralelogramos (páginas 30 y 31); construcción de trapecios (páginas 32 y 33); construcción de polígonos (páginas 33 a 36).
	Emprendimiento. Diseñar tres propuestas diferentes para posibles posavasos aplicando la construcción geométrica de formas poligonales (página 38).
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: diseño y fabricación de posavasos (página 38).

UNIDAD 8-PARTE B ABATIMIENTOS, CAMBIOS DE PLANO Y GIROS.**(17 SESIONES)****INTRODUCCIÓN**

En las dos unidades anteriores se trató la representación del punto, la recta y el plano y las posiciones relativas que pueden adquirir entre sí estos elementos. En esta unidad se pretende conocer diversas operaciones o métodos que se pueden realizar con los elementos geométricos ya estudiados.

Para una mejor comprensión del problema diremos que lo mismo que en matemáticas, tras estudiar los números, se estudian diversas operaciones como la suma, la resta, la multiplicación, etc, aquí estudiaremos los abatimientos, los cambios de plano y los giros.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN • Abatimientos sobre el plano horizontal y sobre el plano vertical. • Abatimiento de un punto y de una recta contenidos en un plano. • Abatimiento de las trazas de un plano. • Abatimiento de una figura plana. • Cambios de plano horizontal y vertical. • Cambio de plano de un punto, de una recta y de un plano. • Giro alrededor de un eje perpendicular al plano horizontal o al plano vertical. • Giro de un punto, de una recta y de un plano.	• Entender la necesidad y la importancia del sistema diédrico. • Dibujar en sistema diédrico, aplicando los métodos que emplea la geometría descriptiva, tales como los abatimientos, los cambios de plano y los giros	• Utiliza el sistema diédrico para representar figuras planas y volúmenes sencillos. • 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.

COMPETENCIAS CLAVE	1 CL	2 MYCT	3 CD	4 AA	5	6 SIYE	7

ORIENTACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA UNIDAD

En dibujo técnico se contemplan ciertas características diferenciales tales como la objetividad y el rigor en la representación que ya se podía ver en la Educación Plástica y Visual de la Educación Secundaria obligatoria en estado incipiente. El campo de acción de esta materia queda perfectamente delimitado por el diseño y función de las formas que se representan y con el estudio de los métodos tratados en esta unidad se gana en profundización y especialidad, con el fin de enlazar adecuadamente con estudios superiores profesionales o universitarios, especialmente los relacionados con la arquitectura o la ingeniería.

Podría ser interesante que mientras el profesor plantea los distintos casos que en esta unidad se recogen, se pudiera proyectar una transparencia con el mismo caso resuelto en el espacio, tal y como es tratado en el libro de texto.

Además, el/la alumno/a debe comenzar aquí a relacionar estas operaciones con casos prácticos reales. Los métodos que aquí se estudian son operaciones que podemos realizar en un plano de cualquier proyecto para determinar una magnitud o para visionar la pieza representada desde otro punto de vista mas favorable como es el caso de las actividades 1 y 2.

Abatir un plano sobre otro es hacerlos coincidir girando el primero alrededor de la recta de intersección de ambos. La imagen mas clara al respecto puede ser la hoja de una puerta que gira alrededor de la bisagra o las hojas de un libro. Por tanto resulta absurdo hablar de abatimiento de un punto o de una recta y hay que indicar al/la alumno/a que cuando se plantean estos casos debe entenderse que lo que se abate es el plano que los contiene.

La aplicación mas importante de los abatimientos es la determinación de la verdadera magnitud y forma de figuras situadas en planos oblicuos respecto de los de proyección, así como poder dibujar en proyección horizontal y vertical (en planta y alzado) figuras situadas en dichos planos. Las actividades 3 y 4 de la unidad 11 del libro de texto tratan diversos casos de abatimientos.

Como quiera que para representar un objeto se proyecta éste ortogonalmente sobre los planos de proyección, los cambios de plano estudian las consecuencias de cambiar de posición uno de los planos de proyección, lo cual implica una manera distinta de observar el objeto, que no cambia de posición en el espacio. La actividad

1 plantea este problema; no obstante, el profesor puede seleccionar cualquier pieza o figura de la que se conozca la planta y el alzado.

Los giros consisten en determinar lo que ocurre con las proyecciones de un objeto cuando lo hacemos girar alrededor de una recta situada perpendicularmente a uno de los planos de proyección. La actividad 5 puede abordar este tema.

Hay que tener en cuenta que muchos de los problemas que se plantean y que se resuelven por medio de uno de los métodos aquí estudiados pueden ser resueltos por otro método.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Proyectar transparencias que muestren en el espacio el mismo caso que se resuelve en diédrico.

Realización de las actividades propuestas al final de la unidad 11 del libro de texto.

Mostrar trabajos más complejos con cuerpos geométricos donde se apliquen elementos estudiados en esta unidad didáctica.

MATERIALES DIDÁCTICOS

Libro de texto del alumno.

Material propio de dibujo técnico.

Transparencias.

Bibliografía: Izquierdo Asensi, F.: *Geometría Descriptiva*. Dossat.

Ejercicios de refuerzo y ampliación.

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 19). <i>Diseño y fabricación de posavasos</i> (página 38).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 19). El Dibujo Técnico en tu vida (página 38).
	Comunicación audiovisual. Ángulos de la circunferencia (página 20); arco capaz de un segmento según un ángulo determinado (página 21); clasificación de los triángulos (página 21); rectas y puntos notables del triángulo (páginas 22 y 23); construcción de triángulos (páginas 24 a 28); clasificación de los cuadriláteros (página 29); construcción de paralelogramos (páginas 30 y 31); construcción de trapecios (páginas 32 y 33); construcción de polígonos (páginas 33 a 36).
	Emprendimiento. Diseñar tres propuestas diferentes para posibles posavasos aplicando la construcción geométrica de formas poligonales (página 38).
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: diseño y fabricación de posavasos (página 38).

UNIDAD 9-PARTE A SISTEMA AXONOMÉTRICO.(10 SESIONES)

INTRODUCCIÓN

Como ya se ha visto en unidades anteriores, existen varios sistemas para representar objetos tridimensionales en un plano. Aquí vamos a estudiar un nuevo sistema: el sistema axonométrico. La ventaja de este nuevo sistema reside en que resulta más visual que el ya estudiado sistema diédrico, dado que el objeto aparece dibujado en perspectiva con sus tres dimensiones. Existe un segundo motivo por el que puede resultar más fácil su estudio y es que la mayor parte de los procedimientos que se utilizaron para resolver ejercicios en sistema diédrico son los mismos que se emplean aquí y por tanto, resultan ya conocidos.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN • Elementos del espacio que forman parte de un sistema axonométrico. • Clases de sistema axonométrico: isométrico, dimétrico y trimétrico. • Escala axonométrica y coeficiente de reducción. • Representación del punto: proyecciones y posiciones diversas. • Representación de la recta: proyecciones, trazas y posiciones diversas. Partes vistas y ocultas. • Representación del plano: trazas y posiciones diversas. Partes vistas y ocultas. • Condición para que una recta y un punto pertenezcan a un plano. Rectas particulares. • Intersecciones: de dos planos y de un plano con una recta. • Elementos del espacio que forman parte de un sistema de perspectiva caballera. • Abatimiento de los planos axonométricos. • Perspectiva axonométrica sin aplicar coeficiente de reducción.	• Entender la necesidad y la importancia de los distintos sistemas de representación. • Conocer los fundamentos teóricos y prácticos de los sistemas axonométricos. • Dibujar en sistemas axonométricos ortogonales. • Resolver, en dicho sistema, problemas de definición de puntos, rectas y planos, y de intersección de dichos elementos. • Resolver, en dicho sistema, problemas de abatimientos, figuras planas, sólidos.	• Realiza la perspectiva de objetos simples definidos por sus vistas fundamentales y viveversa. • 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.

COMPETENCIAS CLAVE	1	2	3	4	5	6	7
	CL	MYCT	CD	AA		SIYE	

ORIENTACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA UNIDAD

Tras enseñar al/la alumno/a los elementos que van a formar parte de un sistema axonométrico, la unidad debe iniciarse indicando el tipo de proyección utilizado y para ello es importante que el/la alumno/a vea cómo se proyecta un objeto sobre cada uno de los planos axonométricos y cómo después se proyecta todo, el objeto y las proyecciones anteriores, perpendicularmente sobre el plano de proyección (proyección cilíndrica). Éste es, además, el motivo por el que precisamente las dimensiones de los objetos aparecen ligeramente reducidas en el dibujo.

Existen diversas clases de sistema axonométrico y esto se debe a las distintas posiciones que puede adoptar el triedro que forman los planos axonométricos respecto al plano de proyección.

Las actividades 1, 2, 3 y 4 de la unidad 12 del libro de texto son ejercicios relacionados con el sistema axonométrico.

Como ya se ha dicho antes, las dimensiones de los objetos aparecen ligeramente reducidas al representarlos en perspectiva axonométrica, no obstante, conviene indicar al/la alumno/a, tras haber practicado las actividades teóricas con coeficientes de reducción, que en la práctica no suele aplicarse reducción alguna sobre los dibujos en perspectiva, pues si bien no es teóricamente cierto tiene la ventaja de poder medir directamente sus dimensiones sin tener que efectuar cálculos adicionales. Conviene indicar también la existencia de unos valores normalizados y que la perspectiva mas utilizada es la isométrica.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Proyectar transparencias que muestren en el espacio las figuras que se resuelven en diédrico.

Realización de las actividades propuestas al final de la unidad 12 del libro de texto.

Realización de perspectivas siguiendo el conocido efecto de explosión, en el que los componentes se mantienen relacionados axialmente, pero lo suficientemente separados para que la representación de uno no entorpezca la lectura del otro.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- ▣ Libro de texto del/a alumno/a.
- ▣ Material propio de dibujo técnico.

- ❑ Transparencias.
- ❑ Bibliografía: Izquierdo Asensi, F.: *Geometría Descriptiva*. Dossat.
- ❑ Ejercicios de refuerzo y ampliación.

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 19). <i>Diseño y fabricación de posavasos</i> (página 38).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 19). El Dibujo Técnico en tu vida (página 38).
	Comunicación audiovisual. Ángulos de la circunferencia (página 20); arco capaz de un segmento según un ángulo determinado (página 21); clasificación de los triángulos (página 21); rectas y puntos notables del triángulo (páginas 22 y 23); construcción de triángulos (páginas 24 a 28); clasificación de los cuadriláteros (página 29); construcción de paralelogramos (páginas 30 y 31); construcción de trapecios (páginas 32 y 33); construcción de polígonos (páginas 33 a 36).
	Emprendimiento. Diseñar tres propuestas diferentes para posibles posavasos aplicando la construcción geométrica de formas poligonales (página 38).
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: diseño y fabricación de posavasos (página 38).

UNIDAD 9-PARTE B SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA.**(10 SESIONES)****INTRODUCCIÓN**

Dentro del sistema axonométrico, se encuentra una variedad que utiliza como sistema de proyección la cilíndrica oblícua. Al igual que en el tema anterior, también la ventaja de este sistema radica en que resulta más visual y directa la representación de cualquier problema geométrico que el ya estudiado sistema diédrico, dado que, lo mismo que el axonométrico, aporta una dimensión más.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN • Perspectiva caballera: dirección de proyección y coeficiente de reducción. • Perspectiva caballera normalizada. • Representación del punto: proyecciones • Representación de la recta: proyecciones. • Elementos del espacio que forman parte de un sistema de perspectiva caballera. • Perspectiva de una circunferencia.	• Entender la necesidad y la importancia de los distintos sistemas de representación. • Dibujar en sistemas axonométricos oblicuos. • Resolver en dicho sistema, problemas de definición de puntos, rectas y planos. • Resolver en dicho sistema, problemas de abatimientos, figuras planas y sólidos. • 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 determinado. • 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.	• Realiza la perspectiva de objetos simples definidos por sus vistas fundamentales y viceversa. • Realiza perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencia situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordinados, 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 coordinados, 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 alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.

COMPETENCIAS CLAVE	1 CL	2 MYCT	3 CD	4 AA	5	6 SIYE	7

ORIENTACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA UNIDAD

En el sistema de perspectiva caballera, un objeto se proyecta sobre los planos axonométricos y más tarde se proyecta éste y sus tres proyecciones anteriores sobre el plano de proyección (proyección cilíndrica oblicua). Según sea la dirección de proyección y el ángulo que forma ésta con el plano del cuadro se obtienen diversas clases de perspectiva caballera. No obstante, conviene indicar al/la alumno/a que existen unos valores que han sido normalizados, según los cuales el ángulo del eje Y es de 225° y el coeficiente de reducción vale 0,5. Las actividades 1, 2, 3, 4 y 5 de la unidad 13 son ejercicios que hacen referencia al sistema de perspectiva caballera.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Proyectar transparencias que muestren en el espacio las figuras que se resuelven en sistema diédrico.

Realización de las actividades propuestas al final de la unidad 13 del libro de texto.

Realización de perspectivas siguiendo el conocido efecto de explosión, en el que los componentes se mantienen relacionados axialmente, pero lo suficientemente separados para que la representación de uno no entorpezca la lectura del otro.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- ❑ Libro de texto del alumno.
- ❑ Material propio de dibujo técnico.
- ❑ Transparencias.
- ❑ Bibliografía: IZQUIERDO ASENSI, F.: *Geometría descriptiva*. Dossat.
- ❑ Ejercicios de refuerzo y ampliación.

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 19). <i>Diseño y fabricación de posavasos</i> (página 38).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 19). El Dibujo Técnico en tu vida (página 38).
	Comunicación audiovisual. Ángulos de la circunferencia (página 20); arco capaz de un segmento según un ángulo determinado (página 21); clasificación de los triángulos (página 21); rectas y puntos notables del triángulo (páginas 22 y 23); construcción de triángulos (páginas 24 a 28); clasificación de los cuadriláteros (página 29); construcción de paralelogramos (páginas 30 y 31); construcción de trapecios (páginas 32 y 33); construcción de polígonos (páginas 33 a 36).
	Emprendimiento. Diseñar tres propuestas diferentes para posibles posavasos aplicando la construcción geométrica de formas poligonales (página 38).
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: diseño y fabricación de posavasos (página 38).

UNIDAD 10 NORMALIZACIÓN.

(8 SESIONES)

INTRODUCCIÓN

Uno de los aspectos mas importantes de la práctica del dibujo es la normalización, pues ayuda a la comunicación tanto en el desarrollo de procesos de investigación como en la comprensión gráfica de proyectos cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto.

La normalización es el conjunto de reglas, recomendaciones y prescripciones que establecen los diferentes países con la finalidad de favorecer el comercio y la obtención y realización de objetos unificados. De esta definición, dada al comienzo de la unidad en el libro de texto, se deriva la importancia de la normalización. Dichos convencionalismos y normas caracterizan el lenguaje específico del dibujo técnico y le dan un carácter objetivo, fiable y universal.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
BLOQUE 3. NORMALIZACIÓN • Normalización. Clasificación de las normas. Siglas. Normalización española. • Formatos de papel. Elección de formato. Márgenes y recuadros. Señales de centrado. Señales de orientación. Sistema de coordenadas. Señales de corte. Graduación métrica. Cuadro de rotulación. • Rotulación. Clases y características. Medidas. • Líneas normalizadas. Clases. Anchura. Distancia entre líneas.	• 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.	• 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 a la norma. • Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. • Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones,

COMPETENCIAS CLAVE	1 CL	2 MYCT	3 CD	4 AA	5	6 SIYE	7

ORIENTACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA UNIDAD

Conviene comenzar el estudio de la normalización realizando una introducción y clasificación de las normas, haciendo especial hincapié en la normativa española UNE. Resultaría de interés que el profesor facilitara al alumnado alguna norma UNE para que los alumnos se fuera familiarizando con ellas.

En cuanto a los formatos se refiere, el/la alumno/a debe no sólo conocerlos sino que debe adquirir a partir de aquí la costumbre de utilizarlos de forma generalizada, no solo para la realización de las actividades propias de dibujo y de algún plano que otro, sino que incluso debe acostumbrarse a utilizarlos para tomar apuntes en otras materias, facilitando de esta manera la transmisión y comunicación de informaciones.

Los alumnos deben distinguir la diferencia que existe entre escritura y rotulación definiendo ésta como una escritura técnica, que si bien en ocasiones se realiza a mano no por ello debe realizarse de cualquier manera. Sería aconsejable la realización de alguna actividad en la que los alumnos practiquen la rotulación. Por otra parte, la utilización de líneas normalizadas no es algo que deba aprenderse sino algo que debe conocerse con el fin de que cuando el alumno vaya a pasar a tinta, tras haber terminado un ejercicio a lápiz y estar totalmente seguro de que es correcto, tenga en cuenta los criterios que en esta norma se indican.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Aconsejar la utilización de papel normalizado para cualquier actividad de clase.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- ❑ Libro de texto del/la alumno/a.
- ❑ Material propio de dibujo técnico.
- ❑ Bibliografía: González, M. y Palencia, J.: *Normalización Industrial*.
- ❑ Bibliografía: Normas Aenor.
- ❑ Ejercicios de refuerzo y ampliación.

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 19). <i>Diseño y fabricación de posavasos</i> (página 38).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 19). El Dibujo Técnico en tu vida (página 38).
	Comunicación audiovisual. Ángulos de la circunferencia (página 20); arco capaz de un segmento según un ángulo determinado (página 21); clasificación de los triángulos (página 21); rectas y puntos notables del triángulo (páginas 22 y 23); construcción de triángulos (páginas 24 a 28); clasificación de los cuadriláteros (página 29); construcción de paralelogramos (páginas 30 y 31); construcción de trapecios (páginas 32 y 33); construcción de polígonos (páginas 33 a 36).
	Emprendimiento. Diseñar tres propuestas diferentes para posibles posavasos aplicando la construcción geométrica de formas poligonales (página 38).
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: diseño y fabricación de posavasos (página 38).

TEMPORALIZACIÓN POR EVALUACIONES

De la unidad 1 a la 5 1º evaluación

De la unidad 6 a la 8 2º evaluación

De la unidad 9 a la 10 3º evaluación

RÚBRICAS

Estándares de aprendizaje		Niveles de adquisición				Calificación (máximo 4)
1º DT EVALUACIÓN 1ª	Indicadores de logro	En vías de adquisición (1)	Adquirido (2)	Avanzado (3)	Excelente (4)	
UNIDAD 1,2 Y 3-1	Resuelve problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación	Comprende la resolución de problemas geométricos.	Resuelve problemas geométricos.	Resuelve problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones.	Resuelve problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación	
UNIDAD 1, 2,Y 3-2	Utiliza escalas para la interpretación de planos y elaboración de dibujos.	Comprende el valor de una escala gráfica.	Utiliza escalas.	Utiliza escalas para la interpretación de planos y elaboración de dibujos.	Utiliza escalas para la interpretación de planos y elaboración de dibujos. Aplicado a los sistemas de representación	

UNIDAD 1,2 Y 3-3	Ejecuta dibujos técnicos a distinta escala, utilizando la escala gráfica establecida previamente y las escalas normalizadas	Ejecuta dibujos técnicos	Ejecuta dibujos técnicos a distinta escala,	Ejecuta dibujos técnicos a distinta escala, utilizando la escala gráfica establecida previamente.	Ejecuta dibujos técnicos a distinta escala, utilizando la escala gráfica establecida previamente y las escalas normalizadas.	
UNIDAD 4-1	- Resolver problemas de configuración de formas con trazados poligonales y con aplicación de recursos de transformaciones geométricas sobre el plano: giros, traslaciones, simetrías u homotecias. - Sugerencias didácticas	Resolver problemas de configuración de formas con trazados poligonales	Resolver problemas de configuración de formas con trazados poligonales y con aplicación de recursos de transformaciones geométricas sobre el plano.	Resolver problemas de configuración de formas con trazados poligonales y con aplicación de recursos de transformaciones geométricas sobre el plano: giros, traslaciones, simetrías u homotecias.	Resolver problemas de configuración de formas con trazados poligonales y con aplicación de recursos de transformaciones geométricas sobre el plano: giros, traslaciones, simetrías u homotecias. Sugerencias didácticas	
UNIDAD 4-2	Realización de los ejercicios sobre homotecia y simetría de la unidad 5 del libro de texto.	Entender la homotecia	Realización de los ejercicios sobre homotecia.	Realización de los ejercicios sobre homotecia y simetría	Realización de los ejercicios sobre homotecia y simetría de la unidad 5 del libro de texto.	

UNIDAD 4-2	Sobre un módulo, aplicar transformaciones en el plano mediante simetría central, axial y giros.	Entender las transformaciones de simetría y giro.	Realizar problemas sencillos de simetría y giro.	Aplicar transformaciones en el plano mediante simetría central, axial y giros.	Sobre un módulo, aplicar transformaciones en el plano mediante simetría central, axial y giros.	
UNIDAD 4-3	Analizar las transformaciones que pueden encontrarse en la retícula poligonal de un paramento de azulejos islámicos.	Analizar las transformaciones geométricas básicas	Analizar las transformaciones que pueden encontrarse en la retícula poligonal.	Analizar las transformaciones que pueden encontrarse en la retícula poligonal de un paramento de azulejos islámicos.	Analizar las transformaciones que pueden encontrarse en la retícula poligonal de un paramento de azulejos islámicos. Realiza su propio diseño.	
UNIDAD 4-4	• Buscar y reconocer las distintas transformaciones que pueden encontrarse entre los elementos estructurales de un rosetón gótico	Buscar y reconocer las distintas transformaciones	Buscar y reconocer las distintas transformaciones que pueden encontrarse entre los elementos estructurales de la arquitectura.	Buscar y reconocer las distintas transformaciones que pueden encontrarse entre los elementos estructurales de un rosetón gótico	Buscar y reconocer las distintas transformaciones que pueden encontrarse entre los elementos estructurales de un rosetón gótico. Plantea ejemplos y esquemas.	

UNIDAD 5-1	. Aplicar el concepto de tangencia a la solución de problemas técnicos y al correcto acabado del dibujo en la solución de enlaces y puntos de contacto. . Diseñar objetos de uso común y no excesivamente complejos, en los que intervengan problemas de tangencia.	Comprende lo que es una tangencia y las diferencia	Aplicar el concepto de tangencia a la solución de problemas técnicos	Aplicar el concepto de tangencia a la solución de problemas técnicos y al correcto acabado del dibujo en la solución de enlaces.	Aplicar el concepto de tangencia a la solución de problemas técnicos y al correcto acabado del dibujo en la solución de enlaces y puntos de contacto. Diseñar objetos de uso común y no excesivamente complejos, en los que intervengan problemas de tangencia.	
UNIDAD-6.1	Aplicar las curvas técnica a la resolución de problemas técnicos en los que intervenga su definición o las tangencias	Entender y diferenciar las curvas técnicas.	Aplicar las curvas técnica a la resolución de problemas técnicos .	Aplicar las curvas técnica a la resolución de problemas técnicos en los que intervenga su definición.	Aplicar las curvas técnica a la resolución de problemas técnicos en los que intervenga su definición o las tangencias	

UNIDAD-6.2	• Obtener la definición gráfica de una técnica a partir del conocimiento de sus ejes, que, en el caso de la elipse, pueden ser reales o conjugados.	Obtener la definición gráfica de una técnica	Obtener la definición gráfica de una técnica a partir del conocimiento de sus ejes,	Obtener la definición gráfica de una curva técnica a partir del conocimiento de sus ejes reales y por afinidad.	Obtener la definición gráfica de una curva técnica a partir del conocimiento de sus ejes reales y por afinidad, además de conjugados.	
UNIDAD-6.3	• Trazar curvas técnicas a partir de su definición. • Valorar las posibilidades de la construcción de óvalos y ovoides, espirales y hélices en dibujos más complejos.	Trazar curvas técnicas	Trazar curvas técnicas a partir de su definición.	Trazar curvas técnicas a partir de su definición. Valorar las posibilidades de la construcción de óvalos y ovoides,	Trazar curvas técnicas a partir de su definición. Valorar las posibilidades de la construcción de óvalos y ovoides, espirales y hélices en dibujos más complejos.	

UNIDAD 7-1	• Aplicar las curvas cónicas a la resolución de problemas técnicos en los que intervenga su definición o las tangencias. • Obtener la definición gráfica de una cónica a partir del conocimiento o de sus ejes, que, en el caso de la elipse, pueden ser reales o	Aplicar las curvas cónicas a la resolución de problemas.	Aplicar las curvas cónicas a la resolución de problemas técnicos en los que intervenga su definición o las tangencias.	Aplicar las curvas cónicas a la resolución de problemas técnicos en los que intervenga su definición o las tangencias. Obtener la definición gráfica de una cónica a partir del conocimiento de sus ejes, que, en el caso de la elipse, pueden ser reales o conjugados.	Aplicar las curvas cónicas a la resolución de problemas técnicos en los que intervenga su definición o las tangencias. Obtener la definición gráfica de una cónica a partir del conocimiento de sus ejes, que, en el caso de la elipse, pueden ser reales o conjugados.	

Estándares de aprendizaje		Niveles de adquisición				Calificación (máximo 4)
1º DT EVALUACIÓN 2ª	Indicadores de logro	En vías de adquisición (1)	Adquirido (2)	Avanzado (3)	Excelente (4)	
UNIDAD- 8.1	Utilizar el sistema diédrico para representar figuras planas y volúmenes	Comprende la mecánica del sistema diédrico	Representa puntos y rectas	Representa, puntos, rectas y planos	Utilizar el sistema diédrico para representar figuras planas y volúmenes sencillos.	
UNIDAD-8.2	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	Identifica las vistas de un diseño	Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas	Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal	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.	

UNIDAD -8.3	Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas	Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas	Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías	Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballerías).	Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballerías).	

UNIDAD-8.4	Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando su elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo	Comprende el funcionamiento del sistema diédrico.	Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando su elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos.	Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando su elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia.	Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando su 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.	

UNIDAD-8.5	Determina secciones planas de objetos tridimensional es sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera	Entiende que es una sección.	Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos.	Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas.	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.	

UNIDAD-8.6	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	Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados .	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.	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	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.	

Estándares de aprendizaje		Niveles de adquisición				Calificación (máximo 4)
1º DT. EVALUACIÓN 3ª	Indicadores de logro	En vías de adquisición (1)	Adquirido (2)	Avanzado (3)	Excelente (4)	
UNIDAD-9.1	- Realizar la perspectiva de objetos simples definidos por sus vistas fundamentales y viceversa. - Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando o las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordinados como óvalos en lugar de ..	Realizar la perspectiva de objetos simples definidos por sus vistas fundamentales y viceversa.	Realizar la perspectiva de objetos simples definidos por sus vistas fundamentales y viceversa. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo	Realizar la perspectiva de objetos simples definidos por sus vistas fundamentales y viceversa. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las caras del objeto.	Realizar la perspectiva de objetos simples definidos por sus vistas fundamentales y viceversa. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las caras del objeto. Y representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordinados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.	

UNIDAD-9.2	Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencia situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordinados, disponiendo su orientación	Comprende que es la caballera	Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios simples	Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios, con caras planas y con circunferencia situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordinados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.	Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencia situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordinados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. Aplicando escalas de medida.	

UNIDAD-9.3	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	Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica.	Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro.	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.	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. Aplicado a las vistas diédicas.	

UNIDAD-9.4	- 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 coordinados, 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	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 coordinados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.	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 coordinados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. Representa formas sólidas o espaciales.	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 coordinados, 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 alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.	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 coordinados, 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	

UNIDAD-10.1	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	Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO.	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.	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.	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.	

UNIDAD-10.2	- 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	Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.	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,	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 s.	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 e trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.	

UNIDAD-10.3	Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a	Conoce las normas de acotado básicas	Acota piezas industriales sencillas .	Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional,	Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.	
UNIDAD-10.4	Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo	Conoce las normas básicas de acotado.	Acota espacios reales.	Acota espacios arquitectónicos sencillos.	Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.	
UNIDAD-10.5	Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas	Diferencia entre corte y sección	Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones,.	Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.	Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes. Lo acota adecuadamente.	

Programación Didáctica de Aula de Dibujo Técnico II. 2.º curso de Bachillerato

Índice

Las competencias educativas del currículo.	
Objetivos curriculares del Bachillerato.....	
El área de Dibujo Técnico II en Bachillerato	
Programación Didáctica de Aula de Dibujo Técnico II de 2.º de Bachillerato	

Las competencias educativas del currículo

«En línea con la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para

el aprendizaje permanente, este real decreto se basa en la potenciación del aprendizaje por competencias, integradas en los elementos curriculares para propiciar una renovación en la práctica docente y en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se proponen nuevos enfoques en el aprendizaje y evaluación, que han de suponer un importante cambio en las tareas que han de resolver los alumnos y planteamientos metodológicos innovadores. La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales que, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales».

«Se adopta la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea. Se considera que “las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo”. Se identifican siete competencias clave esenciales para el bienestar de las sociedades europeas, el crecimiento económico y la innovación, y se describen los conocimientos, las capacidades y las actitudes esenciales vinculadas a cada una de ellas».

Las competencias clave del currículo son las siguientes:

Comunicación lingüística (CL).

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).

Competencia digital (CD).

Aprender a aprender (AA).

Competencias sociales y cívicas (CSC).

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (IE).

Conciencia y expresiones culturales (CEC).

Objetivos curriculares de Bachillerato

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas con discapacidad.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

El área de Dibujo Técnico II en 2.º de Bachillerato

Entre las finalidades del Dibujo Técnico figura de manera específica dotar al estudiante de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo, que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

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

El alumnado, al adquirir competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo las normas en los sistemas de representación convencionales, puede conocer mejor el mundo; esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su “visión espacial”, entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas.

Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el estudiante aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos.

En este segundo curso los contenidos de la materia se han agrupado en tres bloques interrelacionados: Geometría, Sistemas de representación y Documentación gráfica de proyectos.

El primer bloque, denominado Geometría, desarrolla los contenidos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, al tiempo que analiza su presencia en la naturaleza y el arte a lo largo de la historia, y sus aplicaciones al mundo científico y técnico.

De manera análoga, el bloque dedicado a los Sistemas de representación desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de las axonometrías, perspectivas cónicas, y de los sistemas diédrico y de planos acotados. Este bloque debe abordarse de manera integrada para permitir descubrir las relaciones entre sistemas y las ventajas e inconvenientes de cada uno. Además, es conveniente potenciar la utilización del dibujo “a mano alzada” como herramienta de comunicación de ideas y análisis de problemas de representación.

El tercer bloque, denominado Proyectos, tiene como objetivo principal que el estudiante movilice e interrelacione los contenidos adquiridos a lo largo de toda la etapa, y los utilice para elaborar y presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico.

El área de Dibujo Técnico de 2.º de bachillerato se articula en los siguientes bloques:

- **Bloque 1.** Geometría y Dibujo técnico.
- **Bloque 2.** Sistemas de representación.
- **Bloque 3.** Documentación gráfica de proyectos.

UNIDAD 1. Proporcionalidad

OBJETIVOS CURRICULARES

- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- **Enfoque de la unidad.** En esta primera unidad los alumnos abordarán la determinación de la media proporcional a través de la aplicación de los teoremas de la altura y el cateto. Tratarán la proporción áurea aplicada a la construcción de rectángulos áureos y otras figuras. También presentarán la determinación gráfica de la raíz cuadrada. Como tarea final analizarán la proporción áurea en la naturaleza.
- **Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos ya conocen el teorema de Tales y el concepto de proporcionalidad áurea del curso anterior, así como el proceso de construcción de un rectángulo áureo.
- **Previsión de dificultades.** En esta primera unidad, aparecen muchos conceptos relacionados con la proporcionalidad, por lo que es importante que los alumnos los diferencien claramente para que puedan abordar la resolución de problemas con soltura.

Sugerencia de temporalización: 3.ª y 4ª semanas de septiembre y 1.ª de octubre

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS CURRICULARES DE LA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO - Resolución de problemas geométricos. - Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.	- Proporcionalidad: proporción áurea, rectángulo áureo y otras relaciones áureas. - La media proporcional: teorema de la altura, teorema del cateto, la raíz cuadrada de un segmento. - Otros trazados, determinación de la	B1-1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	B1-1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de	Comprende las características de transformaciones geométricas basadas en la proporción áurea y su aplicación a la construcción de figuras planas como el rectángulo áureo.	Pág.17. Acts.1 y 2.	CMCT AA IE CEC
	B1-1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.	- Resuelve problemas geométricos relacionados con la proporción áurea. - Resuelve problemas geométricos relacionados con la media proporcional y otros	Pág.17. Acts.4, 5 y 6.	

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 9). <i>Proporción áurea en la naturaleza</i> (página 18).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 9). El Dibujo Técnico en tu vida (página 18).
	Comunicación audiovisual. El Partenón y sus proporciones (página 9); teorema de Tales (página 10); determinación del segmento mayor áureo de otro (página 10); determinación del segmento menor áureo de otro dado (página 11); la proporción áurea en el pentágono (página 12); otras relaciones áureas (página 13); teorema de la altura (página 13); teorema del cateto (página 14); determinación de la dimensión de dos segmentos dadas su suma y su media proporcional (página 14); determinación de la dimensión de dos segmentos dadas su diferencia y su media proporcional (página 15); determinación de la dimensión de dos segmentos dadas su suma s y su diferencia d (página 16); determinación de un punto P de una recta r , de modo que la suma $\overline{PA} + \overline{PB}$ de las distancias del mismo a dos puntos A y B , situados ambos al mismo lado de la misma, sea mínima (página 16); determinación de un punto P de una recta r , de modo que la diferencia $\overline{PA} - \overline{PB}$ de las distancias del mismo a dos puntos A y B , situados a ambos lados de la misma, sea máxima (página 16); rectángulo de lado $\sqrt{2}$ y de base $\sqrt{3}$ (página 17); la proporción áurea
	El tratamiento de las tecnologías de la información y de la comunicación. Métodos para representar el espacio (página 17).
	Emprendimiento. Elaborar una propuesta de anagrama para una empresa en el que pueda aplicarse la proporción áurea (página 18).
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: la proporción áurea en la naturaleza (página 18).

UNIDAD 2. Polígonos

OBJETIVOS CURRICULARES

- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- **Enfoque de la unidad.** En esta unidad los alumnos analizarán los polígonos y cómo estos se construyen. Obtendrán los distintos ángulos de la circunferencia. También obtendrán el arco capaz de un segmento según un ángulo determinado. Construirán triángulos, cuadriláteros y polígonos a partir de distintos elementos de sus figuras. Como tarea final analizarán el diseño y fabricación de posavasos.

Lo que los alumnos ya conocen. Los alumnos ya conocen el concepto de la proporción áurea y cómo se encuentra en la naturaleza y conocen la proporcionalidad y sabes cómo obtenerla así como la media proporcional.

- **Previsión de dificultades.** Es posible que los alumnos encuentren alguna dificultad a la hora de construir los polígonos más complejos. Es importante que los alumnos diferencien los distintos conceptos para que puedan abordar la resolución de problemas con soltura.

Sugerencia de temporalización: 2.ª, 3.ª y 4.ª semanas de octubre

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS CURRICULARES DE LA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO - Resolución de problemas geométricos: - Construcción de figuras planas equivalentes. - Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. - Aplicaciones.	- Ángulos de la circunferencia. - Arco capaz de un segmento según un ángulo determinado. - Triángulos. - Cuadriláteros. - Polígonos. - Obtención de los distintos ángulos de la circunferencia. - Obtención del arco capaz de un segmento según un ángulo determinado. - Construcción de triángulos, cuadriláteros y polígonos a partir de distintos elementos de sus figuras. - Análisis del diseño y fabricación de	B1-1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	B1-1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de	Construye polígonos aplicando las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y demás elementos.	Pág. 37. Acts. 1 a 15.	CMCT AA IE CEC
	B1-1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.	Resuelve problemas geométricos relacionados con la construcción de triángulos y con la construcción geométrica de formas poligonales.	Pág. 23. Acts. 1 y 2. Pág. 38. El Dibujo Técnico en tu vida.	

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 19). <i>Diseño y fabricación de posavasos</i> (página 38).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 19). El Dibujo Técnico en tu vida (página 38).
	Comunicación audiovisual. Ángulos de la circunferencia (página 20); arco capaz de un segmento según un ángulo determinado (página 21); clasificación de los triángulos (página 21); rectas y puntos notables del triángulo (páginas 22 y 23); construcción de triángulos (páginas 24 a 28); clasificación de los cuadriláteros (página 29); construcción de paralelogramos (páginas 30 y 31); construcción de trapecios (páginas 32 y 33); construcción de polígonos (páginas 33 a 36).
	Emprendimiento. Diseñar tres propuestas diferentes para posibles posavasos aplicando la construcción geométrica de formas poligonales (página 38).
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: diseño y fabricación de posavasos (página 38).

UNIDAD 3. Transformaciones I. Equivalencias

OBJETIVOS CURRICULARES

- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- **Enfoque de la unidad.** En esta unidad los alumnos comenzarán a trabajar con las transformaciones y las equivalencias. Identificarán el concepto de equivalencia y sus características. Analizarán la equivalencia de los triángulos con otros triángulos y con rectángulos. Obtendrán la equivalencia de rectángulos respecto a triángulos, rectángulos y trapecios. También trabajarán con cuadrados y círculos equivalentes. Como tarea final dividirán el cuadrado en figuras que sumadas son equivalentes al cuadrado.

Lo que los alumnos ya conocen. Los alumnos ya conocen las proporciones y la media proporcional. También saben construir los distintos polígonos a partir de los distintos datos que se le faciliten.

- **Previsión de dificultades.** Es posible que los alumnos encuentren alguna dificultad a la hora de trabajar con las equivalencias de los distintos polígonos. Es importante que los alumnos diferencien los distintos conceptos para que puedan abordar la resolución de problemas con soltura.

Sugerencia de temporalización: 1.ª, 2.ª y 3.ª semanas de noviembre

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS CURRICULARES DE LA ETAPA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO - Resolución de problemas geométricos: - Transformaciones geométricas: - Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. - Aplicaciones.	- Definición de equivalencia. - Equivalencia de triángulos. - Rectángulos equivalentes. - Cuadrados equivalentes. - Círculos equivalentes. - Identificación de la equivalencia y sus características. - Análisis de la equivalencia de los triángulos. - Obtención de la equivalencia de rectángulos. - Obtención de la equivalencia de cuadrados. - Análisis de círculos equivalentes. - División del cuadrado en figuras que sumadas son equivalentes al cuadrado.	B1-3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.

BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la	B1-1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.	Resuelve problemas geométricos relacionados con la equivalencia de triángulos y rectángulos.	Pág. 47. Acts. 9 y 10.	CMCT AA IE
B1-3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.	B1-3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.	Determina las equivalencias de los distintos polígonos de acuerdo con el enunciado y las representa.	Pág. 41. Saber hacer. Pág. 44. Saber hacer. Pág. 47. Acts. 1 a 8 y de 11 a 19.	CL CMCT AA CEC
	B1-3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.	Obtiene figuras equivalentes a partir de otras figuras planas indicando gráficamente su construcción.	Pág. 47. Acts. 20 y 21. Pág. 48. El Dibujo Técnico en tu	

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 39). <i>División del cuadrado en figuras que sumadas son equivalentes al cuadrado</i> (página 48).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 39). El Dibujo Técnico en tu vida (página 48).
	Comunicación audiovisual. Equivalencia de triángulos (página 40); triángulo de base dada equivalente a otro triángulo (página 40); triángulo equivalente a un polígono (página 41); triángulo equivalente a un rectángulo (página 42); rectángulo equivalente a un triángulo (página 42); rectángulo de base dada equivalente a un rectángulo (página 43); rectángulo equivalente a trapecio (página 43); cuadrado equivalente a un rectángulo (página 43); cuadrado equivalente a la suma de otros dos dados (página 44); cuadrado equivalente a la suma de otros tres dados (página 44); cuadrado equivalente al doble, triple, cuádruple... de otro dado (página 45); cuadrado equivalente a un círculo (página 45); círculo equivalente a la suma de otros dos dados (página 46); círculo equivalente al
	Emprendimiento. Determinar la división de un triángulo en otros tres equivalentes entre sí (página 41). Determinar gráficamente el cuadrado equivalente al hexágono de la figura (página 44). Crear otro juego Tangram a partir de la subdivisión de otra figura
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: la división del cuadrado en figuras que sumadas son equivalentes al cuadrado (página 48).

UNIDAD 4. Equivalencias II. Homología y afinidad

OBJETIVOS CURRICULARES

- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- **Enfoque de la unidad.** En esta unidad los alumnos trabajarán la homología y la afinidad. Analizarán los conceptos básicos de las transformaciones y la relación entre el elemento original y su homólogo. Conocerán los patrones básicos de la homología y los datos para definirla. Trabajarán con transformaciones y conversiones por homología. Determinarán y distintas figuras aplicando la afinidad y las representarán. Como tarea final analizarán imágenes anamórficas.

Lo que los alumnos ya conocen. Los alumnos ya conocen las transformaciones y saben determinar las equivalencias de triángulos, rectángulos, cuadrados y círculos.

- **Previsión de dificultades.** Es posible que los alumnos encuentren alguna dificultad a la hora de aplicar la homología y la afinidad para determinar figuras. Es importante que los alumnos diferencien los distintos conceptos para que puedan abordar la resolución de problemas con soltura.

Sugerencia de temporalización: 4.ª semana de noviembre y 1.ª y 2.ª semanas de diciembre

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS CURRICULARES DE LA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO - Transformaciones geométricas: - Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. - Aplicaciones. - Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.	- Homología. - Afinidad. - Análisis de los conceptos básicos de las transformaciones. - Establecimiento de la relación entre el elemento original y su homólogo. - Identificación de los patrones básicos de la homología y de los datos para definirla. - Transformación y conversión de figuras por homología. - Determinación y representación de distintas figuras aplicando la afinidad. - Análisis de las figuras anamórficas.	B1-3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.

BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.	B1-3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes	Realiza las transformaciones homológicas identificando sus características.	Pág. 61. Acts. 1 a 5.	CL CMCT AA CEC
	B1-3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.	Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas	Pág. 61. Acts. 1 a 5.	
	B1-3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.	Diseña figuras anamórficas a partir de un boceto, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.	Pág. 62. El Dibujo Técnico en tu vida.	

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 49). <i>Una galería anamórfica</i> (página 62).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 49). El Dibujo Técnico en tu vida (página 62).
	Comunicación audiovisual. Homología (página 51); Afinidad como homología de centro impropio (página 51); homotecia como homología de eje impropio (página 51); traslación como homología de eje y centro impropios (página 51); patrones básicos de homología (páginas 52, 53 y 54); el centro de homología, el eje y dos puntos homólogos (página 54); el centro, el eje y la recta límite (página 54); el centro y las dos rectas límite (página 55); dos pares de puntos homólogos y la dirección del eje (página 55); transformación homológica de un polígono dados el centro y el eje de homología (página 55); perspectiva cónica como homología (página 56); conversión de un cuadrilátero irregular en un cuadrado (página 57); transformación de una circunferencia en una elipse por homología (página 57); la afinidad (página 58); transformación de un romboide en un cuadrado dado el eje de afinidad (página 59); afinidad y elipse (página 59); recta tangente a una elipse en un punto P de ella conocidos sus diámetros principales o los conjugados (página 60); rectas tangentes a una elipse que pasen por un punto P exterior, conocidos los diámetros principales o los
	Emprendimiento. Crear una imagen anamórfica (página 62).
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: la anamorfosis (página 62).

UNIDAD 5. Inversión y potencia

OBJETIVOS CURRICULARES

- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- **Enfoque de la unidad.** En esta unidad los alumnos conocerán los conceptos de inversión y potencia y sus posibles aplicaciones. Identificarán las propiedades de la inversión y reconocerán los elementos dobles de la inversión. Trazarán la inversa de rectas y circunferencias y determinarán figuras inversas. Reconocerán la potencia de inversión. Determinarán el eje radical y el centro radical de las circunferencias. Como tarea final analizarán el principio de Apolonio.

Lo que los alumnos ya conocen. Los alumnos ya conocen las transformaciones, las equivalencias, la homología y la afinidad y saben determinar figuras aplicando esos conceptos.

- **Previsión de dificultades.** Es posible que los alumnos encuentren alguna dificultad a la hora de aplicar los conceptos de inversión y potencia. Es importante que los alumnos diferencien los distintos conceptos para que puedan abordar la resolución de problemas con soltura.

Sugerencia de temporalización: 2.ª y 3.ª semanas de enero

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS CURRICULARES DE LA ETAPA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO - 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.	- Inversión. - Potencia. - Identificación de las propiedades de la inversión. - Reconocimiento de los elementos dobles de la inversión. - Representación de la inversa de rectas y circunferencias. - Determinación de figuras inversas. - Reconocimiento de la potencia de inversión. - Determinación del eje radical y del centro radical de las circunferencias. - Análisis del principio de Apolonio.	B1-1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	B1-1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.	Determina figuras, ejes y centros radicales aplicando los conceptos de potencia o inversión.	Pág. 73. Acts. 1 a 10.	CMCT AA IE CEC
	B1-1.5. 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.	Analiza el problema de Apolonio.	Pág. 74. El Dibujo Técnico en tu vida.	

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 63). <i>Isaac Newton y la resolución del problema de Apolonio</i> (página 74).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 63). El Dibujo Técnico en tu vida (página 74).
	Comunicación audiovisual. Características de la inversión (página 64); propiedades de la inversión (páginas 64 y 65); elementos dobles de la inversión (páginas 65 y 66); inversión de recta y circunferencia (páginas 66 y 67); eje radical (páginas 68 a 72); centro
	El tratamiento de las tecnologías de la información y de la comunicación. Búsqueda de información sobre una aplicación diferente para el principio de inversión (página 74).
	Emprendimiento. Buscar una aplicación diferente para el principio de inversión (página 74).
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: la resolución del problema de Apolonio (página 74).

UNIDAD 6. Tangencias

OBJETIVOS CURRICULARES

- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- **Enfoque de la unidad.** En esta unidad los alumnos trabajarán con las tangencias. Identificarán las propiedades de las tangencias. Resolverán tangencias por inversión mediante circunferencias tangentes a rectas o circunferencias dado un punto de tangencia. También resolverán tangencias por potencia mediante circunferencias tangentes a rectas o circunferencias dado un punto de tangencia. Como tarea final analizarán el diseño de las piezas del ajedrez.

Lo que los alumnos ya conocen. Los alumnos ya conocen los elementos de las inversiones y la potencia y las transformaciones y saben determinar figuras con ellos.

- **Previsión de dificultades.** Es posible que los alumnos encuentren alguna dificultad a la hora de dibujar las circunferencias tangentes a partir de dos rectas o dos circunferencias. Es importante que los alumnos diferencien los distintos conceptos para que puedan abordar la resolución de problemas con soltura.

Sugerencia de temporalización: 4.ª semana de enero y 1.ª semana de febrero

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS CURRICULARES DE LA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO - Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. - Aplicaciones.	- Propiedades de las tangencias. - Resolución de tangencias por inversión. - Resolución de tangencias por potencia. - Identificación de las propiedades de las tangencias. - Resolución de tangencias por inversión. - Resolución de tangencias por potencia. - Análisis del diseño de las piezas del	B1-2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.

BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	B1-1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.	Determina figuras, ejes y centros radicales aplicando los conceptos de potencia o inversión.	Pág. 93. Act. 3.	CMCT AA IE CEC
	B1-1.5. 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.	Analiza el diseño de las piezas del ajedrez a través de las tangencias.	Pág. 94. El Dibujo Técnico en tu vida.	
B1-2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.	B1-2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.	Aplica las propiedades de las tangencias para resolver problemas.	Pág. 93. Acts. 1 a 6.	CMCT AA CEC
	B1-2.3. 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.	Traza curvas cónicas determinando previamente las tangencias.	Pág. 93. Acts. 1 a 6.	CMCT AA CEC

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 75). <i>Las piezas del ajedrez</i> (página 94).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 75). El Dibujo Técnico en tu vida (página 94).
	Comunicación audiovisual. Circunferencias tangentes a una recta r y una circunferencia, dado el punto de tangencia T sobre la recta ($RCPr$) (página 77); circunferencias tangentes a una recta r y a una circunferencia, dado el punto de tangencia T sobre la circunferencia ($RCPc$) (página 77); circunferencias tangentes a dos rectas que se cortan, que pasen por un punto P interior a las mismas (RRP) (página 78); circunferencias tangentes a dos circunferencias, dado el punto T de tangencia en una de ellas ($CCPc$) (página 79); circunferencias tangentes a una recta r y a una circunferencia, dado el punto de tangencia T sobre la recta ($RCPr$) (página 80); circunferencias tangentes a una recta r y a una circunferencia, dado el punto de tangencia T sobre la circunferencia ($RCPc$) (página 81); circunferencias tangentes a una recta r que pasan por dos puntos exteriores P y Q (RPP) (página 82); circunferencias tangentes a dos rectas que se cortan, que pasen por un punto P interior a las mismas (RRP) (página 83); circunferencias tangentes a una recta y a una circunferencia que pasan por un punto exterior P . Soluciones exteriores (RCP) (página 84); circunferencias tangentes a una recta y a una circunferencia que pasan por un punto exterior P . Soluciones interiores (RCP) (página 85); circunferencias tangentes a dos rectas que se cortan y a una circunferencia interior (RRC) (páginas 86 y 87); circunferencias tangentes a una circunferencia que pasan por dos puntos exteriores (CPP) (página 89); circunferencias tangentes a
	Emprendimiento. Crear un conjunto con las seis figuras del ajedrez a partir de un perfil de rectas y curvas en el que intervengan las tangentes (página 93).
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: el análisis de las piezas del ajedrez (página 94).

UNIDAD 7. Curvas cónicas

OBJETIVOS CURRICULARES

- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- **Enfoque de la unidad.** En esta unidad los alumnos trabajarán con curvas cónicas. Identificarán las curvas cónicas y las clasificarán de acuerdo con la sección del cono. Reconocerán los conceptos generales y las características de las curvas cónicas. Trazarán curvas cónicas por puntos y por haces proyectivos. También trazarán rectas tangentes o secantes a curvas cónicas mediante o a partir de diversos métodos. Como tarea final analizarán en método del jardinero como técnica para trazar elipses.

Lo que los alumnos ya conocen. Los alumnos ya conocen las tangencias y los métodos de inversión y potencia.

- **Previsión de dificultades.** Es posible que los alumnos encuentren alguna dificultad a la hora de trazar curvas cónicas o tangentes y secantes a curvas cónicas. Es importante que los alumnos diferencien los distintos conceptos para que puedan abordar la resolución de problemas con soltura.

Sugerencia de temporalización: 2.ª y 3.ª semanas de febrero

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS CURRICULARES DE LA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO - Trazado de curvas cónicas y técnicas: - Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola.	- Curvas cónicas. - Trazado de curvas cónicas. - Trazado de rectas tangentes o secantes a curvas cónicas. - Identificación de las curvas cónicas. - Clasificación de las curvas cónicas de acuerdo con la sección del cono. - Reconocimiento de los conceptos generales y las características de las curvas cónicas. - Trazado de curvas cónicas por puntos y por haces proyectivos. - Trazado de rectas tangentes o secantes a curvas cónicas mediante o a partir de diversos métodos.	B1-2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.

BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.	B1-2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.	Reconoce las curvas cónicas y aplica sus propiedades y características.	Pág. 111. Acts. 1 a 13.	CL CMCT AA CEC
	B1-2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el	Resuelve problemas entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.	Pág. 105. Saber hacer. Pág. 106. Saber hacer.	
	B1-2.3. 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.	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	Pág. 105. Saber hacer. Pág. 106. Saber hacer. Pág. 111. Acts. 1 a 13.	

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 95). <i>El método del jardinero</i> (página 112).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 95). El Dibujo Técnico en tu vida (página 112).
	Comunicación audiovisual. Elementos del cono. Círculo y rectas como secciones cónicas (página 96); elipse, parábola e hipérbola (página 96); conceptos generales de las curvas cónicas (páginas 97 y 98); características de la elipse (página 99); características de la parábola y la hipérbola (página 100); trazado de las curvas cónicas por puntos en la elipse y la parábola (página 101); trazado de las curvas cónicas por puntos en la hipérbola (página 102); trazado de cónicas por haces proyectivos en la elipse (página 102); trazado de cónicas por haces proyectivos en la parábola y la hipérbola (página 103); dibujo de la elipse por el método de la tarjeta (página 103); dibujo de la elipse como transformación de una circunferencia, conocidos los diámetros principales (página 104); dibujo de la elipse como transformación de una circunferencia, conocidos dos diámetros conjugados (página 104); dibujo de la elipse como transformación de una circunferencia, conocidos dos diámetros conjugados, por el método de los ocho puntos y las cuatro tangentes (página 104); trazado de recta tangente a una curva cónica sabiendo el punto de tangencia (P) (página 107); recta tangente a una curva cónica dado un punto exterior por el que pasa (trazado mediante la circunferencia focal) (página 107); recta tangente a una curva cónica dado un punto exterior por el que pasa (trazado mediante la circunferencia principal) (página 108); recta tangente a una curva cónica dada su dirección (a partir de la circunferencia focal) (página 108); recta tangente a una curva cónica dada su dirección (a partir de la circunferencia principal) (página 109); trazado de cónicas por el
	Emprendimiento. Determinar los diámetros principales de la elipse a partir de los conjugados (página 105). Dibujar elipses (página 105).
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: el método del jardinero para trazar elipses (página 112).

UNIDAD 8. Curvas técnicas

OBJETIVOS CURRICULARES

- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- **Enfoque de la unidad.** En esta unidad los alumnos tratarán la construcción de curvas técnicas. Reconocerán las curvas cíclicas como aquellas que son el resultado del movimiento de un punto de una circunferencia que traza en su recorrido una determinada forma curva. Distinguirán los distintos tipos de curvas cíclicas: cicloide, epicloide e hipocicloide. También construirán evolventes de la circunferencia y hélices. Como tarea final analizarán el espirógrafo y realizarán diferentes combinaciones de hipocicloides de distintos colores.

Lo que los alumnos ya conocen. Los alumnos ya conocen las curvas cónicas, sus características y saben representar sus distintos trazados.

- **Previsión de dificultades.** Los alumnos pueden encontrar alguna dificultad a la hora de construir las distintas cicloides y las distintas hélices. Es importante que los alumnos diferencien los distintos conceptos para que puedan abordar la resolución de problemas con soltura.

Sugerencia de temporalización: 4.ª semanas de febrero y 1.ª semana de marzo

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS CURRICULARES DE LA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO - Trazado de curvas cónicas y técnicas: - Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones.	- La cicloide. - La epicloide. - La hipocicloide. - La evolvente de una circunferencia. - La hélice. - Identificación de las curvas cíclicas. - Distinción de los distintos tipos de curvas cíclicas (cicloide, epicloide e hipocicloide). - Construcción de distintas cicloides. - Construcción de epicloides. - Construcción de hipocicloides. - Construcción de evolventes de la circunferencia. - Construcción de diferentes hélices. - Análisis del espirógrafo.	B1-2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.

BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.	B1-2.3. 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.	Traza curvas cicloides, epicicloides, hipocicloides, evolventes de circunferencias y hélices.	Pág. 124. Acts. 1 a 24.	CMCT AA CEC

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 113). <i>El espirógrafo</i> (página 125).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 113). El Dibujo Técnico en tu vida (página 125).
	Comunicación audiovisual. Construcción o trazado de la cicloide (página 114); construcción o trazado de la cicloide acortada (página 115); construcción o trazado de la cicloide alargada (página 116); construcción o trazado de la epicloide normal (página 117); construcción o trazado de la epicloide acortada y alargada (página 118); construcción o trazado de la hipocicloide normal (página 119); construcción o trazado de la hipocicloide acortada y alargada (página 120); construcción aproximada de la evolvente de una circunferencia (página 121); construcción de una hélice cilíndrica, dado el paso (página 122); construcción de la hélice cónica dado el diámetro y el paso (página 122); construcción de la hélice esférica dado el diámetro (página 123).
	El tratamiento de las tecnologías de la información y de la comunicación. Búsqueda en Internet de herramientas para hacer diferentes combinaciones de hipocicloides (página 125).
	Emprendimiento. Realizar diferentes combinaciones de hipocicloides de distintos colores (página 125).
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: el espirógrafo (página 125).

UNIDAD 9. Sistema diédrico I. Operaciones

OBJETIVOS CURRICULARES

- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- **Enfoque de la unidad.** En esta unidad los alumnos operarán con el sistema diédrico. Reconocerán que la capacidad de representación del sistema diédrico requiere de herramientas operativas que permitan modificaciones en las geometrías y cuerpos básicos como la posición u orientación y la morfología. Completarán trazas y realizarán proyecciones a través del abatimiento y del desabatimiento. Realizarán operaciones de giro para situar elementos del sistema en posiciones favorables para la observación y para obtener secciones y desarrollos. Diferenciarán el giro sobre eje oblicuo, el giro sobre eje vertical y el giro sobre eje de punta. Identificarán cómo en el cambio de plano los elementos permanecen fijos y es el sistema de referencia el que cambia. Reconocerán los procesos de intersección más importantes en las operaciones diédricas. También considerarán las distancias y las posiciones relativas en los sistemas diédricos. Como tarea final analizarán las intersecciones y abatimientos en el diseño.

Lo que los alumnos ya conocen. Los alumnos ya conocen los trazados de geometría plana, conocen la proporcionalidad y saben determinar polígonos y realizar transformaciones por equivalencias, por homología y por afinidad. También saben utilizar la inversión, la potencia y las tangencias y saben trazar curvas cónicas y técnicas.

- **Previsión de dificultades.** Los alumnos pueden encontrar alguna dificultad a la hora de aplicar los abatimientos, los giros y los cambios de plano e intersecciones para obtener distintas rectas. Es importante que los alumnos diferencien los distintos conceptos para que puedan abordar la resolución de problemas con soltura.

Sugerencia de temporalización: 2.ª y 3.ª semanas de marzo

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS CURRICULARES DE LA ETAPA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN - Punto, recta y plano en sistema diédrico: - Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. - Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. - Abatimiento de planos. - Determinación de sus elementos. - Aplicaciones. - Giro de un cuerpo geométrico. - Aplicaciones. - Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. - Aplicaciones. - Construcción de figuras planas. - Afinidad entre proyecciones. - Problema inverso al abatimiento.	- Necesidad de las operaciones en el sistema diédrico. - Abatimientos. - Giros. - Cambios de plano. - Intersecciones. - Distancias y posiciones relativas. - Identificación de la capacidad de representación del sistema diédrico. - Realización de trazas y proyecciones a través del abatimiento y del desabatimiento. - Realización de operaciones de giro. - Distinción de los tipos de giro. - Identificación del cambio de plano. - Reconocimiento de los procesos de intersección más importantes en las operaciones diédricas. - Consideración de las distancias y las posiciones relativas en los sistemas diédricos. - Análisis de las intersecciones y abatimientos en el diseño.	B2-1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B2-1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.	B2-1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.	Comprende los fundamentos de los sistemas diédricos.	Pág. 132. Act. 2. Pág. 150. Act. 10. Pág. 154. Acts. 14 y 15. Pág. 155. Acts. 18 y 22. Pág. 156. El Dibujo	CMCT AA CEC
	B2-1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.	Representa figuras planas trazando sus proyecciones diédricas.	Pág. 150. Act. 9. Pág. 155. Acts. 16 a 27.	
	B2-1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.	Utiliza giros, abatimientos o cambios de plano en sistemas diédricos para determinar la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas.	Pág. 132. Act. 1. Pág. 134. Act. 3. Pág. 138. Act. 4. Pág. 139. Acts. 5 y 6. Pág. 143. Act. 7. Pág. 150. Acts. 8 a 11. Pág. 154.	

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 129). <i>Intersecciones y abatimientos en el diseño</i> (página 156).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 129). El Dibujo Técnico en tu vida (página 156).
	Comunicación audiovisual. Abatimiento (página 130); abatimiento de punto y traza sobre el <i>PH</i> (página 130); abatimiento de punto y traza sobre el <i>PV</i> (página 130); abatimiento de una recta (página 131); abatimiento de dos rectas (página 131); abatimiento de rectas de máxima (página 131); abatimiento de planos y rectas particulares (páginas 132 y 133); desabatimientos (páginas 134 y 135); giro de un punto (páginas 135 y 136); giro de una recta (páginas 136 y 137); giro de un plano (páginas 137 y 138); casos particulares de giro (páginas 138 y 139); cambio de plano vertical (página 139); cambio de plano horizontal (página 140); aplicaciones del cambio de plano (páginas 140 y 141); intersección entre planos (páginas 142 a 144); algunos casos avanzados de intersección entre planos (páginas 144 a 146); intersección recta-plano (páginas 147 a 150); distancia entre puntos (páginas 150 y 151); distancia entre punto y plano (página 151); distancia entre punto y recta (páginas 151 y 152); distancia entre rectas paralelas (avanzado) (página 152); distancia entre rectas que se cruzan (ejercicio de nivel avanzado) (página 153); distancia entre recta y
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: las intersecciones y los abatimientos en el diseño (página

UNIDAD 10. Sistema diédrico II. Superficies geométricas, secciones planas y desarrollos

OBJETIVOS CURRICULARES

- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- **Enfoque de la unidad.** En esta unidad los alumnos analizarán la generación y representación gráfica de formas complejas. Para ello aplicarán métodos técnicos que, partiendo de formas o geometrías básicas, las desarrollan y adaptan a los requerimientos del proyecto. Partirán del conocimiento de los volúmenes básicos: poliedros – regulares o no– u otros como las superficies de revolución o las figuras prismáticas o piramidales. Como tarea final analizarán la superficie esférica y su desarrollo aproximado y aplicaciones.

Lo que los alumnos ya conocen. Los alumnos ya conocen el sistema diédrico y la necesidad de operar en él. También saben representar abatimientos, giros y cambios de plano.

- **Previsión de dificultades.** Los alumnos pueden encontrar alguna dificultad a la hora de representar las secciones planas y los desarrollos de poliedros complejos. Es importante que los alumnos diferencien los distintos conceptos para que puedan abordar la resolución de problemas con soltura.

Sugerencia de temporalización: 4.ª semana de marzo y 1.ª semana de abril

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS CURRICULARES DE LA ETAPA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN - 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.	- Poliedros regulares. - Superficies geométricas. - Superficies geométricas apoyadas sobre planos diversos. - Secciones planas y desarrollos. - Análisis de la generación de formas complejas. - Representación gráfica de formas complejas. - Análisis de poliedros regulares. - Análisis de superficies geométricas. - Representación de superficies geométricas apoyadas sobre planos diversos. - Obtención de secciones planas y desarrollos de formas geométricas. - Análisis de la superficie esférica y su desarrollo aproximado y aplicaciones.	B2-2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B2-2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.	B2-2.1. 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. Magnitud de las aristas y caras que las conforman.	Representa los poliedros regulares con la ayuda de sus proyecciones diédricas.	Pág. 162. Acts. 1 y 2. Pág. 183. Acts. 9 a 13.	CMCT AA CEC
	B2-2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.	Representa superficies geométricas.	Pág. 183. Acts. 14 a 18.	
	B2-2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas.	Obtiene secciones y desarrollos de superficies geométricas dibujando sus proyecciones diédricas.	Pág. 171. Act. 3. Pág. 172. Act. 4. Pág. 173. Act. 5. Pág. 174. Act. 6. Pág. 180. Act. 7. Pág. 182. Act. 8. Pág. 183. Acts. 19 y 20.	

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B2-2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.	B2-2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.	Representa cuerpos geométricos mediante la intersección rectaplano.	Pág. 183. Act. 18.	CMCT AA CEC
	B2-2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera.	Desarrolla superficies poliédricas con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando abatimientos para obtener la verdadera.	Pág. 173. Act. 5. Pág. 183. Act. 20.	

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 157). <i>La superficie esférica. Desarrollo aproximado y aplicaciones</i> (página 157).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 157). El Dibujo Técnico en tu vida (página 184).
	Comunicación audiovisual. Tabla de los poliedros regulares (página 158); dodecaedro (página 159); icosaedro (páginas 160 y 161); tabla de las superficies geométricas (página 162); esfera (página 163); toroide (página 164); superficies geométricas apoyadas sobre planos diversos (páginas 164 a 167); sección de pirámide oblicua por plano oblicuo (página 168 y 169); pirámide recta apoyada en plano horizontal: sección por plano horizontal (páginas 169 y 170); tetraedro apoyado por una cara en PH del sistema: sección por plano oblicuo (página 171); hexaedro sobre el PH del sistema: sección por plano paralelo a la LT determinando sección hexagonal (páginas 172 y 173); octaedro apoyado por un vértice en PH del sistema: sección por plano proyectante vertical (páginas 173 y 174); aplicación de la homología a las secciones planas (página 175); cilindro recto sobre el PH del sistema: sección por plano proyectante horizontal (página 176); cilindro recto sobre el PH del sistema: sección por plano oblicuo (página 177); cono recto sobre el PH del sistema: sección por plano de perfil (página 178); cono recto seccionado por plano oblicuo: Procedimiento: cambio de plano (ejercicio de nivel avanzado) (páginas 179 y 180); secciones de las superficies esférica y toroidal (páginas 181 y 182).
	El tratamiento de las tecnologías de la información y de la comunicación. Búsqueda de información sobre la proyección de la esfera de la Tierra de Mercator y de Lambert (página 184).
	Emprendimiento. Valorar las ventajas y desventajas del uso de las distintas proyecciones de la esfera de la Tierra (página 184).
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: el desarrollo aproximado y aplicaciones <i>de la superficie esférica</i> (página 184).

UNIDAD 11. Sistema axonométrico I. Representación tridimensional y operaciones

OBJETIVOS CURRICULARES

- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- **Enfoque de la unidad.** En esta unidad los alumnos operarán con el sistema axonométrico para realizar representaciones tridimensionales. Reconocerán cómo el sistema axonométrico sirve para los métodos de diseño y representación técnica. Obtendrán superficies geométricas en axonometría de diferentes cuerpos geométricos. Determinarán intersecciones y secciones planas en axonometría. Como tarea final relacionarán los conceptos de tangencias, curvas cónicas, óvalos y proyección axonométrica.

Lo que los alumnos ya conocen. Los alumnos ya conocen el sistema diédrico y saben operar con él. También saben representar superficies geométricas, secciones planas y desarrollos.

- **Previsión de dificultades.** Los alumnos pueden encontrar alguna dificultad a la hora de realizar las representaciones tridimensionales y sus operaciones. Es importante que los alumnos diferencien los distintos conceptos para que puedan abordar la resolución de problemas con soltura.

Sugerencia de temporalización: 2.ª y 3.ª semanas de abril

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS CURRICULARES DE LA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN • Sistemas axonométricos ortogonales: • Posición del triedro fundamental. • Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. • Determinación de coeficientes de reducción. • Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes. • Representación de figuras planas. • Representación simplificada de la circunferencia. • Representación de cuerpos	• Superficies geométricas en axonometría. • Secciones planas en axonometría. • Realización de operaciones con el sistema axonométrico para realizar representaciones tridimensionales. • Reconocimiento del sistema axonométrico como método para el diseño y la representación técnica. • Obtención de superficies geométricas en axonometría de diferentes cuerpos geométricos. • Determinación de intersecciones y secciones planas en axonometría. • Relación de los conceptos de tangencias, curvas cónicas, óvalos y proyección axonométrica.	B2-3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B2-3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.	B2-3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.	Comprende los fundamentos de la axonometría.	Pág. 191. Act. 1. Pág. 196. Act. 2. Pág. 199. Acts. 3 a 14. Pág. 200. El Dibujo	CL CMCT AA CEC
	B2-3.2. 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.	Dibuja cuerpos y figuras geométricas aplicando el sistema axonométrico.	Pág. 191. Act. 1. Pág. 199. Acts. 4, 5, 6, 8 y 10	
	B2-3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.	Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales.	Pág. 196. Act. 2. Pág. 199. Acts. 11 a 14.	

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 185). <i>Relacionando conceptos: tangencias, curvas cónicas, óvalos y proyección axonométrica</i> (página 200).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 185). El Dibujo Técnico en tu vida (página 200).
	Comunicación audiovisual. Tabla con los elementos esenciales del sistema axonométrico (página 186); poliedros regulares: tetraedro, hexaedro e icosaedro (página 187); pirámide oblicua con base triangular apoyada en el horizontal y proyecciones completas (página 188); pirámide recta de base pentagonal (en caballera) (página 188); prisma oblicuo de base cuadrada (dibujo isométrico) (página 189); prisma de base hexagonal regular apoyado en el derecho del sistema (página 189); proyección planométrica o militar y perspectiva caballera de prisma recto de base pentagonal regular (página 190); cono recto apoyado sobre el horizontal del sistema (página 191); cono recto en proyección caballera (página 192); cilindro recto en proyección isométrica (página 192); tabla con recordatorio de intersecciones (página 193); intersección entre rectas y superficies geométricas (página 193);
	El tratamiento de las tecnologías de la información y de la comunicación. La utilización de aplicaciones gráficas para realizar representaciones precisas (página 200).
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: relación de los conceptos de tangencias, curvas cónicas, óvalos y proyección axonométrica (página 200).

UNIDAD 12. Sistema axonométrico II. Diseño y generación de objetos. Métodos y normalización

OBJETIVOS CURRICULARES

- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- **Enfoque de la unidad.** En esta unidad los alumnos trabajarán el diseño y la generación de objetos a través del sistema axonométrico. Identificarán los distintos métodos y procesos de la representación. Reconocerán la disposición del sistema y de los objetos y sus distintos criterios. Utilizarán los métodos operativos en la generación del volumen. Analizarán la sección plana en el diseño definiendo el interior de la figura mediante cortes, secciones y roturas. Tendrá en cuenta la normalización en proyecciones axonométricas realizando la correcta acotación. Realizarán dibujos de conjunto, montaje, despiece o desplegados teniendo en cuenta las características de estos.

Lo que los alumnos ya conocen. Los alumnos ya conocen el sistema axonométrico y el soporte teórico y conceptual que da a los métodos de diseño y representación técnica curvas cónicas, sus características y saben representar sus distintos trazados.

- **Previsión de dificultades.** Los alumnos pueden encontrar alguna dificultad a la hora de diseñar y generar objetos complejos. Es importante que los alumnos diferencien los distintos conceptos para que puedan abordar la resolución de problemas con soltura.

Sugerencia de temporalización: 4.ª semana de abril y 1.ª semana de mayo

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS CURRICULARES DE LA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN • Sistemas axonométricos ortogonales: • Posición del triedro fundamental. • Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. • Determinación de coeficientes de reducción. • Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes. • Representación de figuras planas. • Representación simplificada de la circunferencia. • Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.	• Métodos y procesos de la representación. • La sección plana en el diseño. • Normalización en proyecciones axonométricas. • Dibujos de conjunto, montaje, despiece o desplegados. • Identificación de los distintos métodos y procesos de la representación. • Reconocimiento de la disposición del sistema y de los objetos y sus distintos criterios. • Utilización de los métodos operativos en la generación del volumen. • Análisis de la sección plana en el diseño definiendo el interior de la figura mediante cortes, secciones y roturas. • Reconocimiento de la normalización en proyecciones axonométricas. • Realización de acotaciones en proyecciones isométrica y caballera.	B2-3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B2-3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.	B2-3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.	Reconoce los métodos y procesos de la representación axonométrica y la normalización en proyecciones axonométricas.	Pág. 214. Acts. 2 a 4. Pág. 215. Acts. 7 y 9.	CL CMCT AA CEC
	B2-3.2. 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.	Dibuja conjuntos, dibujos de montaje, despiece o plegados.	Pág. 215. Acts. 7 a 10.	
	B2-3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.	Reconoce la sección plana en el diseño.	Pág. 210. Act. 1. Pág. 214. Act. 2. Pág. 215.	

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 201).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 201).
	Comunicación audiovisual. Disposición del sistema y de los objetos (páginas 202 y 203); métodos operativos en la generación del volumen (páginas 203 y 204); la sección plana en el diseño (páginas 205 y 206); la sección plana para definir el interior: cortes, secciones y roturas (página 206); tabla con los tipos de corte (páginas 207 a 209); tabla con las secciones abatidas (página 209); tabla con los tipos de rotura (página 210); acotación en proyecciones isométrica y caballera (página 211); características de los dibujos de conjunto (página 212); proyección isométrica íntegra y semiseccionada del mismo conjunto de elementos (página 213).
	Emprendimiento. Diseñar un sólido que requiera de un objeto dado y dibujar vistas y axonometría valorando la proyección más conveniente si se incorporan circunferencias (página 215).

UNIDAD 13. El proyecto

OBJETIVOS CURRICULARES

- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- **Enfoque de la unidad.** En esta unidad los alumnos verán cómo se desarrolla un proyecto desde la idea inicial hasta su finalización. Reconocerán la importancia de definir un proyecto mediante la recogida de la documentación necesaria para transmitir a los demás la información. Asimismo verán como un proyecto deberá tener definidos sus ámbitos de aplicación, sus fases y sus partes. Analizarán el desarrollo del proyecto de diseño de una silla infantil. Prestarán atención a las cuestiones preliminares y a la fase de documentación que serán la base sobre la que se sustente el proyecto. Conocerán el estudio geométrico del plegado y cómo se pasa a la fase de realización de los primeros prototipos. Finalmente concretarán los detalles técnicos de la silla infantil.

Lo que los alumnos ya conocen. Los alumnos ya conocen como se trabaja en un proyecto y las distintas fases en que se divide: planificación, desarrollo y realización.

- **Previsión de dificultades.** Los alumnos pueden encontrar alguna dificultad a la hora de realizar el estudio geométrico de su proyecto. Es importante que los alumnos diferencien los distintos conceptos para que puedan abordar la resolución de problemas con soltura.

Sugerencia de temporalización: 2.ª y 3.ª semanas de mayo

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS CURRICULARES DE LA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 3. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS • 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.	• El proyecto. • Determinación del modelo de proyecto. • Resolución de las cuestiones preliminares y de las distintas opciones. • Recopilación de la documentación necesaria para el proyecto. • Realización del correspondiente estudio geométrico del plegado. • Obtención de los primeros prototipos. • Concreción de los detalles técnicos del conjunto.	B3-1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. B3-2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.

BLOQUE 3. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B3-1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.	B3-1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.	Realiza un proyecto de diseño de un mueble aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo Técnico.	Pág. 236. Saber hacer.	CMCT AA SC IE CEC
	B3-1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.	Analiza las formas del mueble mediante el correspondiente estudio geométrico.	Pág. 236. Saber hacer.	
	B3-1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.	Dibuja los bocetos acotados de la estantería objeto del proyecto para poder transmitir la información.	Pág. 236. Saber hacer.	
	B3-1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.	Elabora planos de las distintas piezas que forman el proyecto desarrollado reflejando su escala.	Pág. 236. Saber hacer.	

BLOQUE 3. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B3-2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con	B3-2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.	Presenta la documentación gráfica y escrita necesaria para la planificación, el desarrollo y la fabricación de una estantería de un modo claro, limpio y ordenado.	Pág. 236. Saber hacer.	CMCT CD AA IE CEC

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 219).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 219).
	Comunicación audiovisual. Fases del proyecto del Puente del Guardián del Castillo (página 223); plano descriptivo de los usos de las estancias de la planta de un edificio (página 224); variantes del diseño de una silla (página 225); esquema de las dimensiones de una silla infantil para distintas edades (página 226); gráficos sobre las posturas en una silla infantil (páginas 226 y 227); esquemas de estudio geométrico del plegado de una silla infantil (página 227); gráficos del análisis de la geometría del cuadrilátero para una silla infantil a efectos de plegado (página 228); imagen tridimensional –isometría– del proceso de plegado de una silla infantil (página 229); gráfico de la simulación en alzado del proceso de plegado de una silla infantil con dos y tres peldaños (página 229); tabla del módulo base y la evolución del diseño de una silla infantil (página 230); gráfico de la zona de la silla infantil afectada por la modificación del diseño para sostener el soporte del respaldo y el asiento (página 230); bocetos en sección transversal de la solución del conjunto soporte-respaldo-acolchamiento de una silla infantil (página 231); gráfico del proceso de inserción del conjunto
	Emprendimiento. Realizar el proyecto de una estantería (página 236).

UNIDAD 14. Herramientas infográficas

OBJETIVOS CURRICULARES

- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- **Enfoque de la unidad.** En esta unidad los alumnos tratarán las características de los programas informáticos que permiten obtener imágenes de apariencia muy realista, a veces casi fotográfica. Se procurará dar pautas comunes a la mayoría de estos programas, aunque las explicaciones partirán sobre todo de *freeware*, en concreto, del programa *TrueSpace*. Aprenderán a orientarse entre las funciones de los programas de dibujo 3D. Crearán distintos volúmenes por primitivas y conocerán cómo crear y editar diversos materiales. Añadirán la iluminación y cambiarán el punto de vista y los acabados de los objetos y las escenas. Y manejarán objetos 3D, bloques 2D y las bibliotecas y capas.

Lo que los alumnos ya conocen. Los alumnos ya conocen la forma en la que afrontar el proyecto para diseñar objetos (modelo de proyecto, cuestiones preliminares, documentación, estudio geométrico, prototipos y concreción de detalles técnicos).

- **Previsión de dificultades.** Los alumnos pueden encontrar alguna dificultad a la hora de manejar los programas informáticos de dibujo 3D. Es importante que los alumnos diferencien los distintos conceptos para que puedan abordar la resolución de problemas con soltura.

Sugerencia de temporalización: 4.ª semana de mayo y 1.ª semana de junio

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS CURRICULARES DE LA ETAPA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE 3. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS • 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.	• Introducción. • Orientarse en un programa 3D. • Creación de volúmenes por primitivas. • Materiales. • Iluminación. • Punto de vista. • Acabado de la escena. • Objetos 3D, bloques 2D, bibliotecas. • Capas. • Identificación de las características de los programas informáticos de diseño 3D. • Manejo de las funciones de los programas de dibujo 3D. • Creación de distintos volúmenes por primitivas. • Creación y edición de diversos materiales. • Introducción de la iluminación. • Cambio de los puntos de vista y los acabados de objetos y escenas. • Manejo de objetos 3D, bloques 2D, bibliotecas y capas.	B3-2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.

BLOQUE 3. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B3-2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.	B3-2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.	Reconoce la importancia y versatilidad de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.	Pág. 247. Acts. 1 a 4.	CMCT CD AA SC IE CEC
	B3-2.2. 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 importando bloques de bibliotecas edita objetos disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas.	Pág. 247. Acts. 1 a 9.	
	B3-2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.	Representa objetos utilizando programas de creación de modelos en 3D.	Pág. 247. Acts. 1 a 4.	
	B3-2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.	Presenta los trabajos de utilizando recursos gráficos e informáticos.	Pág. 247. Acts. 1 a 9.	

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad (página 237).
	Expresión oral y escrita. Para comenzar (página 237).
	Comunicación audiovisual. Distintas orientaciones en un programa de dibujo 3D (página 239); ejemplos de distintos volúmenes elaborados con un programa de dibujo 3D (páginas 240 y 241); ejemplos de distintas texturas en un mismo objeto (página 242); distintas iluminaciones de un objeto (página 244); ejemplo de entidades guardadas en un bloque de programa de CAD (página 246).
	El tratamiento de las tecnologías de la información y de la comunicación. Analizar distintos programas informáticos de diseño (página 237). Utilizar programas de dibujo 3D para dibujar diversos objetos (página 247). Búsqueda a través de Internet distintas texturas para aplicar a determinados objetos (página 247).
	Emprendimiento. Dibujar una escena con una mesa con un papel plegado, una pared empapelada y que contenga al menos una foto, un par de libros y una lupa en la que se aprecie la refracción de la luz (página 237).
	Valores personales. Valorar importancia de las aplicaciones informáticas en el diseño (página 237).

RÚBRICAS

Estándares de aprendizaje		Niveles de adquisición				Calificación (máximo 4)
2º DT EVALUACIÓN I,II y III	Indicadores de logro	En vías de adquisición (1)	Adquirido (2)	Avanzado (3)	Excelente (4)	
UNIDAD 1,	Comprende las características de transformaciones geométricas basadas en la proporción áurea y su aplicación a la construcción de figuras planas como el rectángulo áureo.	Comprende las características de transformaciones geométricas	Comprende las características de transformaciones geométricas basadas en la proporción áurea .	Comprende las características de transformaciones geométricas basadas en la proporción áurea y su aplicación a la construcción .	Comprende las características de transformaciones geométricas basadas en la proporción áurea y su aplicación a la construcción de figuras planas como el rectángulo áureo.	

UNIDAD 1,	• Resuelve problemas geométricos relacionados con la proporción áurea. • Resuelve problemas geométricos relacionados con la media proporcional y otros trazados.	• Resuelve problemas geométricos relacionados con la proporción	• Resuelve problemas geométricos relacionados con la proporción áurea.	• Resuelve problemas geométricos relacionados con la proporción áurea y otros trazados.	• Resuelve problemas geométricos relacionados con la proporción áurea. • Resuelve problemas geométricos relacionados con la media proporcional y otros trazados.	
UNIDAD 2	• Construye polígonos aplicando las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y demás elementos.	• Construye polígonos	• Construye polígonos aplicando las propiedades del arco capaz,	• Construye polígonos aplicando las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales	• Construye polígonos aplicando las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y demás elementos.	

UNIDAD 2	Resuelve problemas geométricos relacionados con la construcción de triángulos y con la construcción geométrica de formas poligonales.	Construcción de triángulos	Resuelve problemas geométricos relacionados con la construcción de triángulos	Resuelve problemas geométricos relacionados con la construcción de triángulos y con el arco capaz..	Resuelve problemas geométricos relacionados con la construcción de triángulos y con la construcción geométrica de formas poligonales.	
UNIDAD 3	Resuelve problemas geométricos relacionados con la equivalencia de triángulos y rectángulos.	Entiende la equivalencia	Resuelve problemas geométricos relacionados con la equivalencia	Resuelve problemas geométricos relacionados con la equivalencia de triángulos	Resuelve problemas geométricos relacionados con la equivalencia de triángulos y rectángulos.	
UNIDAD 3	Determina las equivalencias de los distintos polígonos de acuerdo con el enunciado y las representa.	Entiende la equivalencia	Determina las equivalencias de los distintos polígonos	Determina las equivalencias de los distintos polígonos de acuerdo con el enunciado .	Determina las equivalencias de los distintos polígonos de acuerdo con el enunciado y las representa.	

UNIDAD 3	Obtiene figuras equivalentes a partir de otras figuras planas indicando gráficamente su construcción.	Entiende la equivalencia	Obtiene figuras equivalentes	Obtiene figuras equivalentes a partir de otras figuras planas	Obtiene figuras equivalentes a partir de otras figuras planas indicando gráficamente su construcción.	
UNIDAD 4	Realiza las transformaciones homológicas identificando sus características.	Entiende transformaciones homológicas	Realiza las transformaciones homológicas	Realiza las transformaciones homológicas identificando sus características.	Realiza las transformaciones homológicas identificando sus características.	
UNIDAD 4	Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.	Entiende la homología y la afinidad	Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas sencillos	Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos	Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.	

UNIDAD 4	Diseña figuras anamórficas a partir de un boceto, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.	Diseña figuras a partir de un boceto,	Diseña figuras anamórficas a partir de un boceto,	Diseña figuras anamórficas a partir de un boceto, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.	Diseña figuras anamórficas a partir de un boceto, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.	
UNIDAD 5	Determina figuras, ejes y centros radicales aplicando los conceptos de potencia o inversión.	identifica ejes y centros radicales .	Determina figuras, ejes y centros radicales	Determina figuras, ejes y centros radicales aplicando los conceptos de potencia .	Determina figuras, ejes y centros radicales aplicando los conceptos de potencia o inversión.	
UNIDAD 5	Analiza el problema de Apolonio.	Trazar curvas técnicas	Trazar curvas técnicas a partir de su definición.	Trazar curvas técnicas a partir de su definición. Valorar las posibilidades de la construcción de óvalos y ovoides,	Trazar curvas técnicas a partir de su definición. Valorar las posibilidades de la construcción de óvalos y ovoides, espirales y hélices en dibujos más complejos.	

UNIDAD 6	Determina figuras, ejes y centros radicales aplicando los conceptos de potencia o inversión.	Aplicar las curvas cónicas a la resolución de problemas.	Aplicar las curvas cónicas a la resolución de problemas técnicos en los que intervenga su definición o las tangencias.	Aplicar las curvas cónicas a la resolución de problemas técnicos en los que intervenga su definición o las tangencias. Obtener la definición gráfica de una cónica a partir del conocimiento de sus ejes, que, en el caso de la elipse, pueden ser reales o conjugados.	Aplicar las curvas cónicas a la resolución de problemas técnicos en los que intervenga su definición o las tangencias. Obtener la definición gráfica de una cónica a partir del conocimiento de sus ejes, que, en el caso de la elipse, pueden ser reales o conjugados.	
UNIDAD 6	Analiza el diseño de las piezas del ajedrez a través de las tangencias.	Entiende el uso de tangencias en el diseño.	Entiende el uso de tangencias en el diseño y realiza diseños sencillos.	Analiza el diseño a través de las tangencias.	Analiza el diseño de las piezas del ajedrez a través de las tangencias.	
UNIDAD 6	Aplica las propiedades de las tangencias para resolver problemas.	Entiende las tangencias	Aplica las propiedades de las tangencias en problemas básicos	Aplica las propiedades de las tangencias para resolver problemas.	Aplica las propiedades de las tangencias para resolver problemas. complejos	
UNIDAD 6	Traza curvas cónicas determinando previamente las tangencias.	Entiende el trazado de curvas cónicas .	Traza curvas cónicas	Traza curvas cónicas determinando previamente las tangencias.	Traza curvas cónicas determinando previamente las tangencias.	

UNIDAD 7	Reconoce las curvas cónicas y aplica sus propiedades y características.	Reconoce las curvas cónicas	Reconoce las curvas cónicas y propiedades	Reconoce las curvas cónicas y aplica sus propiedades y características.	Reconoce las curvas cónicas y aplica sus propiedades y características.	
UNIDAD 7	Resuelve problemas entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.	Reconoce las curvas cónicas	Reconoce las curvas cónicas y aplica sus propiedades y características	Resuelve problemas entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades	Resuelve problemas entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.	

UNIDAD 7	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.	Entiende como se trazan las curvas cónicas. Entiende las curvas cicloides, epicicloides, hipocicloides,	Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen.	Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes.	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.	
UNIDAD 8	Traza curvas cicloides, epicicloides, hipocicloides, evolventes de circunferencias y hélices.	Entiende las curvas cicloides, epicicloides, hipocicloides,	Traza curvas cicloides, epicicloides, hipocicloides,	Traza curvas cicloides, epicicloides, hipocicloides, evolventes de circunferencias y hélices.	Traza curvas cicloides, epicicloides, hipocicloides, evolventes de circunferencias y hélices.	
UNIDAD 9	Comprende los fundamentos de los sistemas diédricos.	Comprende los fundamentos de los sistemas diédricos.	Comprende los fundamentos de los sistemas diédricos.	Comprende los fundamentos de los sistemas diédricos.	Comprende los fundamentos de los sistemas diédricos.	

UNIDAD 9	Representa figuras planas trazando sus proyecciones diédricas.	Comprende los fundamentos de los sistemas diédricos.	Representa figuras planas trazando sus proyecciones diédricas.	Representa figuras planas trazando sus proyecciones diédricas.	Representa figuras planas trazando sus proyecciones diédricas.	
UNIDAD 9	Utiliza giros, abatimientos o cambios de plano en sistemas diédricos para determinar la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas.	Comprende los fundamentos de los sistemas diédricos.	Representa figuras planas trazando sus proyecciones diédricas.	Utiliza giros, abatimientos o cambios de plano en sistemas diédricos	Utiliza giros, abatimientos o cambios de plano en sistemas diédricos para determinar la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas.	
UNIDAD 10	Representa los poliedros regulares con la ayuda de sus proyecciones diédricas.	Comprende los fundamentos de los sistemas diédricos.	Representa figuras planas trazando sus proyecciones diédricas.	Representa los poliedros regulares con la ayuda de sus proyecciones diédricas.	Representa los poliedros regulares con la ayuda de sus proyecciones diédricas.	
UNIDAD 10	Representa superficies geométricas.	Representa superficies geométricas.	Representa superficies geométricas.	Representa superficies geométricas.	Representa superficies geométricas.	

UNIDAD 10	Obtiene secciones y desarrollos de superficies geométricas dibujando sus proyecciones diédricas.	Reconoce la representación diédrica de superficies	Reconoce los métodos y procesos de la representación diédrica de superficies geométricas	Obtiene secciones y desarrollos de superficies geométricas .	Obtiene secciones y desarrollos de superficies geométricas dibujando sus proyecciones diédricas.	
UNIDAD 11	Reconoce los métodos y procesos de la representación axonométrica y la normalización en proyecciones axonométricas.	Reconoce la representación axonométrica	Reconoce los métodos y procesos de la representación axonométrica	Reconoce los métodos y procesos de la representación axonométrica y la normalización	Reconoce los métodos y procesos de la representación axonométrica y la normalización en proyecciones axonométricas .	
UNIDAD 11	Reconoce los métodos y procesos de la representación axonométrica y la normalización en proyecciones axonométricas.	Reconoce la representación axonométrica	Reconoce los métodos y procesos de la representación axonométrica	Reconoce los métodos y procesos de la representación axonométrica y la normalización	Reconoce los métodos y procesos de la representación axonométrica y la normalización en proyecciones axonométricas .	

UNIDAD 11	Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales.	Entiende cuerpos o espacios tridimensionales.	Entiende y sabe representar cuerpos o espacios tridimensionales.	Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales.	Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales.	
UNIDAD 12	Reconoce los métodos y procesos de la representación axonométrica y la normalización en proyecciones axonométricas.	Reconoce la representación axonométrica	Reconoce los métodos y procesos de la representación axonométrica	Reconoce los métodos y procesos de la representación axonométrica y la normalización	Reconoce los métodos y procesos de la representación axonométrica y la normalización en proyecciones axonométricas.	
UNIDAD 12	Dibuja conjuntos, dibujos de montaje, despiece o plegados. Dibuja conjuntos, dibujos de montaje, despiece o plegados. Reconoce los métodos y procesos de la representación axonométrica y la normalización en el diseño	Entiende los dibujos de montaje	Dibuja conjuntos, dibujos de montaje,	Dibuja conjuntos, dibujos de montaje, despiece o plegados.	Dibuja conjuntos, dibujos de montaje, despiece o plegados. Reconoce los métodos y procesos de la representación axonométrica y la normalización en el diseño	

UNIDAD 12	Reconoce la sección plana en el diseño. Reconoce los métodos y procesos de la representación axonométrica y la normalización en el diseño	Reconoce la representación axonométrica	Reconoce los métodos y procesos de la representación axonométrica	Reconoce los métodos y procesos de la representación axonométrica y la normalización en el diseño	Reconoce los métodos y procesos de la representación axonométrica y la normalización en el diseño	
UNIDAD 13	Realiza un proyecto de diseño de un mueble aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo Técnico.	Entiende cómo se realiza un proyecto de diseño	Realiza un proyecto de diseño de un mueble.	Realiza un proyecto de diseño de un mueble aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo Técnico.	Realiza un proyecto de diseño de un mueble aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo Técnico.	
UNIDAD 13	Analiza las formas del mueble mediante el correspondiente estudio geométrico.	Analiza las formas geométricamente.	Analiza las formas geométricamente aplicadas a un diseño	Analiza las formas del mueble mediante el lenguaje geométrico	Analiza las formas del mueble mediante el correspondiente estudio geométrico.	

UNIDAD 13	Dibuja los bocetos acotados de la estantería objeto del proyecto para poder transmitir la información.	Dibuja los bocetos acotados	Dibuja los bocetos acotados de un objeto	Dibuja los bocetos acotados de la estantería objeto del proyecto para poder transmitir la información.	Dibuja los bocetos acotados de la estantería objeto del proyecto para poder transmitir la información.	
UNIDAD 13	Elabora planos de las distintas piezas que forman el proyecto desarrollado reflejando su escala.	Elabora planos de las distintas piezas	Elabora planos de las distintas piezas que forman el proyecto	Elabora planos de las distintas piezas que forman el proyecto desarrollado reflejando su escala.	Elabora planos de las distintas piezas que forman el proyecto desarrollado reflejando su escala.	
UNIDAD 14	Reconoce la importancia y versatilidad de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.	Reconoce la importancia y versatilidad de la informática	Reconoce la importancia y versatilidad de las aplicaciones informáticas	Reconoce la importancia y versatilidad de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico,	Reconoce la importancia y versatilidad de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.	

UNIDAD 14	Reconoce la importancia y versatilidad de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.	Representa objetos	Representa objetos importando bloques de bibliotecas	Representa objetos importando bloques de bibliotecas edita objetos disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas.	Representa objetos importando bloques de bibliotecas edita objetos disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas.	
UNIDAD 14	Representa objetos importando bloques de bibliotecas edita objetos disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas.	Entiende la objetos i	Representa objetos importando bloques de bibliotecas	Representa objetos importando bloques de bibliotecas edita objetos .	Representa objetos importando bloques de bibliotecas edita objetos disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas.	
UNIDAD 14	Presenta los trabajos de utilizando recursos gráficos e informáticos.	Utiliza medios informáticos	Utiliza programas de diseño gráfico	Utilizando recursos gráficos e informáticos.	Presenta los trabajos de utilizando recursos gráficos e informáticos.	

DIBUJO ARTÍSTICO I

Índice

Las competencias educativas del currículo.	
Objetivos curriculares del Bachillerato.....	
El área de Dibujo Artístico en Bachillerato.....	
Dibujo Artístico I.....	

Las competencias educativas del currículo

<<En línea con la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, este real decreto se basa en la potenciación del aprendizaje por competencias, integradas en los elementos curriculares para propiciar una renovación en la práctica docente y en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se proponen nuevos enfoques en el aprendizaje y evaluación, que han de suponer un importante cambio en las tareas que han de resolver los alumnos y planteamientos metodológicos innovadores.

La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales que, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales>>.

<<Se adopta la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea. Se considera que "las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo". Se identifican siete competencias clave esenciales para el bienestar de las sociedades europeas, el crecimiento económico y la innovación, y se describen los conocimientos, las capacidades y las actitudes esenciales vinculadas a cada una de ellas>>.

Las competencias clave del currículo son las siguientes:

Comunicación lingüística (CL).

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).

Competencia digital (CD).

Aprender a aprender (AA).

Competencias sociales y cívicas (CSC).

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (IE).

Conciencia y expresiones culturales (CEC).

Objetivos curriculares de Bachillerato

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas con discapacidad.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

El área de Dibujo Artístico en Bachillerato

Al dibujar, la mirada se convierte en observación precisa y contemplación que abstrae y sintetiza la realidad a través de la expresión gráfica. El dibujo es, por tanto, un proceso interactivo de observación, reflexión y representación. Un proceso que requiere una técnica inicial, conocer sus recursos y elementos fundamentales, un ejercicio continuo de entrenamiento y práctica. Su desempeño implica comprender su lenguaje y cómo intervienen en él las formas y sus relaciones, las estructuras, los volúmenes, la perspectiva, las proporciones, el comportamiento de la luz y el color. Partiendo de la consideración del dibujo como un método de trabajo casi científico de exploración e indagación, no conviene olvidar los avances que se han conseguido a lo largo de la historia ni las soluciones que se han aportado a los problemas de formulación gráfica de un entorno tridimensional. El análisis de obras de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares ayuda a identificar los caminos que ya se han recorrido, de modo que el alumnado pueda servirse de ellos en su propia incursión en el dibujo.

El dibujo es un lenguaje universal que supone una actividad intelectual en tanto que medio de análisis y conocimiento. Es el primer enlace de unión entre la idea y su representación gráfica, lo que propicia que sea el origen de múltiples actividades creadoras y resulte imprescindible en el desarrollo de todas las demás artes, ya que es un paso previo en la resolución de proyectos y propuestas artísticas. Esto hace que los tipos de dibujo y sus ámbitos de aplicación sean extensos y variados, con áreas de conocimiento muy distintas y con necesidades formales y técnicas igualmente diversas. Se constituye como un lenguaje específico y complejo que presenta múltiples posibilidades prácticas, organizativas y expresivas.

Sin embargo, el dibujo no solo es el origen de múltiples actividades artísticas o una herramienta de conocimiento, también es un instrumento de expresión y comunicación: al utilizarlo, se proyecta una visión del mundo en la que se combinan el estudio atento y analítico de la realidad y la reinvención que de ella hace la imaginación. El dibujo, además de servir para realizar las primeras exteriorizaciones de pensamientos y emociones, es íntimo y directo, liberador en su inmediatez; en definitiva, supone un primer intento de apropiación del espacio. El trazo y el gesto revelan sin duda una necesidad creativa. Esta necesidad y la

asimilación de la ubicación espacial han ido evolucionando a lo largo de la historia de la humanidad. El dibujo contiene la esencia del ser humano, es representativo de su autor o autora y, en consecuencia, tiene un valor autónomo como obra de arte.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, la materia de Dibujo Artístico presenta una serie de competencias específicas que buscan asegurar la adquisición de las destrezas y técnicas necesarias, incluidas las digitales, para su aplicación en diferentes proyectos y ámbitos, descubriendo el dibujo como lenguaje gráfico intelectual y desarrollando en el alumnado la facultad de una observación activa. Asimismo, se busca promover una sensibilidad estética hacia las obras propias y las de los demás, descubriendo el dibujo como medio independiente de expresión personal.

Estas competencias específicas emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para la etapa de Bachillerato, en especial, de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden, entre otros, aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. Estas competencias están diseñadas para que varias de ellas puedan trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado de la materia, por lo que el orden en el que están presentadas no es vinculante.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar su grado de consecución por parte del alumnado.

Los saberes básicos de la materia están organizados en ocho bloques que se distribuyen entre los dos cursos de la etapa. Cuatro de ellos se encuentran en los dos cursos: «Concepto e historia del dibujo», que recoge los saberes relacionados con la concepción del dibujo y su evolución a lo largo de la historia, su presencia en diferentes obras artísticas y su importancia y funcionalidad en muy diversos ámbitos disciplinares; «La expresión gráfica y sus recursos elementales», que contiene los saberes relacionados con la terminología específica de la materia, así como con las técnicas y elementos propios de la expresión gráfica y su lenguaje; «La luz, el claroscuro y el color», que incluye los saberes relacionados con el tratamiento de la luz y las dimensiones y usos del claroscuro y el color; y «Proyectos gráficos colaborativos», que engloba aquellos

conocimientos, destrezas y actitudes que es necesario poner en práctica para llevar a cabo proyectos gráficos colaborativos.

Por su parte, los aspectos relacionados con la percepción visual y los sistemas de ordenación del espacio, se engloban, en Dibujo Artístico I, dentro del bloque denominado «Percepción y ordenación del espacio»; y, en Dibujo Artístico II, dentro del bloque «Dibujo y espacio», en el que se recogen saberes relativos a la perspectiva, el encuadre o la relación de la naturaleza con la geometría. Completan los bloques anteriores, «Tecnologías y herramientas digitales», del primer curso, que recoge las herramientas digitales aplicadas al dibujo, tanto en el trazado como en la edición, y «La figura humana», del segundo curso, que contiene los saberes relacionados con la representación y la utilidad y función de la figura humana en el dibujo.

La adquisición de las competencias específicas de la materia requiere unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión gráfica, utilizando tanto materiales tradicionales y alternativos como medios y herramientas tecnológicos. En el desarrollo de estas situaciones, las competencias específicas no deben entenderse como independientes, sino que han de trabajarse en su conjunto, haciendo que intervengan aquellos desempeños más significativos en cada caso, lo que requerirá la activación, interrelacionada y progresivamente compleja, de los conocimientos, destrezas y actitudes propios de la materia. Estas situaciones han de proporcionar al alumnado un panorama amplio de aplicaciones formativas y profesionales en sus múltiples posibilidades. Además, para contribuir a una formación global del alumnado, se deben abordar, de manera transversal, la sostenibilidad, la seguridad de los proyectos, así como la prevención y la gestión responsable de los residuos, el estudio de la toxicidad y el impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

Por último, cabe añadir que la enseñanza del dibujo artístico contribuye a la formación del alumnado en el desarrollo de la sensibilidad artística y el disfrute estético, la creatividad y la expresividad, sin olvidar el progreso en la capacidad de observación, el análisis y la reflexión sobre la realidad. Dibujar conjuga tanto la intuición como la idea y el conocimiento previos, fomentando una dinámica creativa de retroalimentación que estimula el pensamiento divergente y facilita la conexión de la imaginación con la realidad.

Dibujo Artístico I

Competencias específicas

1. Desarrollar una formación técnica sólida analizando todo tipo de obra gráfica y aportando comprensión sobre la diversidad cultural y artística, y propiciar el deseo de conservar y promover el patrimonio, además de enriquecimiento personal y disfrute estético.

- La sociedad, a partir de la obra que generan sus individuos, determina una identidad cultural igual que cada individuo desarrolla su propia personalidad, coincidente en muchos casos con la personalidad del grupo. Ese desarrollo personal se produce al estudiar las obras gráficas que aparecen en nuestra vida cotidianamente, algunas de las cuales ya son parte del patrimonio cultural común, y seleccionando aquellos aspectos que determinan a cada persona. El análisis de la mayor variedad de obra gráfica posible propicia un enriquecimiento personal. El conocimiento y análisis de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, de cualquier lugar y época, favorecerá que el alumnado comprenda las influencias que unas propuestas han tenido sobre otras, incluso tomando referentes de culturas diferentes a la propia, estableciendo conexiones entre distintos tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales y explorando la presencia del dibujo como medio primero de expresión en cada uno de ellos. Al mismo tiempo, se ira forjando una cultura visual y podrá descubrir los avances en procedimientos o técnicas utilizados en cada medio creativo, asimilando a la vez que ninguna creación artística nueva rompe nunca totalmente con los referentes previos, de modo que podrá valorar la importancia de su propia identidad cultural como apoyo y base para enriquecer sus producciones. Del mismo modo que el conocer variedad de estilos musicales posibilita elegir estilos con libertad, el conocer variada obra gráfica realizada para campos tan diversos como la historieta gráfica, la publicidad o el diseño industrial, y en diferentes estilos y técnicas, aporta conocimientos para poder elegir y definir un estilo propio. Por el contrario, el escaso conocimiento de técnicas y estilos lleva a una falsa sensación de libertad de elección, que es imposible si no existen distintas opciones para elegir.
- El mayor conocimiento produce un aumento de la curiosidad, al poder disfrutar apreciando matices que antes no se podían reconocer. Esa curiosidad va unida al cuestionamiento permanente sobre cómo está realizada técnicamente la obra gráfica, con qué funciones y en qué contexto. Esto lleva a un análisis de la obra humana en general, puesto que todo dibujo sirve como modo de expresión, así que se hace necesario un análisis crítico del mensaje para cuestionar todo artefacto o construcción, porque lo fabricado antes ha sido planificado por medio del dibujo.

- El dibujo parte de la observación precisa y activa de la realidad, por lo que es fundamental entender cómo funciona la percepción visual de la que partimos, sus leyes y principios, al igual que la organización de los elementos en el espacio. El conocimiento y el uso de los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales, facilitarán al alumnado la construcción de un mecanismo de trabajo con el dibujo como base. Esto le permitirá comprender las imágenes, sus estructuras y su composición. El dibujo se convierte así en un método de análisis de las formas, donde se muestra lo más destacado de los objetos, que al mismo tiempo se descubren ante nosotros en toda su verdad, desvelando aquello que pasaba desapercibido.
- El dibujo es también un recurso muy útil de expresión y reflexión sobre todos los temas como la reivindicación de los derechos humanos y la denuncia de su transgresión, la defensa de la igualdad de recursos y oportunidades independientemente del género o las características personales y la sensibilización hacia la protección del medioambiente.
- Al finalizar primero de Bachillerato el alumnado reconocerá el dibujo como medio de conocimiento y comprensión del mundo. Del mismo modo, considerará la promoción y conservación del patrimonio cultural y artístico como esencial para el ser humano, defendiendo y argumentando su importancia como legado universal, reflexionando, con iniciativa y desde su propia identidad cultural, sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando el uso que se hace del dibujo en diferentes ámbitos disciplinares. Y para ello, realizará un análisis compartido y un debate constructivo sobre las diferentes formas en las que interviene en sus procesos creativos.
- Por un lado, explorará propuestas gráficas de diferentes técnicas y estilos, haciendo comentarios sobre las técnicas utilizadas y los resultados obtenidos, haciendo valoraciones morales de acuerdo a los derechos constitucionales sobre el mensaje y la utilidad de la obra gráfica, usando la terminología adecuada y disfrutando de esta comparación de estilos al valorar los retos afrontados en la realización de estas propuestas creativas.
- Y por otro lado, conocerá los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, experimentando en sus propias representaciones

mediante su empleo con intenciones comunicativas y expresivas, al tiempo que disfrutando con el proceso creativo.

- Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado analizará de forma exhaustiva y meditada obra gráfica. Para ello examinará los diversos condicionantes del hecho artístico, atendiendo al mensaje que genera, relacionando mensaje y técnica empleada, apreciando cómo se convierte el dibujo en un lenguaje gráfico entendible y adecuado para representar imágenes visualizadas, a través de un análisis profundo y autónomo de producciones de distintos ámbitos disciplinares.
- También valorará la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, disfrutando de su contemplación, estableciendo relaciones entre ellas y con su propia identidad cultural desarrollada sin prejuicios, incorporando la perspectiva de género y defendiendo la pluralidad cultural y artística además de la libertad de expresión, a través de un discurso razonado. Todo ello utilizando siempre la terminología correcta y adecuada así como argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.

2. Utilizar el dibujo como un medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, experimentando con el uso de diferentes materiales, técnicas y soportes, tanto tradicionales como digitales, aprendiendo de las propuestas artísticas de otras personas con los objetivos de mejorar progresivamente la expresión gráfica y de encontrar un estilo propio con sensibilidad y aceptación personal, y defendiendo el derecho de toda persona a expresarse en libertad y con asertividad.

- La acción de dibujar supone una actitud de apertura y una indagación sobre el mundo, al mismo tiempo que una reflexión sobre la propia interpretación que hacemos de él. El dibujo es, pues, uno de los medios artísticos más completos para comprender, analizar e interpretar lo que llamamos realidad, porque, por un lado, nos ofrece una visión fotográfica de la misma, y por otro, propicia la expresión inmediata y directa del artista y su visión subjetiva. Conocer estas cualidades hará que el alumnado pueda utilizarlo en la exteriorización de su pensamiento, favoreciendo así su desarrollo personal y artístico. Para impulsar este proceso creativo debemos conocer y explorar las posibilidades expresivas de los recursos elementales propios del dibujo así como su sintaxis. Muy importante es, igualmente, la realización de bocetos a partir de la observación detallada de la realidad, para ir avanzando hacia una expresión gráfica personal que pueda incluir la propia imaginación. Como todo método, el dibujo necesita una constancia en el trabajo. Solo

dibujando se llegará a conseguir la destreza y habilidad necesarias para emplearlo en nuestros proyectos. Al mismo tiempo que método de conocimiento, el dibujo es método de expresión. Al avanzar en su práctica, el trazo se volverá más personal, llegando a ser nuestra huella expresiva y comunicativa y consiguiendo así exteriorizar a través de él nuestra propia visión de la realidad y nuestro mundo interior.

- Reconocer el dibujo no solo como un método de análisis, sino también como un lenguaje creativo, conlleva comprender los distintos niveles de iconicidad que se pueden dar en las representaciones gráficas, así como los valores expresivos del claroscuro y del color. Para crear producciones gráficas que resuelvan estos distintos planteamientos de forma ajustada a la intención inicial, el alumnado deberá seleccionar las técnicas más adecuadas, buscando además innovar en su uso para conseguir resultados personales. Por ello, para que el alumnado pueda experimentar con las técnicas del dibujo, tanto tradicionales como digitales, deberemos facilitarle unos conocimientos básicos previos de un catálogo amplio de herramientas, medios y soportes. Una vez identificadas sus posibilidades de uso y de expresión, podrá seleccionar aquellos más adecuados a sus fines en cada momento, experimentando con ellos y explorando soluciones alternativas a las representaciones gráficas que se le planteen. La experimentación mezclando diversas técnicas, materiales y soportes permite no solo representar lo que vemos sino también recrear un mundo bajo una visión personal y fantástica. Los límites físicos dejan de ser una excusa para desarrollar una vía de creación en la que las fronteras las ponga la imaginación. Descubrir y explorar estas últimas formas de expresión gráfica favorece la autoexpresión así como desarrolla la autoconfianza y la aceptación personal al romper barreras psicológicas y sociales. Una de las normas sociales que es posible romper es el de disponer libremente de la posibilidad de usar el cuerpo humano como soporte gráfico, límite cada vez más superado con el auge del tatuaje y su necesidad de realizar una obra permanente. El ser humano se ha pintado el cuerpo desde tiempos inmemoriales. No se debe olvidar la función de la expresión gráfica como instrumento adecuado para defender la creación en libertad promoviendo la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente.
- Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado representará gráficamente su conocimiento e interpretación de la realidad en bocetos o esbozos. Para conseguir este fin utilizará una expresión propia, espontánea y creativa, explorando en la percepción y ordenación del espacio, y realizará composiciones bidimensionales, figurativas proponiendo variadas soluciones con diferentes niveles de iconicidad, o abstractas. En estas composiciones explorará con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales y de su sintaxis, indagando sobre las técnicas, materiales y soportes más adecuados a su intención representativa,

incorporando en sus dibujos y creaciones gráficas los procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de su interés, desarrollando de forma abierta su proceso creativo gráfico y aportando un estilo aceptado como propio a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con una manipulación intencionadamente personal e innovadora.

- También utilizará la práctica creativa para comunicar y expresar de forma abierta sus ideas, sentimientos y emociones, descubriendo la acción de dibujar como un enfrentamiento personal con la realidad y con uno mismo, reconociendo el dibujo artístico como medio autónomo de expresión y comunicación así como defendiendo la libertad creadora, la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente.
 - Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado integrará en sus realizaciones gráficas el uso habitual de materiales, técnicas y soportes, incluidas las tecnologías digitales, junto con la experimentación con otros soportes menos habituales, incluso el propio cuerpo, reconociendo el valor creativo de las propuestas artísticas contemporáneas.
 - Además, recreará gráficamente el espacio tridimensional, en obra artística bidimensional o tridimensional, planteando soluciones alternativas a la representación de lo que vemos para recrear un mundo imaginado, en diferentes niveles de iconicidad, estudiando las formas y texturas, su tipología, su transformación y sus espacios negativos y positivos, en entornos urbanos o naturales, utilizando diversos medios y técnicas y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad, siempre utilizando con corrección las herramientas, medios y soportes seleccionados para encontrar un resultado final ajustado a sus intenciones expresivas.
 - También apreciará la acción de dibujar como una exploración del espacio exterior e interior del ser humano, materializando en los dibujos sentimientos y emociones y tomando como punto de partida la propia voluntad y la necesidad de definir un trazo y un estilo propios y de crear en libertad, defendiendo los derechos propios y ajenos.
3. Responder con interés, creatividad y eficacia ante nuevos desafíos de representación gráfica, adaptando los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva visual y describiendo así no solo lo que

vemos sino también lo que pensamos.

. Durante el proceso de la representación gráfica de lo visto tenemos que observar el entorno para después seleccionar y abstraer lo más representativo. La realidad que percibimos no es más que la reconstrucción que hace nuestro cerebro de la información recibida, y en esa reconstrucción interviene como factor fundamental nuestra memoria visual, entendida como la capacidad de recordar imágenes. Cuando dibujamos del natural debemos observar, analizar y retener la información que queremos trasladar al dibujo y para ello ejercitamos nuestra memoria visual y nuestra retentiva, destrezas fundamentales en la expresión gráfica. A través del encaje y del encuadre organizaremos esa información en el plano y estableceremos proporciones tanto en las formas y objetos como en el espacio que los rodea. Además, en el proceso de dibujar intervienen las imágenes mentales, los recuerdos y la imaginación, y por esto, en las producciones gráficas se transmiten no solo la visión e interpretación exterior del mundo propia de cada artista sino también su visión interior, consiguiendo una expresión personal y diferenciada del resto.

. Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado observará el entorno de forma analítica, seleccionando, y utilizará el método del encaje, abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representándolo gráficamente, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.

. Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado interpretará gráficamente lo que observa, abstrayendo la información recibida y poniendo interés en ejercitar la retentiva y la memoria visual para lograr efectos perspectivos de profundidad atendiendo a las proporciones y a los contrastes lumínicos.

4. Diseñar proyectos gráficos, individuales o colaborativos, de forma creativa, con una actitud positiva y respetuosa en su planificación y evaluación, valorando el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades propias del ámbito disciplinar desde el que se planteen, aportando seguridad de cara a la realización de futuros retos profesionales y entendiendo las oportunidades personales, sociales y económicas que puedan derivarse de esta actividad.

- El dibujo esta presente en múltiples ámbitos disciplinares, como pueden ser el diseño, la arquitectura, la ciencia o la literatura. Por ello, conocer las diferentes profesiones relacionadas con el dibujo artístico favorecerá que identifique las amplias posibilidades sociales y económicas que se le ofrecen. Plantear al alumnado retos concretos relacionados con alguno de estos ámbitos favorecerá que pueda valorar las oportunidades futuras derivadas de la expresión gráfica. Diseñar un proyecto concreto, de forma

colaborativa y con una finalidad definida, mostrará al alumnado la importancia de establecer una planificación adecuada, una organización y un reparto de tareas coherente. Igualmente, entenderá la relevancia de asumir responsabilidades y de respetar las opiniones de los demás. Evaluar todo el proyecto y sus fases, asumiendo importantes riesgos y retos, y descubriendo los posibles errores y aciertos antes de llevarlo a la práctica, facilitará el proceso posterior de creación y elaboración, permitiendo introducir propuestas diversas y alternativas. Igualmente, el alumnado debe comprender la importancia de compartir sus ideas, asumiendo la diversidad de público al que se puede enfrentar y la repercusión de una adecuada difusión.

- Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado participará activamente en el proceso de diseño de una producción gráfica, individual o grupal, enmarcado en un ámbito disciplinar concreto, identificando a qué grupo profesional relacionado con el dibujo artístico pertenece y comprendiendo las oportunidades que ofrece. También asumirá diferentes funciones de forma colaborativa, reflexionando de forma respetuosa y razonada sobre las dificultades que puedan surgir en la planificación del proyecto gráfico, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y comprendiendo el valor añadido de la creatividad en el trabajo.
- Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado diseñará una obra gráfica de forma colaborativa, planificando un método de trabajo coherente, asumiendo responsabilidades y respetando las aportaciones de los demás, para afrontar, con decisión y una actitud positiva, los retos de todo proyecto gráfico compartido. Para ello evaluará tanto el proceso de trabajo planificado, explicando cómo se han aplicado los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos, como las modificaciones realizadas, y también argumentó de forma razonada y respetuosa el resultado final. Asimismo, será capaz de identificar en qué campo profesional se encuentra enclavado dicho trabajo, que partirá de unos temas y unos objetivos preferentemente sociales o medioambientales.

Conexiones entre Competencias

Un análisis detallado de las competencias específicas de esta materia pone de manifiesto que existen tres tipos de conexiones: entre las competencias específicas de la materia, en primer lugar; con competencias específicas de otras materias, en segundo lugar, y entre la materia y las competencias clave, en tercer lugar.

Se trata de relaciones significativas que permiten promover aprendizajes globalizados, contextualizados e interdisciplinares.

En cuanto al primer grupo de relaciones, la materia de Dibujo Artístico propone unas competencias específicas relacionadas con el aprendizaje de técnicas de dibujo aplicadas sobre distintos soportes y utilizando diferentes materiales. Este aprendizaje aporta al alumnado un modo de expresión más. Son cuatro competencias específicas y, aunque comparten aspectos comunes, la competencia específica 1 se centra en el aprendizaje de técnicas, analizando y reflexionando sobre la trascendencia social y personal del dibujo, pues es necesario tener unos conocimientos teóricos antes de empezar a practicar. Por ello, la competencia específica 2 se refiere a la práctica como útil para expresarse y comunicar mediante técnicas, materiales y soportes variados, lo que permite desarrollar esta función expresiva a la vez que el alumnado conforma su estilo personal. La competencia específica 3 también trata del dibujo como práctica, concentrándose en el desarrollo de una capacidad muy importante para dibujar que es la retentiva visual, que permite dibujar a partir de la observación, pero resaltando el papel de la memoria. Finalmente, la competencia específica 4 se ocupa de recordar los beneficios de la planificación del trabajo y del trabajo en equipo para conseguir los fines planteados y para la formación de la persona al trabajar de forma colaborativa y aprender técnicas que pueden aportar un futuro laboral.

En lo que respecta a las conexiones de las competencias de esta materia con las competencias específicas de otras materias de la etapa, cabe destacar que el dibujo es un recurso expresivo y por tanto tiene una relación estrecha con las materias de Lengua Castellana y Literatura y Lengua Extranjera, no solo por el hecho de que todo proceso creativo y reflexivo debe ser analizado y comentado por vía oral y escrita, sino también porque el dibujo comparte espacio en ilustraciones, tebeos, cartelería o envases, por citar algunos soportes, con el texto en cualquier idioma. La integración de dibujo y escritura es habitual desde la Antigüedad.

Por otra parte, el hecho de que el dibujo sirva como modo de expresión de ideas lo relaciona con las materias que cuestionan las acciones del ser humano como pueden ser Historia de la Filosofía o Historia de España, puesto que a lo largo de la historia, el dibujo ha servido de expresión de reflexiones morales sobre todo tipo de conducta humana. Esto sin olvidar que el dibujo está presente en la historia del ser humano desde sus orígenes. Por tanto, al estudiar la historia del dibujo se estudia la historia de la humanidad.

Y, finalmente, como modo de expresión artística que contribuye a la riqueza cultural del patrimonio humano, el dibujo está íntimamente relacionado con las materias que contribuyen a este desarrollo cultural, como son el resto de materias de la modalidad de Artes Plásticas, Imagen y Diseño. El dibujo es además, un recurso transversal utilizado en casi todas las disciplinas artísticas.

En relación con las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave, se destacan a continuación las más relevantes y significativas.

- La competencia específica 1 está conectada con los descriptores 1 y 2 de la competencia en conciencia y expresión culturales, al promover el análisis de obra gráfica de distinta época y cultura para entender las relaciones de la obra gráfica con la sociedad. Dicho análisis aporta una formación al alumnado que incrementa su capacidad de apreciar y disfrutar de la comprensión de obra gráfica y hace valorar la importancia de poder crear en libertad. También se relaciona con el descriptor 2 de la competencia en comunicación lingüística, que trata de la capacidad de comprender, interpretar y valorar mensajes multimodales para construir conocimiento.
- La competencia específica 2 se relaciona con los descriptores 3 y 4 de la competencia en conciencia y expresión culturales, al referirse a la utilización del dibujo como forma de expresar ideas propias que reflejen la personalidad con creatividad y espíritu crítico, con autoaceptación y empatía, entendiendo la importancia de expresar en libertad y con compromiso de defender los derechos humanos. Asimismo se puede conectar con el descriptor 1 de la competencia en comunicación lingüística, puesto que pretende desarrollar la capacidad expresiva del alumnado, tanto de forma oral como de forma escrita y multimodal. Igualmente se relaciona con el descriptor 1 de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, puesto que el pensamiento abstracto, necesario para transformar la realidad percibida en una expresión personal, requiere de la resolución de problemas por medio de métodos propios del razonamiento matemático. También se establece relación con los descriptores 3 y 4 de la competencia ciudadana, puesto que el dibujo sirve para expresar las reflexiones resultantes de analizar desde un punto de vista ético, las formas de actuar de los seres humanos.

- La competencia específica 3 contribuye a la consecución de la competencia personal, social y de aprender a aprender y a su descriptor 1 por proponer la respuesta a nuevos desafíos con optimismo y eficacia, desarrollando en este caso la capacidad de retener mentalmente visiones previas, recurso muy útil para poder dibujar sin tener que prestar atención permanentemente a una referencia visual.
- Finalmente, la competencia específica 4 tiene vinculaciones importantes con el descriptor 2 de la competencia emprendedora, al referirse a la elaboración de proyectos gráficos de forma creativa, con actitud positiva y espíritu crítico, entendiendo las necesidades técnicas y estratégicas para lograr los fines planteados así como valorando los posibles logros personales y sociales y las repercusiones positivas en la formación académica.

Saberes básicos

Dibujo Artístico de primero y segundo de Bachillerato es una materia que debe cursar todo el alumnado del Bachillerato de Artes Plásticas, Imagen y Diseño y que deberá sentar las bases mínimas para el aprendizaje de las técnicas vinculadas con el dibujo artístico, que da nombre a esta materia. Se presentan a continuación los saberes básicos que se movilizarán en el proceso de adquisición de las competencias específicas de la materia de Dibujo Artístico, contribuyendo a que el alumnado profundice y amplíe los niveles de desempeño previstos en el perfil competencial de Bachillerato, con el fin de adaptarlos a las necesidades y fines de esta etapa posobligatoria. Asimismo, cabe resaltar el fuerte vínculo de los saberes básicos con las competencias clave, las cuales tienen como claro objetivo la formación de personas preparadas para la superación de los principales retos y desafíos globales del siglo XXI al aportar herramientas para observar, analizar y denunciar las situaciones incompatibles con los derechos humanos en las que se desenvuelve a menudo la vida humana, por ser el dibujo un modo de expresión universal ya que no tiene fronteras lingüísticas. Desde su organización disciplinar, cada curso consta de cuatro bloques de saberes. Comienzan en primero de Bachillerato y continúan en segundo. En el bloque A se encuentran saberes relacionados con el concepto y la historia del dibujo; el bloque B engloba los conocimientos técnicos sobre la expresión gráfica y sus recursos, incluidos los digitales; el bloque C trata de la percepción y la representación del espacio, y finalmente, el bloque E se ocupa de la representación de la figura humana. En Dibujo Artístico II se profundizará en el estudio de relaciones

estructurales, representaciones y técnicas más complejas, avanzando en un conocimiento más extenso del dibujo y sus aplicaciones, a la vez que en la adquisición de las destrezas propias de la expresión gráfica.

La numeración de los saberes de la siguiente tabla, destinada a facilitar su cita y localización, sigue los criterios que se especifican a continuación:

- La letra indica el bloque de saberes.
- El primer dígito indica el subbloque dentro del bloque.
- El segundo dígito indica el curso en que se imparte.
- El tercer dígito indica el saber concreto dentro del subbloque.

Así, por ejemplo, A.2.1.2. correspondería al segundo saber del segundo subbloque dentro del bloque A, impartido en el primer curso.

Bloque A. Concepto e historia del dibujo		
1	Funciones del dibujo	• El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación. • El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: diseño, arquitectura, ciencia y literatura.
2	Historia del dibujo	• Desde la Antigüedad hasta la Edad Media. • El dibujo en el mundo islámico, India y Extremo Oriente.

Bloque B. La expresión gráfica y sus recursos elementales

1	Elementos básicos de la expresión gráfica	• El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas. • Terminología y materiales del dibujo. • La línea: trazo y grafismo. Las tramas. • La forma. Análisis de su tipología. Diferentes aplicaciones y combinaciones.
2	Técnicas	• El boceto o esbozo. Introducción al encaje. • Técnicas gráficas plásticas, secas y húmedas. • Utilización de programas de pintura y dibujo digital. • Materiales gráficas plásticas. Seguridad, toxicidad, impacto ambiental y sostenibilidad.

3	Proyectos gráficos colaborativos	• La distribución de tareas. • Planificación de las fases de trabajo. • Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas. • Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos.
Bloque C. Percepción y representación del espacio		
1	Percepción visual	• Fundamentos de la percepción visual. • Principios de la psicología de la Gestalt. • Ilusiones ópticas. • Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color. • Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.

2	La sintaxis visual	• La composición como método. El equilibrio compositivo. • Direcciones visuales. Aplicaciones. • Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.
3	Perspectiva lineal y aérea	
4	La luz	• La luz y el volumen. • Tipos de luz y de iluminación. • Valoración tonal y claroscuro.
Bloque D. La figura humana		
1	Historia de la representación humana	• Representación simbolista del ser humano a lo largo de la historia. • Representación realista del ser humano a lo largo de la historia.
2	La figura humana y el dibujo.	• Nociones básicas de anatomía artística. • Apunte del natural y escorzo.

Situaciones de aprendizaje

Los principios y orientaciones generales para el diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje (anexo II) nos permiten dar respuesta al cómo enseñar y evaluar, qué retomamos a continuación para contextualizarlos a la materia.

La materia de Dibujo Artístico promueve el aprendizaje por medio de la propuesta de situaciones en el aula o fuera de ella que permitan soluciones personales o compartidas, mediante la observación del trabajo de otros, el aprendizaje de técnicas y el uso de materiales diversos y promoviendo el respeto al trabajo y a las ideas de los demás, así como teniendo en cuenta los principios éticos que emanan del respeto a los derechos humanos y de convivencia.

Para la adquisición de las competencias específicas de la materia serán necesarias situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión gráfica, utilizando materiales tanto tradicionales como alternativos y también medios y herramientas tecnológicas digitales.

Las tecnologías de la educación permiten una gran variedad de recursos que, empleadas de una forma éticamente segura, minimicen las barreras en el aprendizaje, faciliten un aprendizaje compartido y desarrollen tanto la competencia digital como la creatividad del alumnado.

En el desarrollo de estas situaciones, las competencias específicas no se verán como independientes, sino que se trabajarán en su conjunto, haciendo que intervengan aquellos desempeños más significativos en cada caso, de forma que se puedan adquirir los conocimientos, destrezas y actitudes de manera interrelacionada y progresiva en lo referente a su complejidad. Estas situaciones proporcionarán al alumnado un panorama amplio de sus aplicaciones formativas y profesionales en múltiples facetas.

Se propone el diseño de situaciones que permitan desarrollar capacidades personales en las cuales se requiera conjugar el análisis con el conocimiento, manteniendo una postura abierta y respetuosa ante las dificultades, para favorecer así la consecución de una conciencia visual y, de forma más ambiciosa, el desarrollo del deleite estético ante cualquier manifestación cultural o artística.

Esos logros no solo aumentan la autoestima del alumnado, sino que también permiten el desarrollo de capacidades y el dominio de competencias individuales, siempre teniendo en cuenta las diferencias personales, sociales y familiares de partida.

A través de las situaciones de aprendizaje se propone favorecer la conexión de las experiencias escolares con las que el alumnado tiene en otros contextos. Esta vinculación entre lo que conocen y lo que se trabaja en clase despierta el interés y el deseo de aprender. En esta materia se pueden elegir temas de trabajo relacionados con los intereses personales del alumnado y de la sociedad, como son los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030, adoptada por las Naciones Unidas en 2015, objetivos relacionados con la protección del medio ambiente y la defensa de los derechos humanos. El dibujo es posiblemente el recurso más útil para realizar campañas de sensibilización social.

Se recomienda diseñar situaciones de aprendizaje que permitan trabajar de manera colaborativa e interdisciplinar en proyectos de otras materias, algo sencillo teniendo en cuenta que el dibujo es utilizado en prácticamente todos los campos del saber como herramienta explicativa, de modo que el alumnado reflexione sobre su propio trabajo y el de otros, intercambiando experiencias y opiniones, utilizando soportes comunicativos variados: oral, escrito, gráficoplástico, fotográfico, audiovisual, digital, etc. En este sentido, el respeto a la diversidad del alumnado según los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) debe asegurar su presencia e implicación en las actividades planteadas, participando en su desarrollo para progresar en la consecución de las competencias clave y específicas, en un ambiente emocionalmente seguro que facilite la ayuda mutua, la creatividad y la interacción social tan importante en esta etapa.

En el diseño de las situaciones deben primar las metodologías activas que permitan el trabajo colaborativo, el análisis crítico, la experimentación y la autorregulación de su aprendizaje. El alumnado es el centro del aprendizaje y en ese proceso pone en marcha habilidades de diálogo, comprensión y expresión de emociones, y reflexión compartida mientras que el profesorado orienta, guía y estimula la acción.

Es importante evaluar el producto final, aunque la evaluación del proceso de enseñanza y de aprendizaje ocupe un lugar destacado, analizando si el alumnado es capaz de combinar técnicas y soportes, usando los recursos de forma meditada y sostenible; proponiendo soluciones creativas, adaptadas al fin propuesto, con deseo de aportar mejoras en la calidad de vida de las personas, empezando por el alumnado con el que comparten aula, así como proponiendo dibujos atractivos visualmente, inspiradores y que provoquen la

reflexión, en un ambiente de conciliación. En este sentido, se valora la curiosidad y el disfrute que produce ese proceso creativo, además de la colaboración con los demás haciendo propuestas constructivas. La evaluación debe realizarse en un ambiente de confianza y respeto. Esto permite considerar que las sugerencias orientan la mejora tanto del proceso como del resultado obtenido por el alumnado. El uso de diferentes procedimientos e instrumentos variados de evaluación, autoevaluación y coevaluación debe facilitar la adaptación a las características del alumnado, y debería servir al profesorado para valorar y mejorar el desarrollo de la situación de aprendizaje, su implementación, los resultados y el impacto de la situación de aprendizaje en la adquisición de las competencias clave y los desafíos del siglo XXI. En lo que se refiere al alumnado, la evaluación debe inducir a una reflexión que lo lleve a mejorar su propio proceso de aprendizaje.

Criterios de evaluación

1. Competencia específica 1.

- Criterio 1.1. Reconocer el dibujo como medio de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa y desde su propia identidad cultural, sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas.
- Criterio 1.2. Considerar la promoción y conservación del patrimonio cultural y artístico como esencial para el ser humano, defendiendo y argumentando criterios personales acerca de su importancia como legado universal, así como disfrutando de la apreciación del arte y del dibujo como parte inherente del mismo.
- Criterio 1.3. Comparar el uso que se hace del dibujo en diferentes ámbitos disciplinares, realizando un análisis compartido y un debate constructivo sobre las diferentes formas en las que interviene en sus procesos creativos.
- Criterio 1.4. Explorar los lenguajes y elementos plásticos de diferentes propuestas artísticas, incluyendo las contemporáneas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la

historia y utilizando correctamente la terminología adecuada, así como valorando los retos creativos y estéticos que suponen toda producción cultural y artística.

- Criterio 1.5. Conocer los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones y empleándolos con intenciones comunicativas o expresivas.

2. Competencia específica 2.

- Criterio 2.1. Representar gráficamente su conocimiento e interpretación de la realidad en bocetos o esbozos, utilizando una expresión propia, espontánea y creativa, explorando en la percepción y ordenación del espacio realizando composiciones bidimensionales, figurativas y proponiendo variadas soluciones con diferentes niveles de iconicidad o abstractas.
- Criterio 2.2. Explorar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales y de su sintaxis, indagando sobre las técnicas, materiales y soportes más adecuados a su intención representativa, incorporando en sus dibujos y creaciones gráficas los procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de su interés, desarrollando de forma abierta su proceso creativo gráfico y aportando un estilo aceptado como propio a la realización de dibujos, que combine el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con una manipulación intencionadamente personal e innovadora.
- Criterio 2.3. Utilizar la práctica creativa para comunicar y expresar de forma abierta sus ideas, sentimientos y emociones, descubriendo la acción de dibujar como un enfrentamiento personal con la realidad y con uno mismo, reconociendo el dibujo artístico como medio autónomo de expresión y comunicación y defendiendo tanto la libertad creadora como la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente.

3. Competencia específica 3

- Criterio 3.1. Observar el entorno de forma consciente y activa, seleccionando y abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representándolo gráficamente.
- Criterio 3.2. Utilizar el método del encaje en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.

4. Competencia específica 4.

- Criterio 4.1. Participar activamente en el proceso de diseño de una producción gráfica, asumiendo diferentes funciones de forma colaborativa.
- Criterio 4.2. Reflexionar, de forma respetuosa, sobre las dificultades que puedan surgir en la planificación de un proyecto gráfico compartido, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.
- Criterio 4.3. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, así como expresando su opinión de forma razonada y respetuosa.
- Criterio 4.4. Realizar un proyecto gráfico, individual o grupal, enmarcado en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y de sus recursos.

SABERES BÁSICOS

1. Desarrollar una formación técnica sólida analizando todo tipo de obra gráfica y aportando comprensión sobre la diversidad cultural y artística, y propiciar el deseo de conservar y promover el patrimonio, además de enriquecimiento personal y disfrute estético.
2. Utilizar el dibujo como un medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, experimentando con el uso de diferentes materiales, técnicas y soportes, tanto tradicionales como digitales, aprendiendo de las propuestas artísticas de otras personas con los objetivos de mejorar progresivamente la expresión gráfica y de encontrar un estilo propio con sensibilidad y aceptación personal, y defendiendo el derecho de toda persona a expresarse en libertad y con asertividad.
3. Responder con interés, creatividad y eficacia ante nuevos desafíos de representación gráfica, adaptando los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva visual y describiendo así no solo lo que vemos sino también lo que pensamos.
4. Diseñar proyectos gráficos, individuales o colaborativos, de forma creativa, con una actitud positiva y respetuosa en su planificación y evaluación, valorando el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades propias del ámbito disciplinar desde el que se planteen, aportando seguridad de cara a la realización de futuros retos profesionales y entendiendo las oportunidades personales, sociales y económicas que puedan derivarse de esta actividad.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

Enfoque de la unidad. En esta unidad, los alumnos deben realizar dibujos a partir de la línea y el plano; también deben crear obras propias utilizando esos elementos y aplicando la técnica del claroscuro. Los alumnos van a descubrir cómo se perciben las imágenes y qué elementos intervienen en la percepción y recordar lo que transmiten los tonos y valores de color. También deben expresar sus ideas a través de imágenes.

Lo que los alumnos ya conocen. Los alumnos han observado y analizado los elementos compositivos de las imágenes y las cualidades de los elementos de su entorno: formas, colores, texturas y proporciones.

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DE ÁREA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE A. Concepto e historia del dibujo • Funciones del dibujo. • Historia del dibujo	• El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación. • El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: diseño, arquitectura, ciencia y literatura. • Desde la Antigüedad hasta la Edad Media. • El dibujo en el mundo islámico, India y Extremo Oriente.	• Criterio 1.1. Reconocer el dibujo como medio de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa y desde su propia identidad cultural, sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas. • Criterio 1.2. Considerar la promoción y conservación del patrimonio cultural y artístico como esencial para el ser humano, defendiendo y argumentando criterios personales acerca de su importancia como legado universal, así como disfrutando de la apreciación del arte y del dibujo como parte inherente del mismo. • Criterio 1.3. Comparar el uso que se hace del dibujo en diferentes ámbitos disciplinares, realizando un análisis compartido y un debate constructivo sobre las diferentes formas en las que interviene en sus procesos creativos. • Criterio 1.4. Explorar los lenguajes y elementos plásticos de diferentes propuestas artísticas, incluyendo las contemporáneas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando correctamente la terminología adecuada, así como valorando los retos creativos y estéticos que suponen toda producción cultural y artística. • Criterio 1.5. Conocer los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones y empleándolos con intenciones comunicativas o expresivas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	COMPETENCIAS
Valoración del carboncillo y la sanguina como medio de expresión artística.	Identifica y valora la importancia del carboncillo y la sanguina, analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.	- Identifica y analiza las imágenes realizadas con carboncillo y sanguina, y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita. - Reflexiona sobre el uso del material de dibujo y técnicas secas. - Interpreta las líneas, colores y texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva.	CL CMCT AA CSC
Experimentar con las variaciones formales del trazo, el plano.	Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.	- Utiliza líneas moduladas. - Crea una obra utilizando puntos, líneas y planos de color.	CMCT AA IE CEC
Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).	Expresa emociones utilizando puntos, líneas y planos de color.	CL CMCT AA CSC CEC

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	COMPETENCIAS
Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	Analiza y explica el esquema compositivo básico de una obra de arte atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	CL CMCT CD AA IE CEC
	Realiza composiciones de objetos y es capaz de representarlos proporcionalmente encajando las formas.	Crea composiciones y analiza las formas aplicando formas geométricas básicas.	CMCT AA CEC
Identificar y diferencia las propiedades del volumen a través del claroscuro.	Realiza composiciones con diferentes objetos representándolos atendiendo a sus sombras y luces.	Crea un dibujo realizando variaciones de gris. Desde el tono más luminoso al más oscuro.	CMCT AA CSC CEC
Diferenciar entre boceto y dibujo final. Sabiendo conservar las obras adecuadamente venido el caso.	Explica oralmente y por escrito imágenes la diferencia entre boceto y dibujo final. Conociendo la forma de conservar los distintos tipos de imágenes	- Detecta diferentes acabados del dibujo. - Interpreta las texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva. - Sabe presentar una imagen adecuadamente, según su técnica.	CL CMCT AA CSC CEC
Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i>.	Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	Elabora un cuadro pop realizando variaciones de color.	CMCT AA IE CEC

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Cómic y texto inicio de la unidad: <i>La expresión gráfica</i> (págs. 6 y 7).
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre las imágenes del cómic del inicio de la unidad (págs. 6 y 7); anotar aspectos sobre la composición, el color y la luz, y las formas de un cuadro de Klimt (pág. 23).
	Comunicación audiovisual. Imágenes del inicio de la unidad (págs. 6 y 7); <i>Bodegón con cortina</i> de Paul Cézanne (pág. 8); relaciones de los planos (pág. 9); <i>Desposorios de la Virgen</i> , de Rafael Sanzio; <i>Hirondelle Amour</i> , de Joan Miró; <i>Ritmo sin fin</i> , de Robert Delaunay (pág. 10); <i>La danza</i> , André Derain, 1906; distintos colores de tono azul; colores saturados y apagados; colores claros y colores oscuros (pág. 12); <i>Seis Autorretratos</i> , de Andy Warhol (pág. 14); <i>Catedral de Rouen</i> , de Monet (pág. 15); <i>Torso de Ícaro</i> , de Igor Mitoraj (pág. 16); <i>Mujer sentada campesina</i> , de Juan Gris (pág. 19); pintura prehistórica, pantocrátor, cerámica griega (pág. 20); <i>La Santa Cena</i> , de Leonardo da Vinci; <i>Narciso</i> , de Michelangelo da Caravaggio; <i>Baile en la ciudad</i> , de Auguste Renoir; <i>El beso</i> , de Roy Lichtenstein (pág. 21); <i>Muerte y vida</i> , de Gustav Klimt
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Búsqueda de información sobre Klimt (pág. 23).
	Educación cívica y constitucional. La evolución de la representación de la realidad (págs. 20 y 21).

UNIDAD 2. La expresión gráfica y sus recursos elementales

SABERES BÁSICOS

1. Desarrollar una formación técnica sólida analizando todo tipo de obra gráfica y aportando comprensión sobre la diversidad cultural y artística, y propiciar el deseo de conservar y promover el patrimonio, además de enriquecimiento personal y disfrute estético.
2. Utilizar el dibujo como un medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, experimentando con el uso de diferentes materiales, técnicas y soportes, tanto tradicionales como digitales, aprendiendo de las propuestas artísticas de otras personas con los objetivos de mejorar progresivamente la expresión gráfica y de encontrar un estilo propio con sensibilidad y aceptación personal, y defendiendo el derecho de toda persona a expresarse en libertad y con asertividad.
3. Responder con interés, creatividad y eficacia ante nuevos desafíos de representación gráfica, adaptando los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva visual y describiendo así no solo lo que vemos sino también lo que pensamos.
4. Diseñar proyectos gráficos, individuales o colaborativos, de forma creativa, con una actitud positiva y respetuosa en su planificación y evaluación, valorando el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades propias del ámbito disciplinar desde el que se planteen, aportando seguridad de cara a la realización de futuros retos profesionales y entendiendo las oportunidades personales, sociales y económicas que puedan derivarse de esta actividad.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

Enfoque de la unidad. En esta unidad, los alumnos deben realizar dibujos a partir de la línea y el plano; también deben crear obras propias utilizando esos elementos y aplicando la técnica del claroscuro. Los alumnos van a descubrir cómo se perciben las imágenes y qué elementos intervienen en la percepción y recordar lo que transmiten los tonos y valores de color. También deben expresar sus ideas a través de imágenes.

Lo que los alumnos ya conocen. Los alumnos han observado y analizado los elementos compositivos de las imágenes y las cualidades de los elementos de su entorno: formas, colores, texturas y proporciones.

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DE ÁREA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE B. La expresión gráfica y sus recursos elementales - Elementos básicos de la expresión. - Técnicas. - Proyectos gráficos colaborativos	- El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas. - Terminología y materiales del dibujo. - La línea: trazo y grafismo. Las tramas. - La forma. Análisis de su tipología. Diferentes aplicaciones y combinaciones. - El boceto o esbozo. Introducción al encaje. - Técnicas gráficas plásticas, secas y húmedas. - Utilización de programas de pintura y dibujo digital. - Materiales gráficas plásticas. Seguridad, toxicidad, impacto ambiental y sostenibilidad. - La distribución de tareas. - Planificación de las fases de trabajo. - Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas. - Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos.	- Criterio 2.1. Representar gráficamente su conocimiento e interpretación de la realidad en bocetos o esbozos, utilizando una expresión propia, espontánea y creativa, explorando en la percepción y ordenación del espacio realizando composiciones bidimensionales, figurativas y proponiendo variadas soluciones con diferentes niveles de iconicidad o abstractas. - Criterio 2.2. Explorar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales y de su sintaxis, indagando sobre las técnicas, materiales y soportes más adecuados a su intención representativa, incorporando en sus dibujos y creaciones gráficas los procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de su interés, desarrollando de forma abierta su proceso creativo gráfico y aportando un estilo aceptado como propio a la realización de dibujos, que combine el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con una manipulación intencionadamente personal e innovadora. - Criterio 2.3. Utilizar la práctica creativa para comunicar y expresar de forma abierta sus ideas, sentimientos y emociones, descubriendo la acción de dibujar como un enfrentamiento personal con la realidad y con uno mismo, reconociendo el dibujo artístico como medio autónomo de expresión y comunicación y defendiendo tanto la libertad creadora como la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	COMPETENCIAS
Valoración del carboncillo y la sanguina como medio de expresión artística.	Identifica y valora la importancia del carboncillo y la sanguina, analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.	- Identifica y analiza las imágenes realizadas con carboncillo y sanguina, y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita. - Reflexiona sobre el uso del material de dibujo y técnicas secas. - Interpreta las líneas, colores y texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva.	CL CMCT AA CSC
Experimentar con las variaciones formales del trazo, el plano.	Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.	- Utiliza líneas moduladas. - Crea una obra utilizando puntos, líneas y planos de color.	CMCT AA IE CEC
Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).	Expresa emociones utilizando puntos, líneas y planos de color.	CL CMCT AA CSC CEC

Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	Analiza y explica el esquema compositivo básico de una obra de arte atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	CL CMCT CD AA IE CEC
	Realiza composiciones de objetos y es capaz de representarlos proporcionalmente encajando las formas.	Crea composiciones y analiza las formas aplicando formas geométricas básicas.	CMCT AA CEC
Identificar y diferencia las propiedades del volumen a través del claroscuro.	Realiza composiciones con diferentes objetos representándolos atendiendo a sus sombras y luces.	Crea un dibujo realizando variaciones de gris. Desde el tono más luminoso al más oscuro.	CMCT AA CSC CEC
Diferenciar entre boceto y dibujo final. Sabiendo conservar las obras adecuadamente cuando el caso.	Explica oralmente y por escrito imágenes la diferencia entre boceto y dibujo final. Conociendo la forma de conservar los distintos tipos de imágenes	- Detecta diferentes acabados del dibujo. - Interpreta las texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva. - Sabe presentar una imagen adecuadamente, según su técnica.	CL CMCT AA CSC CEC
Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i>.	Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	Elabora un cuadro pop realizando variaciones de color.	CMCT AA IE CEC

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Cómic y texto inicio de la unidad: <i>La expresión gráfica</i> (págs. 6 y 7).
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre las imágenes del cómic del inicio de la unidad (págs. 6 y 7); anotar aspectos sobre la composición, el color y la luz, y las formas de un cuadro de Klimt (pág. 23).
	Comunicación audiovisual. Imágenes del inicio de la unidad (págs. 6 y 7); <i>Bodegón con cortina</i> de Paul Cézanne (pág. 8); relaciones de los planos (pág. 9); <i>Desposorios de la Virgen</i> , de Rafael Sanzio; <i>Hirondelle Amour</i> , de Joan Miró; <i>Ritmo sin fin</i> , de Robert Delaunay (pág. 10); <i>La danza</i> , André Derain, 1906; distintos colores de tono azul; colores saturados y apagados; colores claros y colores oscuros (pág. 12); <i>Seis Autorretratos</i> , de Andy Warhol (pág. 14); <i>Catedral de Rouen</i> , de Monet (pág. 15); <i>Torso de Ícaro</i> , de Igor Mitoraj (pág. 16); <i>Mujer sentada campesina</i> , de Juan Gris (pág. 19); pintura prehistórica, pantocrátor, cerámica griega (pág. 20); <i>La Santa Cena</i> , de Leonardo da Vinci; <i>Narciso</i> , de Michelangelo da Caravaggio; <i>Baile en la ciudad</i> , de Auguste Renoir; <i>El beso</i> , de Roy Lichtenstein (pág. 21); <i>Muerte y vida</i> , de Gustav Klimt
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Búsqueda de información sobre Klimt (pág. 23).
	Educación cívica y constitucional. La evolución de la representación de la realidad (págs. 20 y 21).

UNIDAD 3. Percepción y representación del espacio

SABERES BÁSICOS

1. Desarrollar una formación técnica sólida analizando todo tipo de obra gráfica y aportando comprensión sobre la diversidad cultural y artística, y propiciar el deseo de conservar y promover el patrimonio, además de enriquecimiento personal y disfrute estético.
2. Utilizar el dibujo como un medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, experimentando con el uso de diferentes materiales, técnicas y soportes, tanto tradicionales como digitales, aprendiendo de las propuestas artísticas de otras personas con los objetivos de mejorar progresivamente la expresión gráfica y de encontrar un estilo propio con sensibilidad y aceptación personal, y defendiendo el derecho de toda persona a expresarse en libertad y con asertividad.
3. Responder con interés, creatividad y eficacia ante nuevos desafíos de representación gráfica, adaptando los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva visual y describiendo así no solo lo que vemos sino también lo que pensamos.
4. Diseñar proyectos gráficos, individuales o colaborativos, de forma creativa, con una actitud positiva y respetuosa en su planificación y evaluación, valorando el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades propias del ámbito disciplinar desde el que se planteen, aportando seguridad de cara a la realización de futuros retos profesionales y entendiendo las oportunidades personales, sociales y económicas que puedan derivarse de esta actividad.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

Enfoque de la unidad. En esta unidad, los alumnos deben realizar dibujos a partir de la línea y el plano; también deben crear obras propias utilizando esos elementos y aplicando la técnica del claroscuro. Los alumnos van a descubrir cómo se perciben las imágenes y qué elementos intervienen en la percepción y recordar lo que transmiten los tonos y valores de color. También deben expresar sus ideas a través de imágenes.

Lo que los alumnos ya conocen. Los alumnos han observado y analizado los elementos compositivos de las imágenes y las cualidades de los elementos de su entorno: formas, colores, texturas y proporciones.

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DE ÁREA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE C. Percepción y representación del espacio • Percepción visual. • La síntesis visual. • Perspectiva lineal y aérea • La luz.	• Fundamentos de la percepción visual. • Principios de la psicología de la Gestalt. • Ilusiones ópticas. • Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color. • Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo. • La composición como método. El equilibrio compositivo. • Direcciones visuales. Aplicaciones. • Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones. • La luz y el volumen. • Tipos de luz y de iluminación. • Valoración tonal y claroscuro.	• Criterio 3.1. Observar el entorno de forma consciente y activa, seleccionando y abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representándolo gráficamente. • Criterio 3.2. Utilizar el método del encaje en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	COMPETENCIAS
Valoración del carboncillo y la sanguina como medio de expresión artística.	Identifica y valora la importancia del carboncillo y la sanguina, analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.	- Identifica y analiza las imágenes realizadas con carboncillo y sanguina, y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita. - Reflexiona sobre el uso del material de dibujo y técnicas secas. - Interpreta las líneas, colores y texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva.	CL CMCT AA CSC
Experimentar con las variaciones formales del trazo, el plano.	Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.	- Utiliza líneas moduladas. - Crea una obra utilizando puntos, líneas y planos de color.	CMCT AA IE CEC
Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).	Expresa emociones utilizando puntos, líneas y planos de color.	CL CMCT AA CSC CEC

Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	Analiza y explica el esquema compositivo básico de una obra de arte atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	CL CMCT CD AA IE CEC
	Realiza composiciones de objetos y es capaz de representarlos proporcionalmente encajando las formas.	Crea composiciones y analiza las formas aplicando formas geométricas básicas.	CMCT AA CEC
Identificar y diferencia las propiedades del volumen a través del claroscuro.	Realiza composiciones con diferentes objetos representándolos atendiendo a sus sombras y luces.	Crea un dibujo realizando variaciones de gris. Desde el tono más luminoso al más oscuro.	CMCT AA CSC CEC
Diferenciar entre boceto y dibujo final. Sabiendo conservar las obras adecuadamente venido el caso.	Explica oralmente y por escrito imágenes la diferencia entre boceto y dibujo final. Conociendo la forma de conservar los distintos tipos de imágenes	- Detecta diferentes acabados del dibujo. - Interpreta las texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva. - Sabe presentar una imagen adecuadamente, según su técnica.	CL CMCT AA CSC CEC
Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i>.	Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	Elabora un cuadro pop realizando variaciones de color.	CMCT AA IE CEC

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Cómic y texto inicio de la unidad: <i>La expresión gráfica</i> (págs. 6 y 7).
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre las imágenes del cómic del inicio de la unidad (págs. 6 y 7); anotar aspectos sobre la composición, el color y la luz, y las formas de un cuadro de Klimt (pág. 23).
	Comunicación audiovisual. Imágenes del inicio de la unidad (págs. 6 y 7); <i>Bodegón con cortina</i> de Paul Cézanne (pág. 8); relaciones de los planos (pág. 9); <i>Desposorios de la Virgen</i> , de Rafael Sanzio; <i>Hirondelle Amour</i> , de Joan Miró; <i>Ritmo sin fin</i> , de Robert Delaunay (pág. 10); <i>La danza</i> , André Derain, 1906; distintos colores de tono azul; colores saturados y apagados; colores claros y colores oscuros (pág. 12); <i>Seis Autorretratos</i> , de Andy Warhol (pág. 14); <i>Catedral de Rouen</i> , de Monet (pág. 15); <i>Torso de Ícaro</i> , de Igor Mitoraj (pág. 16); <i>Mujer sentada campesina</i> , de Juan Gris (pág. 19); pintura prehistórica, pantocrátor, cerámica griega (pág. 20); <i>La Santa Cena</i> , de Leonardo da Vinci; <i>Narciso</i> , de Michelangelo da Caravaggio; <i>Baile en la ciudad</i> , de Auguste Renoir; <i>El beso</i> , de Roy Lichtenstein (pág. 21); <i>Muerte y vida</i> , de Gustav Klimt
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Búsqueda de información sobre Klimt (pág. 23).
	Educación cívica y constitucional. La evolución de la representación de la realidad (págs. 20 y 21).

UNIDAD 4. La figura humana

SABERES BÁSICOS

1. Desarrollar una formación técnica sólida analizando todo tipo de obra gráfica y aportando comprensión sobre la diversidad cultural y artística, y propiciar el deseo de conservar y promover el patrimonio, además de enriquecimiento personal y disfrute estético.
2. Utilizar el dibujo como un medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, experimentando con el uso de diferentes materiales, técnicas y soportes, tanto tradicionales como digitales, aprendiendo de las propuestas artísticas de otras personas con los objetivos de mejorar progresivamente la expresión gráfica y de encontrar un estilo propio con sensibilidad y aceptación personal, y defendiendo el derecho de toda persona a expresarse en libertad y con asertividad.
3. Responder con interés, creatividad y eficacia ante nuevos desafíos de representación gráfica, adaptando los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva visual y describiendo así no solo lo que vemos sino también lo que pensamos.
4. Diseñar proyectos gráficos, individuales o colaborativos, de forma creativa, con una actitud positiva y respetuosa en su planificación y evaluación, valorando el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades propias del ámbito disciplinar desde el que se planteen, aportando seguridad de cara a la realización de futuros retos profesionales y entendiendo las oportunidades personales, sociales y económicas que puedan derivarse de esta actividad.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

Enfoque de la unidad. En esta unidad, los alumnos deben realizar dibujos a partir de la línea y el plano; también deben crear obras propias utilizando esos elementos y aplicando la técnica del claroscuro. Los alumnos van a descubrir cómo se perciben las imágenes y qué elementos intervienen en la percepción y recordar lo que transmiten los tonos y valores de color. También deben expresar sus ideas a través de imágenes.

Lo que los alumnos ya conocen. Los alumnos han observado y analizado los elementos compositivos de las imágenes y las cualidades de los elementos de su entorno: formas, colores, texturas y proporciones.

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DE ÁREA	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
BLOQUE D. La figura humana - Historia de la representación humana. - La figura humana y el dibujo.	- Representación simbolista del ser humano a lo largo de la historia. - Representación realista del ser humano a lo largo de la historia. - Nociones básicas de anatomía artística. - Apunte del natural y escorzo.	- Criterio 3.1. Observar el entorno de forma consciente y activa, seleccionando y abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representándolo gráficamente. - Criterio 3.2. Utilizar el método del encaje en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto. - Criterio 4.1. Participar activamente en el proceso de diseño de una producción gráfica, asumiendo diferentes funciones de forma colaborativa. - Criterio 4.2. Reflexionar, de forma respetuosa, sobre las dificultades que puedan surgir en la planificación de un proyecto gráfico compartido, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final. - Criterio 4.3. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, así como expresando su opinión de forma razonada y respetuosa. - Criterio 4.4. Realizar un proyecto gráfico, individual o grupal, enmarcado en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y de sus recursos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	COMPETENCIAS
Valoración del carboncillo y la sanguina como medio de expresión artística.	Identifica y valora la importancia del carboncillo y la sanguina, analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.	- Identifica y analiza las imágenes realizadas con carboncillo y sanguina, y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita. - Reflexiona sobre el uso del material de dibujo y técnicas secas. - Interpreta las líneas, colores y texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva.	CL CMCT AA CSC
Experimentar con las variaciones formales del trazo, el plano.	Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.	- Utiliza líneas moduladas. - Crea una obra utilizando puntos, líneas y planos de color.	CMCT AA IE CEC
Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).	Expresa emociones utilizando puntos, líneas y planos de color.	CL CMCT AA CSC CEC

Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	Analiza y explica el esquema compositivo básico de una obra de arte atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	CL CMCT CD AA IE CEC
	Realiza composiciones de objetos y es capaz de representarlos proporcionalmente encajando las formas.	Crea composiciones y analiza las formas aplicando formas geométricas básicas.	CMCT AA CEC
Identificar y diferencia las propiedades del volumen a través del claroscuro.	Realiza composiciones con diferentes objetos representándolos atendiendo a sus sombras y luces.	Crea un dibujo realizando variaciones de gris. Desde el tono más luminoso al más oscuro.	CMCT AA CSC CEC
Diferenciar entre boceto y dibujo final. Sabiendo conservar las obras adecuadamente venido el caso.	Explica oralmente y por escrito imágenes la diferencia entre boceto y dibujo final. Conociendo la forma de conservar los distintos tipos de imágenes	- Detecta diferentes acabados del dibujo. - Interpreta las texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva. - Sabe presentar una imagen adecuadamente, según su técnica.	CL CMCT AA CSC CEC
Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i>.	Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	Elabora un cuadro pop realizando variaciones de color.	CMCT AA IE CEC

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
	☒ Modelo discursivo/expositivo. ☒ Modelo experiencial. ☐ Talleres. ☐ Aprendizaje cooperativo. ☒ Trabajo por tareas. ☐ Trabajo por proyectos. ☐ Otros.	☒ Actividad y experimentación. ☒ Participación. ☐ Motivación. ☒ Personalización. ☐ Inclusión. ☐ Interacción. ☒ Significatividad. ☒ Funcionalidad. ☐ Globalización. ☐ Evaluación formativa. ☐ Otros.	☒ Tareas individuales. ☒ Agrupamiento flexible. ☐ Parejas. ☐ Pequeño grupo. ☐ Gran grupo. ☐ Grupo interclase. ☐ Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	☒ Observación directa del trabajo diario. ☒ Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. ☒ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ☒ Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). ☐ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ☐ Valoración cualitativa del avance colectivo. ☐ Otros.	☒ Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. ☒ Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. ☒ Pruebas de evaluación externa. ☒ Otros documentos gráficos o textuales. ☐ Debates e intervenciones. ☒ Proyectos personales o grupales. ☐ Representaciones y dramatizaciones. ☐ Elaboraciones multimedia. ☐ Otros.	Calificación cuantitativa: Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. Pruebas de evaluación por competencias. Observación directa.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Cómic y texto inicio de la unidad: <i>La expresión gráfica</i> (págs. 6 y 7).
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre las imágenes del cómic del inicio de la unidad (págs. 6 y 7); anotar aspectos sobre la composición, el color y la luz, y las formas de un cuadro de Klimt (pág. 23).
	Comunicación audiovisual. Imágenes del inicio de la unidad (págs. 6 y 7); <i>Bodegón con cortina</i> de Paul Cézanne (pág. 8); relaciones de los planos (pág. 9); <i>Desposorios de la Virgen</i> , de Rafael Sanzio; <i>Hirondelle Amour</i> , de Joan Miró; <i>Ritmo sin fin</i> , de Robert Delaunay (pág. 10); <i>La danza</i> , André Derain, 1906; distintos colores de tono azul; colores saturados y apagados; colores claros y colores oscuros (pág. 12); <i>Seis Autorretratos</i> , de Andy Warhol (pág. 14); <i>Catedral de Rouen</i> , de Monet (pág. 15); <i>Torso de Ícaro</i> , de Igor Mitoraj (pág. 16); <i>Mujer sentada campesina</i> , de Juan Gris (pág. 19); pintura prehistórica, pantocrátor, cerámica griega (pág. 20); <i>La Santa Cena</i> , de Leonardo da Vinci; <i>Narciso</i> , de Michelangelo da Caravaggio; <i>Baile en la ciudad</i> , de Auguste Renoir; <i>El beso</i> , de Roy Lichtenstein (pág. 21); <i>Muerte y vida</i> , de Gustav Klimt
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Búsqueda de información sobre Klimt (pág. 23).
	Educación cívica y constitucional. La evolución de la representación de la realidad (págs. 20 y 21).

RÚBRICAS:

Indicadores del grado de desarrollo		Niveles de adquisición				Calificación (máximo 4)
DIBUJO ARTÍSTICO EVALUACIÓN 1ª	Indicadores de logro	En vías de adquisición (1)	Adquirido (2)	Avanzado (3)	Excelente (4)	
BA	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea y el plano, y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita. Reflexiona sobre el uso del color. Interpreta las líneas, colores y texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea y el plano, y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita.	identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea y el plano, y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita. Reflexiona sobre el uso del color.	Identifica y analiza los elementos que configuran las imágenes como parte del lenguaje visual, valorando la importancia del punto, la línea y el plano, y exponiendo sus opiniones de manera oral y escrita. Reflexiona sobre el uso del color. Interpreta las líneas, colores y texturas de una obra de arte y	
BA	Utiliza líneas moduladas. Crea una obra utilizando puntos, líneas y planos de color.	Utiliza diferentes tipos de líneas.	Utiliza líneas, puntos y planos de color.	Utiliza líneas, puntos y planos de color para crear una imagen.	Utiliza líneas moduladas. Crea una obra utilizando puntos, líneas y planos de color.	

BA	Expresa emociones utilizando puntos, líneas y planos de color.	Diferencia entre puntos, líneas y planos de color.	Utiliza puntos, líneas y planos de color.	Utiliza puntos, líneas y planos de color, con cierto gusto estético.	Expresa emociones utilizando puntos, líneas y planos de color.	
BB	Analiza y explica el esquema compositivo básico de una obra de arte atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	Analiza y explica el esquema compositivo básico de una obra de arte atendiendo a las formas.	Analiza esquema compositivo básico de una obra de arte	Analiza y explica el esquema compositivo básico de una obra de arte	Analiza y explica el esquema compositivo básico de una obra de arte atendiendo los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	
BB	Crea composiciones modulares combinando colores y formas geométricas.	Diferencia un módulo de formas geométricas	Crea módulos sencillos	Crea composiciones modulares combinando colores y formas geométricas.	Crea composiciones modulares combinando colores y formas geométricas. Aplicando	

BB	Crea un cuadro pop realizando variaciones de color.	Realiza composiciones por medio del uso del color.	Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas por medio del uso del color.	Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	Crea un cuadro pop realizando variaciones de color. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	
BB	Detecta diferentes texturas en las imágenes. Interpreta las texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva	Diferencia diferentes texturas	Detecta diferentes texturas en las imágenes.	Detecta diferentes texturas en las imágenes. Interpreta las texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva.	Detecta diferentes texturas en las imágenes. Interpreta las texturas de una obra de arte y valora su capacidad expresiva. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i> , utilizándolas en	

BB	Reconoce obras de arte. Dibuja la composición encajando formas. Observa y analiza los datos principales en una perspectiva cónica. Representa espacios en perspectiva cónica.	Reconoce obras de arte. Reconoce la perspectiva cónica.	Interpreta obras de arte. Observa y analiza los datos principales en una perspectiva cónica.	Interpreta obras de artes. Dibuja la composición encajando formas Observa y analiza los datos principales en una perspectiva cónica.	Interpreta obras de artes. Dibuja la composición encajando formas Observa y analiza los datos principales en una perspectiva cónica. Representa espacios en perspectiva cónica.	
BB	Identifica la perspectiva utilizada en una imagen.	Identifica la perspectiva	Identifica la perspectiva utilizada en una imagen.	Identifica la perspectiva utilizada en una imagen.	Identifica la perspectiva utilizada en una imagen.	
BB	Practica el procedimiento de la perspectiva cónica.	Diistingue la perspectiva cónica.	Realiza perspectivas cónica de paisajes.	Realiza perspectivas cónicas de paisajes jugando con el punto de vista	Realiza perspectivas cónicas de paisajes jugando con el punto de vista y	

Indicadores del grado de desarrollo		Niveles de adquisición				Calificación (máximo 4)
DIBUJO ARTÍSTICO EVALUACIÓN 2ª	Indicadores de logro	En vías de adquisición (1)	Adquirido (2)	Avanzado (3)	Excelente (4)	
BC BC	Identifica los símbolos de una imagen y los asocia con su significado. Inventa diferentes símbolos para utilizar en una composición.	Identifica símbolos	Identifica los símbolos de una imagen y los asocia con su significado.	Identifica los símbolos de una imagen y los asocia con su significado. Inventa diferentes símbolos.	Identifica los símbolos de una imagen y los asocia con su significado. Inventa diferentes símbolos para utilizar en una composición.	
BC	Analiza el nivel de objetividad de una imagen . Analiza los elementos de diferentes infografías. Reconoce la utilidad de distintas imágenes para documentarse.	Reconoce los distintos tipos de imágenes	Reconoce la utilidad de distintas imágenes para documentarse	Analiza el nivel de objetividad de una imagen. Reconoce la utilidad de distintas imágenes para documentarse.	Analiza el nivel de objetividad de una imagen. Analiza los elementos de diferentes infografías. Reconoce la utilidad de distintas imágenes para documentarse.	
BC	Identifica los recursos visuales empleados en obras de arte.	Identifica los recursos visuales empleados en obras de arte.	Identifica los recursos visuales empleados en obras de arte.	Identifica los recursos visuales empleados en obras de arte.	Identifica los recursos visuales empleados en obras de arte.	

BC	Dibuja a mano alzada objetos sencillos por encaje	Dibuja a mano alzada objetos sencillos por encaje	Dibuja a mano alzada objetos sencillos por encaje. Aplica correctamente ejes de simetría en el dibujo.	Dibuja a mano alzada objetos sencillos por encaje. Aplica correctamente ejes de simetría en el dibujo.	Dibuja a mano alzada objetos sencillos por encaje Dibuja correctamente volúmenes.	
BC	Identifica y describe diferentes técnicas de dibujo	Identifica diferentes técnicas	Identifica diferentes técnicas de dibujo	Identifica y describe diferentes técnicas de dibujo.	Identifica y describe diferentes técnicas de dibujo.	

BC	Analiza el modelo por sus valores de claroscuro	Analiza el modelo por sus valores de claroscuro	Analiza el modelo por sus valores de claroscuro y lo aplica an sus producciones.	Analiza el modelo por sus valores de claroscuro. Dibuja correctamente el claroscuro de una imagen de manera esquemática	Analiza el modelo por sus valores de claroscuro. Dibuja correctamente el claroscuro de una imagen con todos sus valores	
BC	Varía la resolución de imágenes y realiza técnicas para crear composiciones artísticas.	Varía la resolución de imágenes	Varía la resolución de imágenes y realiza técnicas variadas.	Varía la resolución de imágenes y realiza técnicas para crear composiciones artísticas.	Varía la resolución de imágenes y realiza técnicas para crear composiciones artísticas propias.	

Indicadores del grado de desarrollo		Niveles de adquisición				Calificación (máximo 4)
DIBUJO ARTÍSTICO EVALUACIÓN 3ª	Indicadores de logro	En vías de adquisición (1)	Adquirido (2)	Avanzado (3)	Excelente (4)	
BC	Crea composiciones	Crea composiciones	Crea composiciones fijándose en otros artistas	Crea composiciones propias	Crea composiciones propias aplicadas a una idea.	
BB	Realiza un esquema compositivo.	Realiza un esquema compositivo	Realiza un esquema compositivo terminado con rotuladores	Realiza un esquema compositivo con diferentes técnicas de dibujo	Realiza un esquema compositivo con diferentes técnicas de dibujo como la acuarela, lápiz...	
BB	Reconoce distintos tipos de símbolos gráficos. Identifica estilos y técnicas en los símbolos gráficos.	Reconoce distintos tipos de símbolos gráficos.	Reconoce distintos tipos de símbolos gráficos. Analiza imágenes	Reconoce distintos tipos de símbolos gráficos. Analiza imágenes y describe y comenta su significado.	Reconoce distintos tipos de símbolos gráficos. Analiza imágenes y describe y comenta su significado. Identifica estilos y técnicas en los símbolos gráficos.	
BB	Realiza un boceto que representa su forma de ser.	Realiza bocetos	Realiza un boceto como idea.	Realiza un boceto que representa su forma de ser.	Realiza un boceto que representa su forma de ser. Como idea previa a un proyecto.	

BD	Reconoce el objeto de diferentes imágenes al analizar los elementos que contienen.	Reconoce el objeto de diferentes imágenes	Reconoce el objeto de diferentes imágenes al analizar los elementos que contienen.	Reconoce el objeto de diferentes imágenes al analizar los elementos que contienen.	Reconoce el objeto de diferentes imágenes al analizar los elementos que contienen. Identifica y analiza los elementos que intervienen en la composición.	
BD	Realiza dibujos en diferentes técnicas	Realiza dibujos.	Realiza dibujos en diferentes técnicas	Realiza dibujos en diferentes técnicas, Aplicando recursos aprendidos.	Realiza dibujos en diferentes técnicas. Aplicando recursos aprendidos. Expresando sus emociones	

COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO

D. Ricardo Amancio Robles-Musso Nevado (Jefe del departamento de Dibujo)

D. Francisco Pérez Vargas (jefe de departamento de extraescolares)

JEREZ DE LOS CABALLEROS 10 DE NOVIEMBRE DE 2022

Fdo: Ricardo Amancio Robles-Musso Nevado
Francisco Pérez Vargas.