

Programación Didáctica **ARTES PLÁSTICAS 23/24**



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

ÍNDICE:

MARCO LEGISLATIVO ACTUAL
CONDICIONANTES SOCIALES, ACADÉMICOS Y CULTURALES
ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL	pág. 7
EXPRESIÓN ARTÍSTICA	pág. 159
TALLER DE ARTESANÍA	pág. 268
DIBUJO TÉCNICO	pág. 342
DIBUJO ARTÍSTICO	pág. 557

1. INTRODUCCIÓN
2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
3. CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS
4. SABERES BÁSICOS
5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE
6. RECURSOS AMBIENTALES Y MATERIALES
7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
8. EVALUACIÓN
9. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS
10. UNIDADES DIDÁCTICAS

ANEXOS

MARCO LEGISLATIVO ACTUAL

Las características y el diseño de la presente programación tienen la siguiente base legal:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional.
- ORDEN de 24 de marzo de 2023 por la que se regulan los programas de diversificación curricular en los centros docentes que imparten Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- Decreto 242/2023, de 12 de septiembre, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- Decreto 243/2023, de 12 de septiembre, por el que se establecen la ordenación y el currículo del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- Decreto 14/2022, de 18 de febrero, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional en la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- Instrucción 18/2023, de 29 de junio, de la Secretaría General de Educación, por la que se unifican las actuaciones correspondientes al inicio y desarrollo del curso escolar 2023/2024 en los centros docentes no universitarios sostenidos con fondos públicos de la Comunidad Autónoma de Extremadura que imparten enseñanzas de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional o Enseñanzas de Régimen Especial.

- ORDEN de 9 de diciembre de 2022 por la que se regula la evaluación del alumnado en la Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad autónoma de Extremadura.
- Real Decreto 83/1996, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Instrucciones de la Dirección General de Política Educativa de 27 de junio de 2006, por las que se concretan las normas de carácter general a las que deben adecuar su organización y funcionamiento los Institutos de Educación Secundaria Obligatoria de Extremadura.

CONDICIONANTES SOCIALES, ACADÉMICOS Y CULTURALES

El Instituto «IES El Pomar» es un centro público dependiente de la Consejería de Educación de la Junta de Extremadura que tiene como misión:

- Satisfacer las necesidades y demandas en el ámbito de la E.S.O. y el Bachillerato.
- Educar al alumnado teniendo en cuenta la diversidad de sus características personales.
- Proporcionar a nuestro alumnado, mediante su esfuerzo y nuestra ayuda, una buena formación, tanto académica como humana, que les prepare bien para las etapas posteriores de su vida.
- Impartir una educación de calidad, atenta a los cambios que genera la evolución social.
- Proyectar nuestra labor educativa y cultural en la vida de la comarca.

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.

El Centro dispone de unas instalaciones ya veteranas, aunque en continua renovación, se encuentra situado en una barriada de Jerez de los Caballeros, de la que toma su nombre. Cuenta con aproximadamente quinientos alumnos y una plantilla de sesenta profesores. Los cuales se distribuyen en las distintas etapas formativas:

- ESO
- Bachillerato
- Ciclo Formativo “Gestión administrativa” y “Administración y finanzas”.
- Ciclo Formativo “Mantenimiento electromecánico”.
- Ciclo Formativo “Electromecánica de vehículos automóviles”.
- Ciclo Formativo “Carrocería”.
- Formación Profesional Básica “Mantenimiento de vehículos”.
- Diversificación Curricular.
- Idiomas: Inglés, Francés y Portugués.
- Sección Bilingüe.
- Programas: INNOVATED, PROA-PLUS, IMPULSA, “Ayuda entre iguales. Alumnos acompañantes”, ERASMUS+, COMENIUS, “Red Solidaria de Jóvenes de Entreculturas”.

ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO

- Grupos y materias:

1º Educación Plástica, Visual y Audiovisual

2 grupos: 1º E.S.O.

3º Educación Plástica, Visual y Audiovisual

3 grupos: 3º E.S.O.

Taller de Artesanía

2 grupos: 3º E.S.O.

Expresión Artística

1 grupos: 4º E.S.O.

Dibujo Técnico I

1 grupo: 1º Bto.

Dibujo Artístico I

1 grupo: 1º Bto.

Dibujo Técnico II

1 grupo: 2º Bto.

- El profesorado:

Ricardo Amancio Robles-Musso Nevado, Jefe del Departamento de Artes Plásticas.

Francisco Pérez Vargas, Jefe del Departamento de Extraescolares.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

1. INTRODUCCIÓN

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 trabajarse 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 compartir 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.

2. 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 fotografías 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 utilizados 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 otra 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.

3. 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 interdisciplinarios, 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 económicas 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.

4. 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.

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 saber concreto dentro del subbloque.

Así, por ejemplo, A.2.2. correspondería al segundo saber del segundo subbloque dentro del bloque A, que se debe haber trabajado al acabar tercero de ESO.

Bloque A. Patrimonio artístico y cultural.

	1º y 3º ESO

A.1. Historia del arte.	A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.
	A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.
A.2. Historia de la arquitectura.	A.2.1. Patrimonio arquitectónico.
	A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.

Bloque B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.

	1º y 3º ESO
B.1. Percepción y comunicación visual.	B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.
	B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
B.2. Elementos básicos del lenguaje visual.	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.
	B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
B.3. Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas	B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.

Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.

	1º y 3º ESO

C.1. Técnicas artísticas.	C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.
	C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
C.2. El proceso creativo.	C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
	C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.
C.3. Geometría.	C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.
	C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.
	C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.
	C.3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos.

Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

	1º y 3º ESO
D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales in- clusivos.	D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.
	C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.
	D.1.3. Desinformación y manipulación.

D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales.	D.2.1. Dibujos creados por ordenador.
	D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.
	D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador
	D.2.4. Animaciones básicas por ordenador.
D.3. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico.	D.3.1. La fotografía. Origen y evolución.
	D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones.
	D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.
	D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.
	D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela.
	D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de plano y distintos estilos de dibujo.
	D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic.
	D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.
	D.3.9. Nuevos formatos digitales.
	D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.
	D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtítulo y audiodescripción.
	D.3.12. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

5. 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 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 le lleve a mejorar su propio proceso de aprendizaje.

6. 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 Educación Plástica Visual y Audiovisual. Editorial McGraw Hill

Segundo Educación Plástica Visual y Audiovisual. Editorial McGraw Hill

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.

7. 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.

8. EVALUACIÓN

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

- Observación directa y sistemática constituirá la técnica principal.
- Análisis y valoración del progreso, adquisición y aplicación práctica de los contenidos. Aplicación de los conocimientos básicos. Destreza manual. Uso del material. Estética.

- Valoración del alumno de manera individual. Partiendo de su situación inicial y atendiendo a la diversidad de capacidades, aptitudes, evolución.....
- Consecución de los objetos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias claves.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Rúbricas de la unidad.
- Pruebas correspondientes a la unidad.
- Trabajos variados, diversos y adaptados a las diferentes situaciones de aprendizaje.

SISTEMA CALIFICACIÓN

Calificación cuantitativa:

- La calificación del alumno reflejará la adquisición de las competencias específicas de la materia. Atendiendo a indicadores de logro y rúbricas.
- Se usará el siguiente sistema de calificación: SB, NT, BI, SF e IN.
- Se evaluará al alumno de manera continua y teniendo en cuenta la evolución del mismo.

Calificación cualitativa:

- Pruebas de evaluación por competencias.
- Observación directa.

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 letras, 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.

EXÁMENES EXTRAORDINARIOS

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.

- 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.

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:

- Los alumnos pueden aprobar la asignatura de un curso 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.

9. 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.

10. UNIDADES DIDÁCTICAS

Programación Didáctica de Aula

1º Educación Plástica, Visual y Audiovisual

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
«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 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 DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

De conformidad con el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permita:

- 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 hombres y mujeres 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 tanto individual como en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas de 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 los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- 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 adquirir, con sentido crítico, nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- 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 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 e historia propias y las de otros, así como el patrimonio artístico y cultural, en especial el de nuestra comunidad.

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 y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medioambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

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

UNIDAD 1. La expresión visual

OBJETIVOS CURRICULARES

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

PUNTO DE PARTIDA

- **Enfoque de la unidad.** En este primer trimestre trabajarán contenidos pertenecientes a los siguientes bloques: Expresión plástica y Dibujo técnico. Los contenidos que se presentan en Expresión plástica son el dibujo figurativo y el color. Las unidades comienzan con una guía de observación aplicada a un modelo artístico o plástico, con información teórica sobre el tema y las técnicas que se desarrollan en la unidad; a continuación se proponen las actividades de práctica en las que se explican procesos de dibujo; y después las actividades de aplicación de lo

aprendido; las unidades finalizan con una galería de imágenes y a continuación un trabajo de creatividad. El bloque de Dibujo técnico en este primer trimestre presenta contenidos relacionados con el manejo de las escuadras y del compás, también con actividades de práctica y de aplicación; y para finalizar el trabajo de cada unidad, se propone también una actividad de creatividad.

- **Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos ya han trabajado el dibujo figurativo y el color; conocen sus usos y

saben identificar las formas geométricas en los dibujos. También saben utilizar la escuadra, el cartabón y el compás.

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.	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.

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	☒ 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

OBJETIVOS CURRICULARES

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.

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.

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.

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

PUNTO DE PARTIDA

- **Enfoque de la unidad.** En este primer trimestre trabajarán contenidos pertenecientes a los siguientes bloques: Expresión plástica y Dibujo técnico. Los contenidos que se presentan en Expresión plástica son el dibujo figurativo y el color. Las unidades comienzan con una guía de observación aplicada a un modelo artístico o plástico, con información teórica sobre el tema y las técnicas que se desarrollan en la unidad; a continuación se proponen las actividades de práctica en las que se explican procesos de dibujo; y después las actividades de

aplicación de lo aprendido; las unidades finalizan con una galería de imágenes y a continuación un trabajo de creatividad. El bloque de Dibujo técnico en este primer trimestre presenta contenidos relacionados con el manejo de las escuadras y del compás, también con actividades de práctica y de aplicación; y para finalizar el trabajo de cada unidad, se propone también una actividad de creatividad.

- **Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos ya han trabajado el dibujo figurativo y el color; conocen sus usos y saben identificar las formas geométricas en los dibujos. También saben utilizar la escuadra, el cartabón y el compás.

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 METODOLÓGICO	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	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

OBJETIVOS CURRICULARES

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.

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.

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.

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

PUNTO DE PARTIDA

• **Enfoque de la unidad.** En este trimestre trabajarán contenidos pertenecientes a los siguientes bloques: Expresión plástica y Dibujo técnico. Los contenidos que se presentan en Expresión plástica son el punto y la línea como elementos plásticos, y las luces y sombras. Las unidades comienzan con una guía de observación aplicada a un modelo artístico o plástico, con información teórica sobre el tema y las técnicas que se desarrollan en la unidad; a continuación se proponen las actividades de práctica en las que se explican procesos de

dibujo; y después las actividades de aplicación de lo aprendido; las unidades finalizan con una galería de imágenes y a continuación un trabajo de creatividad. El bloque de Dibujo técnico en este trimestre presenta contenidos relacionados con ángulos y triángulos, también con actividades de práctica y de aplicación; y para finalizar el trabajo de cada unidad, se propone también una actividad de creatividad.

• **Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos ya han trabajado el punto y la línea y han practicado la creación de luces

y sombras. También saben construir ángulos y clasificar triángulos.

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 DESSARROLLO	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	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.

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 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 rotulación; 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 una villa.		
	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

OBJETIVOS CURRICULARES

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.

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.

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.

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

PUNTO DE PARTIDA

• **Enfoque de la unidad.** En este trimestre trabajarán contenidos pertenecientes a los siguientes bloques: Expresión plástica y Dibujo técnico. Los contenidos que se presentan en Expresión plástica son el punto y la línea como elementos plásticos, y las luces y sombras. Las unidades comienzan con una guía de observación aplicada a un modelo artístico o plástico, con información teórica sobre el tema y las técnicas que se desarrollan en la unidad; a continuación se proponen las actividades de práctica en las que se explican procesos de

dibujo; y después las actividades de aplicación de lo aprendido; las unidades finalizan con una galería de imágenes y a continuación un trabajo de creatividad. El bloque de Dibujo técnico en este trimestre presenta contenidos relacionados con ángulos y triángulos, también con actividades de práctica y de aplicación; y para finalizar el trabajo de cada unidad, se propone también una actividad de creatividad.

• **Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos ya han trabajado el punto y la línea y han practicado la creación de luces

y sombras. También saben construir ángulos y clasificar triángulos.

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 DESSARROLLO	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 bidimensionl.	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.

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.	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 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		
	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

OBJETIVOS CURRICULARES

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.

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.

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.

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

PUNTO DE PARTIDA

• **Enfoque de la unidad.** En este último trimestre trabajarán contenidos pertenecientes a los siguientes bloques: Expresión plástica, Comunicación audiovisual y Dibujo técnico. Los contenidos que se presentan en Expresión plástica son los relacionados con la igualdad y semejanza de imágenes; y la Comunicación audiovisual está dedicada a la creación de imágenes digitales. Las unidades de los bloques Expresión plástica y Comunicación audiovisual comienzan con una guía de observación aplicada a un modelo artístico o plástico, con

información teórica sobre el tema y las técnicas que se desarrollan en la unidad; a continuación se proponen las actividades de práctica, para luego seguir con las de aplicación de lo aprendido; finaliza el trabajo de cada unidad con una galería de imágenes y a continuación un trabajo de creatividad. El bloque de Dibujo técnico en este trimestre presenta contenidos relacionados con los polígonos regulares y con las espirales, también con actividades de práctica y de aplicación; y

para finalizar el trabajo de cada unidad, se propone también una actividad de creatividad.

- **Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos ya saben que las relaciones de tamaño y proporción habituales entre las formas son la igualdad y la semejanza y tienen nociones básicas para la creación de imágenes digitales.
- **Previsión de dificultades.** Es posible que algunos alumnos se muestren inseguros con las actividades de creatividad.

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. - La composición en la publicidad gráfica.	- 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 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, 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.

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.	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		
	Educación cívica y constitucional. La publicidad.		

UNIDAD 6. Medios audiovisuales

OBJETIVOS CURRICULARES

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.

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.

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.

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

PUNTO DE PARTIDA

• **Enfoque de la unidad.** En este último trimestre trabajarán contenidos pertenecientes a los siguientes bloques: Expresión plástica, Comunicación audiovisual y Dibujo técnico. Los contenidos que se presentan en Expresión plástica son los relacionados con la igualdad y semejanza de imágenes; y la Comunicación audiovisual está dedicada a la creación de imágenes digitales. Las unidades de los bloques Expresión plástica y Comunicación audiovisual comienzan con una guía de observación aplicada a un modelo artístico o plástico, con

información teórica sobre el tema y las técnicas que se desarrollan en la unidad; a continuación se proponen las actividades de práctica, para luego seguir con las de aplicación de lo aprendido; finaliza el trabajo de cada unidad con una galería de imágenes y a continuación un trabajo de creatividad. El bloque de Dibujo técnico en este trimestre presenta contenidos relacionados con los polígonos regulares y con las espirales, también con actividades de práctica y de aplicación; y

para finalizar el trabajo de cada unidad, se propone también una actividad de creatividad.

- **Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos ya saben que las relaciones de tamaño y proporción habituales entre las formas son la igualdad y la semejanza y tienen nociones básicas para la creación de imágenes digitales.
- **Previsión de dificultades.** Es posible que algunos alumnos se muestren inseguros con las actividades de creatividad.

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 lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.

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.	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	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 escrita.	
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. Deduce la finalidad de las imágenes.	

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 diseño, como el collage.	

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 correspondientes a los distintos métodos creativos gráfico-plásticos.	

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 materiales con facilidad.	
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 visual.	
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 imágenes.	
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 escrita	

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 ellas.	
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 textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.	

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 significado.	

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 composición	

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. Dibuja las vistas de una casa.	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. bidimensionl.	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	
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	
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	
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

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 «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 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 DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

De conformidad con el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permita:

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 hombres y mujeres 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 tanto individual como en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas de 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 los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

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 adquirir, con sentido crítico, nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas

y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.

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 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 e historia propias y las de otros, así como el patrimonio artístico y cultural, en especial el de nuestra comunidad.

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 y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medioambiente, 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.

UNIDAD 1. Elementos visuales

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

- **Enfoque de la unidad.** En esta unidad, los alumnos deben analizar imágenes a partir de los elementos compositivos que la forman: el punto la línea y el plano; también deben crear obras propias utilizando esos elementos. Los alumnos van a descubrir cómo se perciben las imágenes y qué elementos intervienen en la percepción y recordar lo que transmiten los colores. 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.

- **Previsión de dificultades.** Es posible que existan algunas dificultades para detectar texturas en imágenes.

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 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, 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

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

- **Enfoque de la unidad.** En esta unidad, los alumnos van a conocer los recursos del diseño gráfico. Van a conocer el proceso del diseño desde el análisis de las necesidades hasta la evaluación del resultado. Tienen que identificar los distintos ámbitos donde se aplica el diseño gráfico y con qué objetivos se aplica. Los alumnos también deben identificar los códigos característicos de los mensajes gráficos para interpretarlos de manera objetiva.

- **Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos tienen nociones básicas de diseño gráfico.
- **Previsión de dificultades.** Es posible que existan algunas dificultades para diseñar un blog respetando todas las fases del proceso estudiadas.

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 DESSARROLLO	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.	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

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

- **Enfoque de la unidad.** En esta unidad, los alumnos deben analizar los colores, las formas y la organización de los elementos visuales en imágenes informativas, como las que aparecen en mapas, planos y gráficos. Van a descubrir cómo se perciben las imágenes y cómo esto influye en la forma en que las interpretamos. Los alumnos también tienen que ser capaces de crear imágenes que transmitan la información de forma eficaz, especialmente a la hora de realizar gráficos.

- **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.
- **Previsión de dificultades.** Es posible que existan algunas dificultades para realizar infografías que sirvan para ilustrar noticias.

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 DESSARROLLO	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.

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>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 par 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

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

- **Enfoque de la unidad.** En esta unidad, los alumnos deben aprender qué son las proyecciones y para qué se utilizan los sistemas diédrico, axonométrico, la perspectiva caballera, perspectiva cónica y el sistema de planos acotados. Van a interpretar mapas topográficos y a dibujar perfiles de terreno. Deben aprender a representar gráficamente sus ideas para que los demás puedan entenderlas. Además tienen que descubrir los distintos modos de representar un lugar o un objeto en el plano. Por último van a observar cómo se utiliza la perspectiva para crear la ilusión de un espacio.

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 DESSARROLLO	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.	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

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

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

- **Enfoque de la unidad.** En esta unidad, los alumnos van a descubrir se obtienen imágenes digitales. También deben comprender cómo se utilizan algunas herramientas infográficas para el diseño gráfico y de páginas web. Por último, los alumnos tienen que experimentar diferentes maneras de trabajar con imágenes digitales.

- **Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos tienen conocimientos básicos sobre la creación de imágenes digitales.
- **Previsión de dificultades.** Es posible que los alumnos encuentren alguna dificultad al realizar animaciones.

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.	- 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

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

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

- **Enfoque de la unidad.** En esta unidad, los alumnos deben analizar el diseño desde el punto de vista estético y funcional observando ejemplos en los que predomine un punto de vista u otro. También tienen que reflexionar sobre la necesidad de la renovación permanente de nuestro entorno y conocer el proceso de creación de diseños y las condiciones a las que está sujeto, tanto técnicas y económicas como estéticas. Van a aprender que el ingenio y la creatividad, la experimentación y la creación manual son determinantes en el proceso del diseño.

- **Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos conocen la importancia del diseño en la actualidad y la necesidad de innovación.
- **Previsión de dificultades.** Es posible que existan algunas dificultades para diseñar personajes de animación.

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.

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>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 Pantón de Verner Pantón; 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.
	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	Expresa emociones utilizando puntos, líneas y planos de	
BB	Analiza y explica el esquema compositivo básico de una obra de arte atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción	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 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	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.	Distingue 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	
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	

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	
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.	Construye hexágonos, triángulos equiláteros, cuadrados y octógonos inscritos en una circunferencia.	
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 una escuela infantil.	
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	
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 comunicación audiovisual.	
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 visuales y audiovisuales.	

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

1. INTRODUCCIÓN

La expresión artística implica poner en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos haciendo que todos ellos se impliquen e interactúen en un mismo pensamiento creador. En consecuencia, la materia de Expresión Artística contribuirá a la formación del alumnado en todos y cada uno de estos diferentes ámbitos y favorecerá que el alumnado profundice en sus conocimientos y madure sus reflexiones y sus proyectos personales.

Toda obra artística implica expresión de sentimientos, opiniones y puntos de vista diversos. La educación artística, por medio de la diversidad de técnicas y formas de expresión que muestra, fomenta que las personas sean más tolerantes. Desde esta materia se pretende in- citar a que el alumnado produzca obra artística no ofensiva para los demás y que respete los trabajos de sus compañeros. Para entender qué es ofensivo o no, hay que aprender a hablar con respeto y empatía.

La obra artística se realiza a menudo en grupo y ese trabajo en equipo permite desarrollar habilidades sociales y emocionales en el alumnado. Cualquier reto mental obliga a plantear estrategias de trabajo y de negociación interactuando y relacionándose unos con otros.

Los trabajos que se propongan servirán para invitar a la reflexión así como a la exposición de opiniones sobre temas relacionados con la protección del medioambiente y la defensa de los derechos humanos que son los temas que aparecen en la Agenda 2030 vinculados a los retos del siglo XXI. Por ello se insistirá en la creación de proyectos sostenibles, la gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a una formación global y una educación ambiental del alumnado.

En el desarrollo de una propuesta creativa se llevarán a cabo las fases de información, investigación, reflexión, análisis, expresión de opiniones y adopción de posicionamientos acerca de cuestiones generales o personales, búsqueda de soluciones propias, trabajo colaborativo, evaluación, autoevaluación y ejercicio del juicio crítico. Será necesario, pues, que el alumnado se informe y se interroge sobre la situación a la que se enfrenta, así como que investigue sobre las soluciones que otros artistas han dado a lo largo de la historia a esos mismos interrogantes. El análisis de manifestaciones artísticas de diferentes épocas y sociedades, no perdiendo nunca de vista el contexto en el que han sido creadas, contribuirá al

conocimiento y a la conciencia del patrimonio cultural y artístico. Además, dicho análisis dará al alumnado la oportunidad de familiarizarse con numerosas referencias y establecer vínculos entre diferentes lenguajes y disciplinas artísticas, lo mismo que facilitará el enriquecimiento de sus propias creaciones, su percepción de las obras de arte y su capacidad para apreciarlas.

Igualmente, la práctica artística hará que el alumnado ponga en marcha su pensamiento creativo y divergente, fomentará su autoafirmación, el desarrollo de valores personales y la construcción de su identidad. A la vez, durante el proceso aprenderá a ser responsable de sus decisiones y a tener en cuenta la opinión de los demás, aumentando así tanto su sentido del compromiso como su capacidad de trabajo colaborativo.

Durante el proceso creativo será importante también distinguir la creación de imágenes personales con fines expresivos y emocionales propios, de aquellas producciones artísticas que tengan unos propósitos comunicativos concretos y que impliquen un mensaje y unos destinatarios previamente definidos. En ambos casos, en la materia de Expresión Artística se prestará especial atención a la búsqueda de la originalidad, a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, a la experimentación y a la innovación. Para ello será indispensable apropiarse y controlar los aspectos técnicos de diferentes disciplinas, sus medios, herramientas y lenguajes. Comunicarse a través de la expresión plástica, valorando el error como fuente de aprendizaje y estimulando el deseo de expresar mejor su visión del mundo a través de producciones artísticas cada vez más perfeccionadas, implica que la capacidad creadora pueda fluir con naturalidad y sin obstáculos técnicos que la condicionen. El análisis y la evaluación de todo este proceso, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos, ayudarán a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas, una toma de conciencia que, a su vez, favorecerá el aprovechamiento de sus aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

Expresión Artística es una materia optativa de 4º de ESO y, por tanto, se debe entender como una ampliación de los conocimientos adquiridos en los cursos anteriores. Esta ampliación está enfocada a experimentar con técnicas nuevas. Por tanto, el alumnado que haya cursado la materia de Expresión Artística debe ser capaz de utilizar los conocimientos adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual completándolos con los nuevos conocimientos técnicos aprendidos en los campos del dibujo, la pintura, el grabado, el modelado, el diseño, la fotografía, el cómic, el cine y el videoarte.

En su formación posterior, el alumnado que decida continuar con estudios artísticos ampliará los conocimientos de diversas técnicas de expresión y representación en materias específicas para cada técnica.

La formación de esta materia se basa en varios ejes fundamentales: el conocimiento de las principales técnicas artísticas, el desarrollo de la capacidad expresiva, de la creatividad, del pensamiento divergente, de la experimentación y de la innovación. Para favorecer el desarrollo de las competencias específicas, la materia se estructura en tres bloques de saberes. En primer lugar, en el bloque A, “Técnicas gráfico-plásticas”, en segundo lugar, en el bloque B, “Diseño y publicidad” y, finalmente, en el bloque C, “Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia”.

Para la adquisición de las competencias específicas de la materia serán necesarias unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando materiales tradicionales, alternativos y medios y herramientas tecnológicos. De esta manera se contribuirá al desarrollo de unas habilidades, destrezas y conocimientos multidisciplinares que fortalecerán su autoestima y desarrollarán su identidad y conducta creativa.

También hemos de subrayar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística toma sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida en público. El alumnado se convierte así en espectador, no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias, lo que contribuirá a su formación integral, mediante el desarrollo de la autoevaluación, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización. Expresión Artística desarrollará la inteligencia emocional del alumnado, preparándolo para aprender de sus propios errores y ayudándolo a reconocer sus emociones y las de los demás.

El objetivo principal de esta materia será facilitar al alumnado un encuentro con la expresión y la creación, impulsar en él el atrevimiento de mirar, actuar y hacer de otra manera, estimulando una conducta creativa que parta de recursos propios y referentes culturales y artísticos, implicándolo emocionalmente en el arte, a través del arte y por el arte.

La materia de Expresión Artística, optativa en cuarto de ESO, da continuidad a los aprendizajes propuestos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, que es obligatoria.

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 cuatro y están diseñadas para conseguir que el alumnado actúe de forma reflexiva, aprendiendo de los demás y explorando estrategias de planificación del trabajo, para producir obra artística de acuerdo a unas intenciones concretas.

Estas competencias pueden resumirse brevemente en la capacidad de producir obra artística con distintas técnicas comprendiendo aspectos esenciales de la obra artística a lo largo de la historia, analizando producciones plásticas visuales y audiovisuales de todos los periodos históricos y contemporáneo, valorando y aprendiendo tanto de sus cualidades técnicas como de sus posibilidades expresivas y estéticas, así como utilizando estos conocimientos como medio de expresión, personal o grupal, que se alimentan de las experiencias y de las necesidades emocionales de cada persona y entendiendo que este dominio de técnicas artísticas se puede enfocar hacia un futuro profesional.

Además, se establecen las conexiones más significativas y relevantes entre las competencias específicas de la propia área, entre estas y las competencias específicas de otras áreas 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 vinculados con el aprendizaje de técnicas gráfico-plásticas, técnicas de modelado, reciclaje, técnicas de diseño y publicidad, fotografía, cine y animación.

A continuación se presentan algunos principios y orientaciones para el diseño de situaciones de aprendizaje que permitan el desarrollo de las competencias específicas por parte del alumnado. Entre otras cuestiones, se indicará que estas situaciones deben estimular la experimentación y el disfrute, el trabajo en equipo, el compartir 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 están concebidos para comprobar el grado en que el alumnado ha adquirido las competencias específicas. Entre otras cuestiones, permiten evaluar si es capaz de reflexionar sobre el proceso creativo, buscar las técnicas y medios adecuados a cada fin, planificar y evaluar el proceso de trabajo, mostrar interés por experimentar, probar distintas soluciones y expresar sus opiniones haciendo crítica constructiva.

2.COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.

Con esta competencia se espera que el alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis, crítico e informado, de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. Este análisis permitirá identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y manipulación, así como los distintos resultados que proporcionan, de manera que acierte a valorar los resultados obtenidos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace) como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje).

La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados, a la vez que permitirá la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Por este motivo, además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado, describiendo rasgos e intencionalidades comunes que ayuden a su mejor comprensión y valoración. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos y alumnas tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

La estrategia comparativa puede ser igualmente de utilidad a la hora de mostrar la historia del arte y la cultura como un continuo en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. Por su parte, el acceso a las fuentes permitirá valorar los trabajos de preparación de la obra e incluso los estudios de obras que no llegaron a realizarse, permitiendo así al alumnado superar la idea de fracaso o asimilar el mismo como un paso hacia el éxito futuro.

Por último, la incorporación de la perspectiva de género en el análisis de estas producciones propiciará que el alumnado entienda la imagen y el papel de la mujer en las obras estudiadas, favoreciendo un acercamiento que ayude a identificar los mitos y los estereotipos de género transmitidos a través del arte.

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado mostrará interés por las manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, analizándolas, contextualizándolas y reflexionando sobre su evolución y su relación con el presente, describiendo sus aspectos esenciales y desean- do entender el contexto social en el que fueron creadas.

También valorará el proceso de creación y el resultado final, los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, evidenciando apertura, interés y respeto en su recepción, a la vez que analizando y valorando la importancia de proteger el patrimonio artístico desde una mirada educada e imaginativa.

2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales, resultando un arco expresivo inabarcable con resultados tan diversos como la propia creatividad del ser humano, que salta de unos formatos a otros continuamente. Explorar esta expresividad, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos.

Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

En el desarrollo de esta competencia, el alumnado debe utilizar, conocer, identificar y utilizar creativamente las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico experimentando de forma libre y espontánea y descubriendo sus múltiples riquezas expresivas y creativas.

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado será capaz de participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes diversos.

Igualmente, será capaz de elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

3. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos desarrollando el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por toda clase de medios. El alumnado debe conocer estos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir los distintos fines que pueden tener.

Como en el caso de las técnicas gráfico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia es importante que el alumnado experimente con el lenguaje audiovisual, aprovechando, prestando atención a las posibilidades expresivas y creativas que le ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente. Deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concretos; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas, pues no es lo mismo un vídeo promocional de moda camuflado en las redes sociales en forma de reportaje, una noticia sesgada en un informativo televisivo, un vídeo manipulado difundido por un servicio de mensajería para teléfono móvil, una pieza de videoarte o una película exigente en su aspecto formal y de vocación minoritaria.

De igual modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención y como resultado de este conocimiento del lenguaje y de las técnicas que se emplean en su creación, surgirá la posibilidad cierta de la producción por su parte de obras que sean el fruto de una expresión personal, actual y novedosa.

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado identificará los diferentes medios, técnicas, formatos y códigos de los lenguajes audiovisuales, reconociendo las herramientas y distinguiendo sus fines.

Así mismo, planificará y realizará producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con intención expresiva; ajustándose a unos objetivos previos, y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de

realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

La producción artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y de un modo u otro produce un efecto en él. Por tanto, es necesario que el alumnado entienda la existencia de públicos diversos que perciben y sienten de distinta manera y, en consecuencia, ha de explorar las posibilidades de dirigirse de manera diferenciada a unos u otros.

No es lo mismo, por ejemplo, realizar esculturas de pequeño formato con una vocación minoritaria, que desarrollar obras de amplio formato con el foco puesto en alcanzar una gran audiencia.

El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de su obra deberán considerar este aspecto desde su misma génesis.

Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal.

Con todo ello se pretende que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, así como empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Para ello, puede utilizar y combinar las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados, incluido el propio cuerpo.

Finalmente, es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice, y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico.

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado podrá crear un producto artístico, individual o grupal, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados, después de haber estudiado ejemplos de trabajos profesionales y siendo capaz de valorar el proceso artístico y su resultado.

3. CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS

Para promover un aprendizaje global, contextualizado e interdisciplinar se hace necesario establecer, partiendo de un análisis detallado de las competencias específicas, 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.

En relación con las conexiones significativas que existen entre las competencias específicas de la materia, cabe destacar varias cuestiones.

Por un lado, analizar los aspectos esenciales de distintas manifestaciones culturales y artísticas, valorando la importancia del legado cultural como riqueza universal (competencia específica 1), le facilitará la comprensión del hecho artístico, a la par que aprenderá de experiencias y necesidades emocionales de otros individuos y de sí mismo desarrollando la sensibilidad hacia las cualidades plásticas, estéticas y funcionales de diferentes medios y técnicas tanto gráfico-plásticas (competencia específica 2) como audiovisuales (competencia específica 3), por lo que encontrará en la práctica artística un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos de forma creativa, estableciendo nuevos vínculos e incorporándolas a su propio repertorio personal (competencias específicas 2 y 3).

Por otro lado, el conocimiento de las técnicas propias de la expresión gráfico-plástica, (competencia específica 2) y el conocimiento de los medios y técnicas propios de la expresión audiovisual (competencia específica 3) lo hará capaz de crear producciones artísticas, individuales o grupales, con diferentes técnicas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso al público destinatario de las mismas (competencia específica 4).

En lo que respecta a las conexiones de las competencias de esta materia con las competencias específicas de otras materias de la etapa, se pueden señalar las siguientes cuestiones.

En primer lugar, la comprensión de las distintas manifestaciones culturales y artísticas, junto a la reflexión, abierta y respetuosa, sobre la importancia del legado cultural (competencia específica 1), mostrando sensibilidad hacia las producciones artísticas y, al mismo tiempo, combinando emoción y comprensión de las dificultades y retos afrontados, requiere de capacidades que permitan investigar cuanto se refiere a la propia identidad y a cuestiones éticas relativas al propio proyecto vital, analizando críticamente información fiable y generando una actitud reflexiva al respecto, para promover el autoconocimiento y la elaboración de planteamientos y juicios morales de manera autónoma y razonada (competencia específica 1 de Educación en Valores Cívicos y Éticos).

En segundo lugar, cuando se crean producciones artísticas tomando en cuenta al público destinatario de las mismas para compartirlas y valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad (competencia específica 4) se deben utilizar estrategias comunicativas ágiles para transmitir un mensaje convincente que se adecue al contexto y a los objetivos concretos de cada situación comunicativa para presentar, exponer y validar la idea o solución creativa (competencia específica 7 de Economía y Emprendimiento).

En tercer lugar, el descubrimiento de las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas (competencia específica 2) haciendo de la práctica artística un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos de forma creativa, se relaciona con la competencia específica 4 de Educación en Valores Cívicos y Éticos, que pretende que el alumnado logre una adecuada estima de sí mismo y del entorno, reconociendo y valorando los sentimientos y emociones propios y ajenos como una cualidad valiosa que ayuda al alumnado a mostrar una actitud empática y cuidadosa con respecto a los demás y a la naturaleza.

En cuarto lugar, la expresión audiovisual no sería posible sin aprovechar y emplear las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y aplicando conocimientos interdisciplinares para la resolución de tareas de una manera más eficiente (competencia específica 5 de Tecnología), identificando las herramientas y destrezas necesarias e incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y utilizarlos en el diseño y realización de un proyecto artístico (competencia específica 3).

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

Con la finalidad de crear producciones artísticas, individuales o grupales, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y tomando en cuenta al público destinatario de las mismas, se hace necesario un desarrollo de las competencias en comunicación lingüística que fomente el intercambio de opiniones y el enriquecimiento mutuo, utilizando un lenguaje adecuado, expresando opiniones con respeto y fomentando en todo momento una actitud crítica, así como valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la comunicación artística, visual y audiovisual permite hacer uso de recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación desarrollando su competencia plurilingüe. Asimismo, la universalidad del arte en toda su expresión y por tanto la búsqueda, conocimiento y disfrute de

manifestaciones culturales en otros lugares y en otras lenguas lo acercarán a una realidad lingüística vital y multicultural con la que construir su competencia plurilingüe.

Los procesos involucrados con la creación artística están relacionados con el pensamiento abstracto, con la lógica y la superación de problemas. La educación artística contribuye a la adquisición de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior.

El binomio matemáticas y arte puede parecer extraño para aquellos que están más acostumbrados a pensar en ambas de manera independiente pero, de hecho, hay muchos conectores que llenan el espacio en blanco que pudiera existir entre ellas. Los patrones matemáticos pueden dar lugar a patrones artísticos, al mismo tiempo que patrones que se encuentran en la naturaleza y que sirven de inspiración a creaciones artísticas que se basan en reglas matemáticas. El identificar dichas expresiones, conocer su origen, crear a partir de ellas aportará una nueva dimensión a la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería de nuestro alumnado.

El conocimiento de las técnicas propias de la expresión gráfico-plástica, así como la búsqueda de nuevas posibilidades creativas y la realización de proyectos artísticos, incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías mediante el uso de herramientas digitales y plataformas virtuales, hace de la materia de Expresión Artística un coadyuvante ideal para el fomento de la competencia digital del alumnado.

A la competencia personal, social y de aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Asimismo, la realización de producciones artísticas con creatividad, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, empatía y sensibilidad, a la vez que desarrollando su capacidad de comunicación, reflexión crítica y autoconfianza, contribuye de manera directa a la adquisición de la competencia personal, social y de aprender a aprender.

En relación con la competencia ciudadana, analizar y producir mensajes visuales individuales o colectivos, con creatividad, exponiendo su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, empatía y sensibilidad, desarrollando su capacidad de comunicación y análisis crítico, permite al alumnado reflexionar sobre las

repercusiones éticas y morales de la transmisión de esos mensajes, valorando y debatiendo sobre la utilidad o no de esos mensajes para la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente. Además, en el momento en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales también vinculadas con esta competencia clave.

Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Todos estos procesos contribuyen a desarrollar la competencia ciudadana.

En relación con la competencia emprendedora, cabe destacar que en todo proceso de producción artística se analizan necesidades y oportunidades, así como se afrontan retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad y valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, cultural y económico. Para ello se evalúan las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios para finalizar con éxito el proyecto artístico. Este proceso de creación de ideas, soluciones valiosas y toma decisiones se desarrolla de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación, gestión y reflexión sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender. Todo este proceso fomenta en el alumnado la competencia emprendedora.

Por último, al reconocer la importancia de los aspectos fundamentales que las diferentes manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, comprendiendo y disfrutando de las manifestaciones artísticas de su entorno y de lugares más lejanos y entendiendo que esas manifestaciones culturales son parte de la historia de los grupos sociales en los que está integrado, permitirá al alumnado expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones de manera creativa y abierta, y también desarrollar la autoestima, la creatividad y el sentido de pertenencia a través de la expresión cultural y artística, con empatía y actitud colaborativa, convirtiéndose en una herramienta para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas y favoreciendo el desarrollo por todo ello de la competencia en conciencia y expresiones culturales.

4. SABERES BÁSICOS

Los saberes básicos propuestos para la materia de Expresión Artística ponen al servicio del desarrollo de las competencias específicas de nuestra materia, asociadas a los conceptos de observación, análisis, creación, experimentación, expresión y disfrute estético.

Estos saberes están diseñados para formar a personas que van a necesitar, en su desarrollo personal y en su desempeño profesional, ser capaces de organizar el trabajo, reflexionar previamente sobre el proceso creativo; utilizar conocimientos adquiridos, combinándolos para crear algo nuevo; tener una actitud abierta para aprender de las ideas de otros; colaborar con iguales; analizar, y tomar decisiones con responsabilidad, sabiendo que cada decisión produce efectos que hay que intentar prever y por ello, entre otros efectos que hay que controlar, saber usar responsablemente el material.

Los saberes básicos seleccionados en el currículo de esta materia permiten al alumnado realizar mensajes visuales y obra artística con suficientes conocimientos como para lograr expresar con éxito sensaciones, sentimientos, emociones y opiniones, dándole seguridad, aumentando la autoestima y mejorando la comunicación interpersonal.

Para terminar, los saberes aprendidos en esta materia son imprescindibles para realizar campañas publicitarias de concienciación sobre los problemas que la humanidad debe superar. La mayor parte de las campañas publicitarias se hacen utilizando códigos visuales y audiovisuales. Los bloques B y C están íntimamente relacionados con el uso de técnicas publicitarias y el bloque A también, porque en publicidad se utilizan ilustraciones que se aprenden a realizar con los saberes de éste primer bloque.

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

En primer lugar, en el bloque A, “Técnicas gráfico-plásticas”, se realizará una primera toma de contacto e iniciación en diferentes técnicas artísticas, para que a posteriori el alumnado pueda seleccionar aquellas que le resulten más interesantes o más útiles a sus propósitos expresivos, como son, por ejemplo, las técnicas más habituales en el dibujo, la ilustración y la pintura, tanto secas (carboncillo, lápiz de grafito, lápiz compuesto, lápices de colores, ceras, pastel, bolígrafos o rotuladores), como húmedas (tinta china, acuarela o gouache), técnicas alternativas y mixtas (collage, frottage, grattage, decalcomanía, objet trouvé, dripping, assemblage), técnicas básicas de estampación, técnicas de modelado y de volumen.

En segundo lugar, en el bloque B, “Diseño y publicidad”, se incidirá en el proceso de creación, en el diseño de proyectos, y en el análisis crítico del lenguaje publicitario y la sociedad de consumo.

Y finalmente, en el bloque C, “Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia”, se afianzarán conocimientos del lenguaje narrativo y audiovisual, impartidos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Al igual que en el primer bloque, el alumnado profundizará en algunas de las técnicas que se emplean en fotografía y vídeo en sus múltiples formatos, para después poder seleccionar las más adecuadas en la realización de producciones concretas, teniendo en cuenta el medio de difusión al que van destinadas.

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 saber concreto dentro del subbloque.

Así, por ejemplo, A.2.2. correspondería al segundo saber del segundo subbloque dentro del bloque A.

Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas.

	4º ESO
A.1. Técnicas gráfico-plásticas.	A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
	A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.
	A.1.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
	A.1.4. Técnicas de estampación: monotypia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
	A.1.5. Grafiti y pintura mural.

A.2. Escultura.	A.2.1. Técnicas básicas de modelado de volúmenes.
	A.2.2. Ensamblaje artístico.
A.3. Arte: reciclaje y toxicidad.	A.3.1. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
	A.3.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.

Bloque B. Diseño y publicidad.

	4º ESO
B.1. Proceso creativo.	B.1.1. Boceto.
	B.1.2. Guion o proyecto.
	B.1.3. Presentación final.
	B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
B.2. Lenguaje visual.	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.
	B.2.2. Principios básicos del lenguaje visual.
	B.2.3. Percepción visual.
	B.2.4. Teoría del color.
	B.2.5. Composición.
B.3. Diseño.	B.3.1. Diseño gráfico.
	B.3.2. Diseño de producto.
	B.3.3. Diseño de moda.
	B.3.4. Diseño de interiores.
	B.3.5. Escenografía.
	B.3.6. Iniciación al diseño inclusivo.
	B.4.1. Publicidad: análisis de mensajes publicitarios. Estudio de sus elementos formales: formas, color, luz, encuadres, planos, uso de la palabra y el sonido, estudio de personajes y decorados.

B.4. Publicidad.	B.4.2. Publicidad y consumo responsable. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. Técnicas y recursos persuasivos. Técnicas procedentes del psicoanálisis. Edward Bernays.

Bloque C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.

	4º ESO
C.1. Fotografía.	C.1.1. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.
	C.1.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
	C.1.3. Fotografía digital.
	C.1.4. Fotografía expresiva.
	C.1.5. El fotomontaje digital y tradicional.
	C.1.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.
C.2. Imagen secuenciada, guion cinematográfico y animación.	C.2.1. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. Técnicas básicas de animación. La imagen secuenciada.
	C.2.2. Proyectos de videoarte.

5. 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 Expresión Artística está enfocada al desarrollo de las capacidades expresivas del alumnado usando técnicas artísticas. La capacidad de expresar ideas, opiniones, sentimientos o estados de ánimo por medio de recursos gráfico-plásticos y audiovisuales se desarrolla practicando y experimentando con un variado número de técnicas, soportes y materiales. Por tanto, las situaciones de aprendizaje deben estar enfocadas a que el alumnado experimente y refuerce su autoconfianza al comprobar cómo esa experimentación produce resultados satisfactorios. Para aprender técnicas variadas analizará los trabajos de profesionales de prestigio, así como el trabajo realizado por el resto del alumnado.

Para la práctica diaria en el aula se proponen distintas situaciones de aprendizaje relacionadas con el proceso de adquisición de competencias y rutinas de trabajo. Serán actividades que, partiendo de unas situaciones comunes, permitan a cada persona adquirir competencias clave, independientemente de las capacidades, intereses y motivaciones de partida. Dichas situaciones deben fomentar el diseño de proyectos que requieran una planificación y un proceso que permitan utilizar técnicas y conocimientos variados y cuyo resultado sea una obra personal o colectiva diferente, que se corresponda con los objetivos previstos. Los trabajos podrán partir de premisas comunes, pero cada persona o grupo planificará su trabajo y encontrará soluciones propias y diferentes. Las actividades deberán ser estimulantes e inclusivas para el alumnado, teniendo en cuenta sus áreas de interés, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, por lo que se convertirán en situaciones significativas de aprendizaje cuando incluyan propuestas que afecten al alumnado, suscitando así su compromiso e implicación. Esta vinculación entre lo que conocen y lo que se trabaja en clase despierta el interés y el deseo de aprender.

Las situaciones de aprendizaje tienen que permitir el desarrollo de procesos cognitivos y emocionales en el alumnado. Para ello, debe sentir que avanza y que mejora en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación, ya que la percepción de logros por parte del alumnado aumenta su autoestima y facilita el desarrollo de capacidades y el dominio de competencias individuales, teniendo en cuenta las diferencias personales, sociales y familiares de partida.

Dado que en Expresión Artística se crean y analizan una gran variedad de mensajes, se pueden elegir temas de trabajo relacionados con los intereses personales del alumnado y la sociedad que estén relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030, adoptada por las Naciones Unidas en 2015, así como 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 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.

Se propone transmitir la idea de que la evaluación y la autoevaluación formen parte del proceso de aprendizaje. 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 implementación, 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.

6. 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

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.

7. 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.

8. EVALUACIÓN

Los procedimientos y sistemas previstos para evaluar el aprendizaje de los alumnos y seguir su progresión se denominan **recursos para la evaluación**

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

- Observación directa y sistemática constituirá la técnica principal.
- Análisis y valoración del progreso, adquisición y aplicación práctica de los contenidos. Aplicación de los conocimientos básicos. Destreza manual. Uso del material. Estética.
- Valoración del alumno de manera individual. Partiendo de su situación inicial y atendiendo a la diversidad de capacidades, aptitudes, evolución.....

- Consecución de los objetos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias claves.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Rúbricas de la unidad.
- Pruebas correspondientes a la unidad.
- Trabajos variados, diversos y adaptados a las diferentes situaciones de aprendizaje.

SISTEMA CALIFICACIÓN

Calificación cuantitativa:

- La calificación del alumno reflejará la adquisición de las competencias específicas de la materia. Atendiendo a indicadores de logro y rúbricas.
- Se usará el siguiente sistema de calificación: SB, NT, BI, SF e IN.
- Se evaluará al alumno de manera continua y teniendo en cuenta la evolución del mismo.

Calificación cualitativa:

- Pruebas de evaluación por competencias.
- Observación directa..

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.

Criterio 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

Criterio 1.3. Reconocer los puntos en común encontrados entre expresiones artísticas de diferentes épocas, sociedades y culturas, relacionándolos de forma razonada e integradora con su propia identidad cultural, comprendiendo las interrelaciones e influencias compartidas.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes..

Criterio 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.

Criterio 3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente, y además seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando su opinión de forma razonada y respetuosa.

Criterio 4.2. Crear un producto artístico, individual o grupal de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados.

Criterio 4.3. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración positiva de los logros alcanzados.

EXÁMENES EXTRAORDINARIOS

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.

-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.

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:

- Los alumnos pueden aprobar la asignatura de un curso 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 podrán 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.

9. 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.

10. UNIDADES DIDÁCTICAS.

Programación Didáctica de Aula Expresión Artística

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
«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 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 DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

De conformidad con el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permita:

- 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 hombres y mujeres 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 tanto individual como en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas de 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 los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- 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 adquirir, con sentido crítico, nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- 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 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 e historia propias y las de otros, así como el patrimonio artístico y cultural, en especial el de nuestra comunidad.

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 y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medioambiente, 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.

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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS 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.

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS 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.	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.

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS 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	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	CD AA IE CEC

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	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.	AA CEC

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	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.	AA IE CEC

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	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.	CL AA IE CEC

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 líneas de Nazca . La imagen simbólica.
	Expresión oral y escrita. Interpretación de los mensajes de las imágenes. Elaboración de una lista de palabras relacionadas con actividades del centro. Descripción de imágenes; explicar distintas interpretaciones de una misma obra. La narración de historias
	Comunicación audiovisual. <i>Pantocrátor</i> de la catedral de Palermo; <i>graffiti</i> . Castillo de Loarre en Huesca; fotograma de <i>La Guerra de las Galaxias</i> . Cartel publicitario; <i>Lavanderas</i> , de Goya; pintura rupestre. Dibujos preparatorios y el <i>Guernica</i> , de Picasso. Proceso de creación de un logotipo. Medios y soportes para la creación de imágenes. <i>La infanta Margarita</i> de Picasso; detalle de <i>La infanta Margarita</i> de Velázquez. <i>Bajo el toldo</i> , <i>playa de Zarauz</i> , de Sorolla; <i>La Pedrera</i> de Gaudí. Imágenes simbólicas. Obra
	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. Consultar el enlace www.behance.net/singhrupinder .
	Emprendimiento. Creación de una imagen icónica; creación de imágenes de otras épocas. Creación una carpeta identificativa del centro. Interpretación de una obra de arte; elaboración de un cartel; realización de composiciones tridimensionales. Elaboración de conclusiones sobre una obra de arte de Rupinder Singh.
	Educación cívica y constitucional. Reflexionar sobre la importancia de los mensajes que transmiten las imágenes. Reflexionar sobre la finalidad del arte en distintas épocas.

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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS 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. - Invencción 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.

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS 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. - Invencción 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.

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS 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. - Inventión 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	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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	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.	CL AA SC IE CEC

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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 analizando la luz, los objetos y la arquitectura.	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.	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.	CD AA IE CEC

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	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.	CL AA IE CEC

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.	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 III: • <i>Vendedores de sueños</i>. • Final del proyecto: <i>silencio, se sueña</i>.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Las imágenes digitales. Posibilidades expresivas de la imagen digital. Observar obras de <i>land art</i> . Arte y tecnología.
	Expresión oral y escrita. Observación de un proceso de diseño. Lectura de imágenes. Aplicación del retoque fotográfico.
	Comunicación audiovisual. Fotografía hiperdetallada de Jean François Rauzier. Programas de diseño. 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. Diseño de un objeto en 3D con el programa SketchUp. <i>Double Elvis</i> , de Andy Warhol. Aplicación del retoque fotográfico. <i>El tres de mayo de 1808 en Madrid</i> . <i>Los fusilamientos en la montaña de Príncipe Pío</i> , de Goya. <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. <i>El escándalo</i> , de George Seurat; <i>Pal Ket</i> , de Víctor Vasarely; <i>Pintura generativa</i> . 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> .
	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> . Búsqueda de información acerca de la obra de Jean François Rauzier.
	Emprendimiento. Diseñar un objeto en 3D con el programa SketchUp. Cambiar el nivel de iconicidad de una imagen. Crear una obra a partir de la manipulación de imágenes digitalmente. Inventar imágenes a partir de fotografías. Elaborar conclusiones sobre la obra de Jean François Rauzier.
	Educación cívica y constitucional. La relación entre imagen y realidad.

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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS 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.

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS 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.

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS 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.	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	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	B2-1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.	Construye un dossier urbanístico de una casa.	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.	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.	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.	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.	CMCT CD AA CEC

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	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.	CD AA IE CEC

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	CL CMCT AA IE CEC

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.	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 III: • <i>Vendedores de sueños</i>. • Final del proyecto: <i>silencio, se sueña</i>.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. La normalización. La acotación. Las escalas. Planos y mapas. El esfericono y el oloide. Dos sólidos peculiares.
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre el mapa de España. Elaboración de sus propias conclusiones.
	Comunicación audiovisual. El mapa de España. Grosos normalizados de líneas. Elementos de la cota. Condiciones de la acotación. Acotación de figuras tridimensionales. Acotar con los programas SketchUp y AutoCad. Tipos de escalas. Creación de un juego de ajedrez con SketchUp. Plano de Villa Rotonda, de Andrea Palladio; plano de Palma de Mallorca, siglo XVII. Mapa de Jasper Johns, 1961. 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 . Creación de un juego de ajedrez clásico y de sus piezas. Búsqueda de información en Internet sobre el esfericono y el oloide.
	Emprendimiento. Acotación con el programa SketchUp; acotación con el programa AutoCad. Creación de un juego de ajedrez clásico y de sus piezas. Pon en práctica tus capacidades.
	Educación cívica y constitucional. La utilidad de planos y mapas.

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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS 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.

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS 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.	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	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	CL AA IE CEC

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	CMCT AA CEC

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	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 tridimensional.	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.	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.	CMCT CD AA CEC

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.	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 III: • <i>Vendedores de sueños</i>. • Final del proyecto: <i>silencio, se sueña</i>.

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

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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS 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.

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS 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	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	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.	AA IE CEC

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	AA SC IE CEC

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	CL AA SC IE CEC

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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>.	CL AA SC IE CEC

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. Procesos clásicos de creación artística. Técnicas de grabado. Técnicas tridimensionales. Las instalaciones: espacios de expresión y libertad. Los antecedentes del graffiti.
	Expresión oral y escrita. Interpretación del plano de una ciudad. Comentario de un gráfico estadístico.
	Comunicación audiovisual. Sala Chillida del Museo Guggenheim de Bilbao. Obras de Picasso, Wladislaw Skotarek y David Hockney. Dibujos de Picasso; <i>Seat 600</i> . Caligramas. Acuarela de Carlos Alonso; óleo y témpera de Gustave Moreau. Proceso de estampación en huevo; xilografía de Durero. Escultura de papel y resina de Juan Muñoz; escultura de acero inoxidable de Rafael Leoz. Instalación de Tony Cragg; instalación de Mario Mertz. 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> . <i>Las puertas del Paraíso</i> .
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Buscar información sobre las técnicas empleadas por Chillida. Buscar información sobre el arte efímero. Buscar información sobre Florencia, la Piazza del Duomo y el Baptisterio.
	Emprendimiento. Creación de obras con volumen. 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> .
	Educación cívica y constitucional. Valoración del patrimonio artístico y cultural. La libertad de expresión artística.

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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS 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.

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS 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	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	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.	AA SC IE CEC

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	CL AA SC IE CEC

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	CL CMCT CD AA IE CEC

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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>.	CL CMCT CD AA IE CEC
	B4-2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.	• Analiza imágenes virtuales.	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.	CL CD AA IE CEC

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	CL CMCT AA IE CEC

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. Procesos de creación audiovisual. La animación. Realidad virtual. El primer libro interactivo de la Biblioteca Nacional.
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre el fotograma y viñeta de <i>storyboard</i> de <i>Planet 51</i> . Identificación de planos cinematográficos. Elaboración de guiones gráficos o <i>storyboard</i> . Explicación de los resultados de comparar películas de animación. Explicación de los resultados de analizar simuladores.
	Comunicación audiovisual. <i>Planet 51</i> . Grabación de un programa de televisión; cámara de televisión digital; cámara de vídeo. Cámara de fotos estereoscópica. <i>Travelling</i> en el rodaje de una película. Programa de edición no lineal <i>Pinnacle Studio</i> . Planos de películas. <i>Un tranvía en SP</i> . Fotogramas clave e intermedios. <i>Wall-E</i> , Pixar Animation Studios. Efectos y ambientación en el cine. Esquema del <i>Quijote</i> interactivo.
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Buscar en Internet cortos de animación de <i>stop motion</i> . Buscar en Internet la imagen de un simulador médico. Activar el simulador de Google Earth. 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/ .
	Emprendimiento. Elaboración de conclusiones sobre los documentos que sirven para comprender una época: libros, grabados, pinturas, mapas o música.
	Educación cívica y constitucional. La versión interactiva del <i>Quijote</i> de la Biblioteca Nacional.

RÚBRICAS:

Indicadores del grado de desarrollo		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 valora su capacidad expresiva.	
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 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 superposición.	

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 composiciones abstractas o figurativas.	

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 espacios en perspectiva cónica.	

BB	Identifica la perspectiva caballera utilizada en un plano de Madrid. Practica el procedimiento de la perspectiva caballera.	Identifica la perspectiva caballera	dentifica la perspectiva caballera utilizada en un plano de Madrid.	dentifica 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. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción	
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 trazado de paralelas.	

Indicadores del grado de desarrollo	Niveles de adquisición	Calificación

4º E.S.O. EVALUACIÓN 2ª	Indicadores de logro	En vías de adquisición (1)	Adquirido (2)	Avanzado (3)	Excelente (4)	(máximo 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	
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, realización...). Valora de manera crítica los	
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.	nterpreta mapas de carreteras.	Interpreta mapas de carreteras.	
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.	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.	

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. Analiza los elementos de diferentes fotomontajes.	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.	
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. Realizar un story board para hacer una animación.	Analiza los recursos gráficos en escenas de cine de animación. Realizar una animación utilizando la técnica <i>stop</i>	

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. Realiza un fotomontaje.	

Indicadores del grado de desarrollo		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. Diseña rompecabezas. Rediseña una silla de uso habitual y diseña una silla para alumnos de una escuela infantil.	

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	
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 comunicación audiovisual.	
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 visuales y audiovisuales.	

TALLER DE ARTESANÍA

1. INTRODUCCIÓN

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.

2.COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.

Con esta competencia se espera que el alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis, crítico e informado, de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. Este análisis permitirá identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y manipulación, así como los distintos resultados que proporcionan, de manera que acierte a valorar los resultados obtenidos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace) como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje).

La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados, a la vez que permitirá la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Por este motivo, además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado, describiendo rasgos e intencionalidades comunes que ayuden a su mejor comprensión y valoración. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos y alumnas tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

La estrategia comparativa puede ser igualmente de utilidad a la hora de mostrar la historia del arte y la cultura como un continuo en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. Por su parte, el

acceso a las fuentes permitirá valorar los trabajos de preparación de la obra e incluso los estudios de obras que no llegaron a realizarse, permitiendo así al alumnado superar la idea de fracaso o asimilar el mismo como un paso hacia el éxito futuro.

Por último, la incorporación de la perspectiva de género en el análisis de estas producciones propiciará que el alumnado entienda la imagen y el papel de la mujer en las obras estudiadas, favoreciendo un acercamiento que ayude a identificar los mitos y los estereotipos de género transmitidos a través del arte.

El alumnado mostrará interés por las manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, analizándolas, contextualizándolas y reflexionando sobre su evolución y su relación con el presente, describiendo sus aspectos esenciales y deseando entender el contexto social en el que fueron creadas.

También valorará el proceso de creación y el resultado final, los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, evidenciando apertura, interés y respeto en su recepción, a la vez que analizando y valorando la importancia de proteger el patrimonio artístico desde una mirada educada e imaginativa.

2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales, resultando un arco expresivo inabarcable con resultados tan diversos como la propia creatividad del ser humano, que salta de unos formatos a otros continuamente. Explorar esta expresividad, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos.

Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

En el desarrollo de esta competencia, el alumnado debe utilizar, conocer, identificar y utilizar creativamente las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico experimentando de forma libre y espontánea y descubriendo sus múltiples riquezas expresivas y creativas.

El alumnado será capaz de participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes diversos.

Igualmente, será capaz de elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

3. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos desarrollando el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por toda clase de medios. El alumnado debe conocer estos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir los distintos fines que pueden tener.

Como en el caso de las técnicas gráfico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia es importante que el alumnado experimente con el lenguaje audiovisual, aprovechando, prestando atención a las posibilidades expresivas y creativas que le ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente. Deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concretos; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas, pues no es lo mismo un vídeo promocional de moda camuflado en las redes sociales en forma de reportaje, una noticia sesgada en un informativo televisivo, un vídeo manipulado difundido por un servicio de mensajería para teléfono móvil, una pieza de videoarte o una película exigente en su aspecto formal y de vocación minoritaria.

De igual modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audio- visuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención y como resultado de este conocimiento del lenguaje y de las técnicas que se emplean en su creación, surgirá la posibilidad cierta de la producción por su parte de obras que sean el fruto de una expresión personal, actual y novedosa.

El alumnado identificará los diferentes medios, técnicas, formatos y códigos de los lenguajes audiovisuales, reconociendo las herramientas y distinguiendo sus fines.

Así mismo, planificará y realizará producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con intención expresiva; ajustándose a unos objetivos previos, y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

La producción artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y de un modo u otro produce un efecto en él. Por tanto, es necesario que el alumnado entienda la existencia de públicos diversos que perciben y sienten de distinta manera y, en consecuencia, ha de explorar las posibilidades de dirigirse de manera diferenciada a unos u otros.

No es lo mismo, por ejemplo, realizar esculturas de pequeño formato con una vocación minoritaria, que desarrollar obras de amplio formato con el foco puesto en alcanzar una gran audiencia.

El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de su obra deberán considerar este aspecto desde su misma génesis.

Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal.

Con todo ello se pretende que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, así como empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Para ello, puede utilizar y combinar las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados, incluido el propio cuerpo.

Finalmente, es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice, y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico.

El alumnado podrá crear un producto artístico, individual o grupal, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados, después de haber estudiado ejemplos de trabajos profesionales y siendo capaz de valorar el proceso artístico y su resultado.

3. CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS

Para promover un aprendizaje global, contextualizado e interdisciplinar se hace necesario establecer, partiendo de un análisis detallado de las competencias específicas, 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.

En relación con las conexiones significativas que existen entre las competencias específicas de la materia, cabe destacar varias cuestiones.

Por un lado, analizar los aspectos esenciales de distintas manifestaciones culturales y artísticas, valorando la importancia del legado cultural como riqueza universal (competencia específica 1), le facilitará la comprensión del hecho artístico, a la par que aprenderá de experiencias y necesidades emocionales de otros individuos y de sí mismo desarrollando la sensibilidad hacia las cualidades plásticas, estéticas y funcionales de diferentes medios y técnicas tanto gráfico-plásticas (competencia específica 2) como audiovisuales (competencia específica 3), por lo que encontrará en la práctica artística un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos de forma creativa, estableciendo nuevos vínculos e incorporándolas a su propio repertorio personal (competencias específicas 2 y 3).

Por otro lado, el conocimiento de las técnicas propias de la expresión gráfico-plástica, (competencia específica 2) y el conocimiento de los medios y técnicas propios de la expresión audiovisual (competencia específica 3) lo hará capaz de crear producciones artísticas, individuales o grupales, con diferentes técnicas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso al público destinatario de las mismas (competencia específica 4).

En lo que respecta a las conexiones de las competencias de esta materia con las competencias específicas de otras materias de la etapa, se pueden señalar las siguientes cuestiones.

En primer lugar, la comprensión de las distintas manifestaciones culturales y artísticas, junto a la reflexión, abierta y respetuosa, sobre la importancia del legado cultural (competencia específica 1), mostrando sensibilidad hacia las producciones artística y, al mismo tiempo, combinando emoción y comprensión de las dificultades y retos afrontados,

requiere de capacidades que permitan investigar cuanto se refiere a la propia identidad y a cuestiones éticas relativas al propio proyecto vital, analizando críticamente información fiable y generando una actitud reflexiva al respecto, para promover el autoconocimiento y la elaboración de planteamientos y juicios morales de manera autónoma y razonada (competencia específica 1 de Educación en Valores Cívicos y Éticos).

En segundo lugar, cuando se crean producciones artísticas tomando en cuenta al público destinatario de las mismas para compartirlas y valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad (competencia específica 4) se deben utilizar estrategias comunicativas ágiles para transmitir un mensaje convincente que se adecue al contexto y a los objetivos concretos de cada situación comunicativa para presentar, exponer y validar la idea o solución creativa (competencia específica 7 de Economía y Emprendimiento).

En tercer lugar, el descubrimiento de las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas (competencia específica 2) haciendo de la práctica artística un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos de forma creativa, se relaciona con la competencia específica 4 de Educación en Valores Cívicos y Éticos, que pretende que el alumnado logre una adecuada estima de sí mismo y del entorno, reconociendo y valorando los sentimientos y emociones propios y ajenos como una cualidad valiosa que ayuda al alumnado a mostrar una actitud empática y cuidadosa con respecto a los demás y a la naturaleza.

En cuarto lugar, la expresión audiovisual no sería posible sin aprovechar y emplear las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y aplicando conocimientos interdisciplinares para la resolución de tareas de una manera más eficiente (competencia específica 5 de Tecnología), identificando las herramientas y destrezas necesarias e incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y utilizarlos en el diseño y realización de un proyecto artístico (competencia específica 3).

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

Con la finalidad de crear producciones artísticas, individuales o grupales, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y tomando en cuenta al público destinatario de las mismas, se hace necesario un desarrollo de las competencias en comunicación lingüística que fomente el intercambio de opiniones y el enriquecimiento mutuo, utilizando un lenguaje adecuado, expresando opiniones con respeto y fomentando en todo momento una actitud crítica, así como valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la comunicación artística, visual y audiovisual permite hacer uso de recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación desarrollando su competencia plurilingüe. Asimismo, la universalidad del arte en toda su expresión y por tanto la búsqueda, conocimiento y disfrute de manifestaciones culturales en otros lugares y en otras lenguas lo acercarán a una realidad lingüística vital y multicultural con la que construir su competencia plurilingüe.

Los procesos involucrados con la creación artística están relacionados con el pensamiento abstracto, con la lógica y la superación de problemas. La educación artística contribuye a la adquisición de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior.

El binomio matemáticas y arte puede parecer extraño para aquellos que están más acostumbrados a pensar en ambas de manera independiente pero, de hecho, hay muchos conectores que llenan el espacio en blanco que pudiera existir entre ellas. Los patrones matemáticos pueden dar lugar a patrones artísticos, al mismo tiempo que patrones que se encuentran en la naturaleza y que sirven de inspiración a creaciones artísticas que se basan en reglas matemáticas. El identificar dichas expresiones, conocer su origen, crear a partir de ellas aportará una nueva dimensión a la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería de nuestro alumnado.

El conocimiento de las técnicas propias de la expresión gráfico-plástica, así como la búsqueda de nuevas posibilidades creativas y la realización de proyectos artísticos, incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías mediante el uso de herramientas digitales y plataformas virtuales, hace de la materia de Expresión Artística un coadyuvante ideal para el fomento de la competencia digital del alumnado.

A la competencia personal, social y de aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Asimismo, la realización de producciones artísticas con creatividad, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, empatía y sensibilidad, a la vez que desarrollando su capacidad de comunicación, reflexión crítica y autoconfianza, contribuye de manera directa a la adquisición de la competencia personal, social y de aprender a aprender.

En relación con la competencia ciudadana, analizar y producir mensajes visuales individuales o colectivos, con creatividad, exponiendo su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, empatía y sensibilidad, desarrollando su capacidad de comunicación y análisis crítico, permite al alumnado reflexionar sobre las repercusiones éticas y morales de la transmisión de esos mensajes, valorando y debatiendo sobre la utilidad o no de esos mensajes para la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente. Además, en el momento en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales también vinculadas con esta competencia clave.

Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Todos estos procesos contribuyen a desarrollar la competencia ciudadana.

En relación con la competencia emprendedora, cabe destacar que en todo proceso de producción artística se analizan necesidades y oportunidades, así como se afrontan retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad y valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, cultural y económico. Para ello se evalúan las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios para finalizar con éxito el proyecto artístico. Este proceso de creación de ideas, soluciones valiosas y toma de decisiones se desarrolla de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación, gestión y reflexión sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender. Todo este proceso fomenta en el alumnado la competencia emprendedora.

Por último, al reconocer la importancia de los aspectos fundamentales que las diferentes manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, comprendiendo y disfrutando de las manifestaciones artísticas de su entorno y de lugares más lejanos y entendiendo que esas manifestaciones culturales son parte de la historia de los grupos sociales en los que está integrado, permitirá al alumnado expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones de manera creativa y abierta, y también desarrollar la autoestima, la creatividad y el sentido de pertenencia a través de la expresión cultural y artística, con empatía y actitud colaborativa, convirtiéndose en una herramienta para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas y favoreciendo el desarrollo por todo ello de la competencia en conciencia y expresiones culturales.

4. SABERES BÁSICOS

Los saberes básicos propuestos para la materia de Taller de Artesanía ponen al servicio del desarrollo de las competencias específicas de nuestra materia, asociadas a los conceptos de observación, análisis, creación, experimentación, expresión y disfrute estético.

Estos saberes están diseñados para formar a personas que van a necesitar, en su desarrollo personal y en su desempeño profesional, ser capaces de organizar el trabajo, reflexionar previamente sobre el proceso creativo; utilizar conocimientos adquiridos, combinándolos para crear algo nuevo; tener una actitud abierta para aprender de las ideas de otros; colaborar con iguales; analizar, y tomar decisiones con responsabilidad, sabiendo que cada decisión produce efectos que hay que intentar prever y por ello, entre otros efectos que hay que controlar, saber usar responsablemente el material.

Los saberes básicos seleccionados en el currículo de esta materia permiten al alumnado realizar mensajes visuales y obra artística con suficientes conocimientos como para lograr expresar con éxito sensaciones, sentimientos, emociones y opiniones, dándole seguridad, aumentando la autoestima y mejorando la comunicación interpersonal.

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

En primer lugar, en el bloque A, “Técnicas gráfico-plásticas”, se realizará una primera toma de contacto e iniciación en diferentes técnicas artísticas, para que a posteriori el alumnado pueda seleccionar aquellas que le resulten más interesantes o más útiles a sus propósitos expresivos, como son, por ejemplo, las técnicas más habituales en el dibujo, la ilustración y la pintura, tanto secas (carboncillo, lápiz de grafito, lápiz compuesto, lápices de colores, ceras, pastel, bolígrafos o rotuladores), como húmedas (tinta china, acuarela o gouache), técnicas alternativas y mixtas (collage, frottage, grattage, decalcomanía, objet trouvé, dripping, assemblage), técnicas básicas de estampación, técnicas de modelado y de volumen.

En segundo lugar, en el bloque B, Volumen. Técnicas artísticas básicas. Cerámica y modelado. Papiroflaexia.

Y finalmente, en el bloque C, Restauración. Técnicas básicas.

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 saber concreto dentro del subbloque.

Así, por ejemplo, A.2.2. correspondería al segundo saber del segundo subbloque dentro del bloque A.

Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas.

	3º ESO
A.1. Técnicas gráfico-plásticas.	A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
	A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.
	A.1.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
	A.1.4. Técnicas de estampación: monotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
	A.1.5. Grafiti y pintura mural.

Bloque B. Volumen.

	3º ESO
B.1. Escultura.	B.1.1. Boceto.
	B.1.2. Técnicas básicas de modelado de volúmenes.
	B.1.3. Ensamblaje artístico.
B.2. Arte: reciclaje y toxicidad.	B.2.1. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
	B.2.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.

B.3. Cerámica	B.3.1 Técnicas de trabajo básicas.

Bloque C. Restauración

	3º ESO
C.1. Restauración de la obra de arte.	C.1.1. Historia de la restauración.
	C.1.6. Diferentes materiales artísticos y técnicas.
C.2. Técnicas de la restauración	C.2.1. Técnicas básicas de restauración. La imagen restaurada.
	C.2.2. Proyectos.

5. 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 Taller de Artesanía está enfocada al desarrollo de las capacidades expresivas del alumnado usando técnicas artísticas. La capacidad de expresar ideas, opiniones, sentimientos o estados de ánimo por medio de recursos gráfico-plásticos y audiovisuales se desarrolla practicando y experimentando con un variado número de técnicas, soportes y materiales. Por tanto, las situaciones de aprendizaje deben estar enfocadas a que el alumnado experimente y refuerce su autoconfianza al comprobar cómo esa experimentación produce resultados satisfactorios. Para aprender técnicas variadas analizará los trabajos de profesionales de prestigio, así como el trabajo realizado por el resto del alumnado.

Para la práctica diaria en el aula se proponen distintas situaciones de aprendizaje relacionadas con el proceso de adquisición de competencias y rutinas de trabajo. Serán actividades que, partiendo de unas situaciones comunes, permitan a cada persona adquirir competencias clave, independientemente de las capacidades, intereses y motivaciones de partida. Dichas situaciones deben fomentar el diseño de proyectos que requieran una planificación y un proceso que permitan utilizar técnicas y conocimientos variados y cuyo resultado sea una obra personal o colectiva diferente, que se corresponda con los objetivos previstos. Los trabajos podrán partir de premisas comunes, pero cada persona o grupo planificará su

trabajo y encontrará soluciones propias y diferentes. Las actividades deberán ser estimulantes e inclusivas para el alumnado, teniendo en cuenta sus áreas de interés, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, por lo que se convertirán en situaciones significativas de aprendizaje cuando incluyan propuestas que afecten al alumnado, suscitando así su compromiso e implicación. Esta vinculación entre lo que conocen y lo que se trabaja en clase despierta el interés y el deseo de aprender.

Las situaciones de aprendizaje tienen que permitir el desarrollo de procesos cognitivos y emocionales en el alumnado. Para ello, debe sentir que avanza y que mejora en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación, ya que a percepción de logros por parte del alumnado aumenta su autoestima y facilita el desarrollo de capacidades y el dominio de competencias individuales, teniendo en cuenta las diferencias personales, sociales y familiares de partida.

Dado que en Expresión Artística se crean y analizan una gran variedad de mensajes, se pueden elegir temas de trabajo relacionados con los intereses personales del alumnado y la sociedad que estén relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030, adoptada por las Naciones Unidas en 2015, así como 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 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.

Se propone transmitir la idea de que la evaluación y la autoevaluación formen parte del proceso de aprendizaje. 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 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 le lleve a mejorar su propio proceso de aprendizaje.

6. 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

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.

7. 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.

8. EVALUACIÓN

Los procedimientos y sistemas previstos para evaluar el aprendizaje de los alumnos y seguir su progresión se denominan **recursos para la evaluación**

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

- Observación directa y sistemática constituirá la técnica principal.
- Análisis y valoración del progreso, adquisición y aplicación práctica de los contenidos. Aplicación de los conocimientos básicos. Destreza manual. Uso del material. Estética.
- Valoración del alumno de manera individual. Partiendo de su situación inicial y atendiendo a la diversidad de capacidades, aptitudes, evolución.....
- Consecución de los objetos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias claves.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Rúbricas de la unidad.
- Pruebas correspondientes a la unidad.
- Trabajos variados, diversos y adaptados a las diferentes situaciones de aprendizaje.

SISTEMA CALIFICACIÓN

Calificación cuantitativa:

- La calificación del alumno reflejará la adquisición de las competencias específicas de la materia. Atendiendo a indicadores de logro y rúbricas.
- Se usará el siguiente sistema de calificación: SB, NT, BI, SF e IN.
- Se evaluará al alumno de manera continua y teniendo en cuenta la evolución del mismo.

Calificación cualitativa:

- Pruebas de evaluación por competencias.
- Observación directa.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN**Competencia específica 1.**

Criterio 1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.

Criterio 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

Criterio 1.3. Reconocer los puntos en común encontrados entre expresiones artísticas de diferentes épocas, sociedades y culturas, relacionándolos de forma razonada e integradora con su propia identidad cultural, comprendiendo las interrelaciones e influencias compartidas.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes..

Criterio 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.

Criterio 3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente, y además seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando su opinión de forma razonada y respetuosa.

Criterio 4.2. Crear un producto artístico, individual o grupal de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados.

Criterio 4.3. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración positiva de los logros alcanzados.

EXÁMENES EXTRAORDINARIOS

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.
- 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.

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:

- Los alumnos pueden aprobar la asignatura de un curso anterior obteniendo en el siguiente 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.

9. 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.

10. UNIDADES DIDÁCTICAS.

Programación Didáctica de Aula

Taller de Artesanía

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 «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 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 DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

De conformidad con el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permita:

- 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 hombres y mujeres 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 tanto individual como en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas de 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 los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- 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 adquirir, con sentido crítico, nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- 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 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 e historia propias y las de otros, así como el patrimonio artístico y cultural, en especial el de nuestra comunidad.

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 y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medioambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

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

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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES 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 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
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 grafico-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	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 grafico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o	- Utiliza líneas moduladas. - Crea una obra utilizando puntos, líneas y planos de color.	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.	CL CMCT AA CSC CEC

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	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.	CMCT AA CSC CEC
B1-7. Diferenciar entre boceto y dibujo final. Sabiendo conservar las obras adecuadamente cuando 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	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.	CMCT AA IE CEC

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 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> .
	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; <i>Mujer sentada campesina</i> , de Juan Gris; 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. 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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS 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, aguatinta 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	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..	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.	CMCT AA

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 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> .
	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 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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	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.	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.	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.	CL CMCT AA IE 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.

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.	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> .
	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 par 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. 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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS 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 .

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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	CMCT AA
Saber realizar pliegues básicos.	Elabora una papiroflexia realizando pliegues sencillos.	Realizar una papiroflexia sencilla. De pliegues básicos.	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	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.	CMCT AA IE CEC

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 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> .
	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 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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES BÁSICOS 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 ..

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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	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.	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.	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.	IE CE

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.	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> .
	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.
	Educación cívica y constitucional. El valor añadido en el diseño actual.

RÚBRICAS:

Indicadores del grado de desarrollo		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	

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	

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	
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 textural 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,	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	

Indicadores del grado de desarrollo		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 con plantillas y con compás.	
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 cartabón	
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 de los límites del papel	

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 trazado del octógono inscrito.	
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. Dibuja las vistas de una casa.	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. bidimensionl.	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.	
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)
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 escrita.	
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 obras artísticas.	
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 una.	
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 comunicación visual.	
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 publicitarias.	
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 cine de animación.	

DIBUJO TÉCNICO

1. INTRODUCCIÓN

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.

2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.

El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura, ya que está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente contribuirá al proceso de apreciación, comprensión y capacitación para el diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.

Además de en el centro educativo, esta competencia se podrá adquirir también en entornos más o menos cercanos al alumno y la alumna por medio de visitas a lugares de interés y a empresas en cuyo campo de actuación el dibujo técnico tenga un papel relevante. Asimismo, el alumnado podrá adquirir, ampliar y compartir conocimientos mediante actividades de documentación exhaustiva y búsqueda contrastada de información.

Para la consecución de los retos del siglo XXI, esta competencia plantea una aproximación a los conceptos de compromiso ciudadano en los ámbitos local y global, a la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, así como a la valoración de la diversidad personal y cultural.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado analizará la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico identificando formas geométricas y valorando su importancia en diferentes campos, como la arquitectura o la ingeniería.

Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado analizará la evolución de las formas geométricas en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.

2. Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.

Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico y de ingeniería a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de diversa complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, la claridad y el trabajo bien hecho.

También permite otorgar un nuevo enfoque y afianzar conceptos matemáticos cuando aparecen integrados en los dibujos e, inversamente, propiciará el aprendizaje de conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática como, por ejemplo, lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad, distancias...

Desde la perspectiva de una enseñanza orientada a la formación de personas capaces de adaptarse a diversos campos laborales y formativos, cabe señalar la labor significativa del docente para dotar al alumnado de estrategias de aprendizaje tanto autónomo como cooperativo. Se podrán proponer situaciones de aprendizaje coordinadas con otras materias como Matemáticas o Tecnología e Ingeniería Inteligencia Artificial. También serán procedentes situaciones en las que los alumnos y las alumnas expongan razonadamente los procesos desarrollados y los conceptos adquiridos. La utilización de herramientas digitales y aplicaciones CAD será altamente recomendable dada su enorme potencialidad para el desarrollo de la visión espacial y la creatividad en general.

El trabajo y esfuerzo empleados en adquirir esta competencia contribuirán también al logro de algunos de los retos del siglo XXI, en concreto en lo que se refiere a la aceptación y regulación de la incertidumbre, a la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y también al aprovechamiento crítico y responsable de la cultura digital.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado solucionará gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, trazará gráficamente construcciones poligonales, resolverá gráficamente tangencias básicas y trazará curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución. Además, mostrará curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo, apreciando los razonamientos y demostraciones matemáticas como elementos enriquecedores y facilitadores de su aprendizaje.

Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado construirá figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. Asimismo, resolverá tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución y trazará curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, a la vez que mostrando interés por la precisión.

3. Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas.

Los sistemas de representación ideados a partir de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos ya que cualquier proyecto requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar de manera inequívoca, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales. Esta competencia se vincula, por una parte, a la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, a la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos. Requiere también hacer uso de las capacidades de reflexionar sobre el proceso realizado, autoevaluar el resultado y plantear nuevas soluciones.

La adquisición de esta competencia contribuirá a la formación de ciudadanos creativos y dispuestos a aprender y a desenvolverse en diversos campos laborales y sociales. Serán las diversas situaciones de aprendizaje las que permitan desarrollar la creatividad y autonomía de los alumnos y las alumnas. Las posibilidades que ofrece un aprendizaje fuera de la escuela dirigiendo la mirada hacia las empresas locales o la realización de trabajos de análisis y documentación exhaustiva son situaciones de aprendizaje que contextualizan y dan sentido a lo que se aprende en el aula.

La consecución de esta competencia requerirá por parte del alumnado poner en marcha un aprendizaje emocional y activo que le permita la construcción de los nuevos conocimientos de una manera experimental y creativa, aprovechando en ocasiones tanto el saber colectivo como el aprendizaje fuera del aula.

La construcción de esta competencia contribuye asimismo a la consecución de algunos de los retos del siglo XXI, como son la aceptación del principio de incertidumbre, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y hasta el respeto al medio ambiente y la valoración de la diversidad cultural.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado representará elementos básicos en sistema diédrico, perspectiva axonométrica, sistema de planos acotados y perspectiva cónica, determinando su relación de pertenencia, posición y distancia a la vez que apreciando la idoneidad de cada uno de ellos según el carácter de la representación gráfica que se busca.

Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado dibujará, en sistema diédrico, cuerpos geométricos y de revolución; resolverá problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, y podrá realizar cortes y desarrollos. Además, recreará la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica.

4. Formalizar y definir, de manera apropiada e inequívoca y en todos sus detalles, diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO, valorando asimismo la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.

El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso de diseño y constructivo de cualquier proyecto técnico, ofreciendo desde una primera expresión de posibles soluciones, mediante bocetos y croquis, hasta la formalización final por medio de planos de taller, de construcción y también planos de montaje sencillos.

Esta competencia específica se constituye en un instrumento eficaz de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, e iniciarse en la documentación gráfica de proyectos técnicos.

Esta cuarta competencia contribuirá a la formación de ciudadanos emprendedores, dispuestos a aprender y a desenvolverse en diversos campos. La propuesta de aprendizajes activos dentro y fuera del centro educativo por medio de situaciones variadas les permitirá desarrollar la creatividad y autonomía. Las situaciones de aprendizaje dotarán al alumnado de estrategias para aprender de forma individual y grupal y, en todo caso, asumiendo siempre la responsabilidad sobre sus propias decisiones.

También aquí se afrontan algunos de los retos del siglo XXI, ya que esta competencia dota al alumnado de preparación para encarar diversas vías académicas y campos profesionales a partir de la confianza en la adquisición de unos conocimientos que le permitirán ser emprendedores, competentes y capaces de adaptarse, aceptando el principio de incertidumbre, a un futuro laboral cambiante.

Al finalizar primero de Bachillerato el alumnado documentará gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO, utilizará con criterio distintas escalas y formatos, y apreciará la importancia de usar un lenguaje técnico sujeto a normas.

Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado elaborará la documentación gráfica adecuada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos mediante el empleo de croquis y planos acotados conforme a norma.

5. Representar digitalmente elementos geométricos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D, apreciando su uso en las profesiones actuales y como herramientas ideales de indagación y experimentación.

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina, contemplándose como una iniciación al uso y aprovechamiento de sus potencialidades de manera transversal a los saberes de la materia aplicados a representaciones en el plano y en el espacio.

Con esta competencia se contribuye a un aprendizaje que posibilite el desempeño profesional y personal del alumnado. Los programas y aplicaciones CAD ofrecen multitud de posibilidades para el aprendizaje individual o en grupo. En la sociedad actual, las omnipresentes nuevas tecnologías y las aplicaciones CAD requieren plantear situaciones que permitan un aprendizaje natural y emocional. En este tipo de aprendizaje el docente planteará situaciones que doten al alumnado de estrategias para aprender y serán la experimentación y los intereses del alumno y la alumna los que posibiliten la adquisición de conocimientos y nuevas destrezas.

Desde la perspectiva de los retos del siglo XXI, aparece la necesidad de introducir las TIC en educación de forma que se aúnen contenidos, pedagogía y tecnología para lograr un aprovechamiento ético y responsable de la cultura digital y para, simultáneamente, aceptar y regular la incertidumbre al tiempo que se afianza la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado creará figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial además de recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos individuales y en grupo.

Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado integrará el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD, valorando y apreciando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.

3. 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 interdisciplinarios.

Trabajar en busca del desarrollo de cada una de las cinco competencias específicas de la materia de Dibujo Técnico implica que necesariamente entren en juego el resto de las mismas, estableciéndose conexiones entre todas ellas. Así, el desarrollo de cada una de las competencias específicas no puede hacerse sin el concurso de las restantes, por estar todas ellas estrechamente relacionadas.

La competencia específica 1 tiene un carácter fundamental y universal en lo que se refiere a la utilización del dibujo técnico como herramienta gráfica de comunicación en cualquier proyecto técnico. Para alcanzar su desarrollo completo será imprescindible haber adquirido el resto de competencias: resolución de problemas gráfico-matemáticos dominando la geometría plana (competencia específica 2), dominio de la representación tridimensional de objetos sobre el plano (competencia específica 3), dominio y aplicación sistemática de normas UNE e ISO (competencia específica 4) e incorporación de los sistemas CAD a la ejecución de proyectos (competencia específica 5).

La adquisición de la competencia específica 2 (resolución gráfica de problemas gráfico-matemáticos) y de la competencia específica 3 (dominio de la representación tridimensional de objetos sobre el plano) se hace necesaria dado que serán siempre útiles en cualquier proyecto o representación de estructuras geométricas (competencia específica 1). Al mismo tiempo se mantiene también una relación estrecha con las competencias específicas 4 y 5, dado que siempre estaremos sujetos a las normas UNE e ISO y por entender que el uso de herramientas CAD estará siempre presente.

La competencia específica 5 tiene un carácter marcadamente transversal que la convierte en herramienta fundamental para la adquisición de todas las demás cuando se estudian, proyectan o reinterpretan obras de arquitectura o ingeniería (competencia específica 1), al enfrentarse a la resolución gráfica de problemas matemáticos y transformaciones geométricas (competencia específica 2), siempre que se esté trabajando y desarrollando la visión espacial y la representación tridimensional de objetos (competencia específica 3), y también como ayuda inestimable para la aplicación escrupulosa de las normas UNE e ISO en cualquier proyecto (competencia específica 4).

En lo que respecta a las conexiones entre las competencias específicas de Dibujo Técnico con las de otras materias de la etapa, se enumeran a continuación algunas de las más relevantes, no sin señalar que pueden establecerse muchas más con otras materias de la etapa.

Así, por ejemplo, las competencias específicas 1 (representar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, construcción e investigación de formas) y 5 (representar digitalmente

elementos geométricos mediante el uso de programas CAD para virtualizar objetos y espacios) tienen una conexión estrecha con las competencias de Tecnología e Ingeniería que hablan de utilizar las posibilidades de las herramientas digitales aplicando conocimientos interdisciplinares, para resolver tareas, realizar presentaciones y mejorar destrezas técnicas, transfiriendo y aplicando saberes de otras disciplinas para resolver problemas o dar respuesta a necesidades de los ámbitos de la ingeniería. Estas conexiones se establecen porque estas competencias implican la movilización y articulación de saberes que están estrechamente interrelacionados en ambas materias, al tiempo que desarrollan capacidades que van parejas y que pueden desplegarse en situaciones similares y de manera conjunta.

De la misma manera, la competencia específica 4 de Dibujo Técnico (formalizar y definir en todos sus detalles diseños técnicos, valorando la importancia del croquis para documentar proyectos de ingenierías) se relaciona con las competencias específicas de Geología y Ciencias Ambientales que se refieren a la interpretación y transmisión con precisión información y datos de mapas (topográficos, hidrográficos, geológicos, de vegetación, etc.), así como la identificación de elementos geológicos a partir de información en diferentes formatos (fotografías, cortes, mapas geológicos, etc.). Aparecen aquí algunos saberes claramente interrelacionados entre ambas materias, al tiempo que el tipo de situaciones apropiadas para su desarrollo es similar y permitirá llevar a cabo actividades conjuntas de aprendizaje.

De igual modo, las competencias específicas 2 (enfrentarse a la resolución gráfica de problemas matemáticos y transformaciones geométricas) y 3 (trabajar y desarrollar la visión espacial recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre el plano) de Dibujo Técnico tienen una conexión directa con las competencias específicas de Matemáticas que tratan de descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento, interrelacionando conceptos, representando procesos matemáticos y seleccionando diferentes tecnologías para visualizar ideas y razonamientos matemáticos. Por medio de estas conexiones se pone en evidencia el desarrollo de capacidades que están íntimamente relacionadas, así como la similitud de algunos saberes involucrados en ambas materias.

Asimismo pueden conectarse fácilmente todas y cada una de nuestras competencias específicas con las competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura referentes a la comprensión de textos escritos al integrar la información con el fin de construir conocimiento y la producción de textos escritos y multimodales coherentes, con los que construir conocimiento y dar respuesta eficaz a comunicaciones concretas. Y dado que estas competencias tienen un marcado carácter transversal y fundamental para el aprendizaje, podrán ejercitarse en su conjunto en situaciones de aprendizaje del Dibujo Técnico a partir de actividades de carácter global.

Por otro lado, cabe también recordar que todas las materias de Bachillerato contribuyen al progreso en el desarrollo de las competencias clave de esta etapa. A este respecto se señalan a continuación las conexiones más relevantes entre las competencias específicas de Dibujo Técnico y las competencias clave.

Las competencias digital y competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería son las primeras con las que pueden establecerse una relación directa dado que la materia de Dibujo Técnico tiene como propias las competencias específicas 2 (resolución de problemas gráfico-matemáticos, construcciones y transformaciones geométricas) y 5 (uso de programas CAD para representaciones virtuales de objetos).

El dibujo técnico nos ayuda igualmente a desarrollar la competencia ciudadana, la competencia emprendedora, así como la competencia personal, social y de aprender a aprender, las cuales se refuerzan desde la competencia específica 1, porque el dibujo técnico es un elemento significativo de la cultura debido a su contribución al desarrollo de proyectos y al análisis de elementos geométricos de obras diversas, así como por sus cualidades de expresión artística. Igualmente cabe señalar su aportación a las competencias específicas 3 y 4 cuando el alumnado se enfrenta a proyectos individuales o en grupo en los cuales los sistemas de representación, el respeto a la normativa y las estrategias propias del trabajo colaborativo serán los que permitirán documentar gráficamente los proyectos técnicos.

La adquisición de las competencias en comunicación lingüística y competencia plurilingüe supone el desarrollo de la expresión oral y escrita que permitirá al alumnado el intercambio de información y la construcción de conocimiento en su entorno de aprendizaje. Y sin duda se encontrará a veces con necesidades comunicativas en contextos diversos que requieran el uso de diferentes lenguas y con ello la valoración de la diversidad lingüística. A este respecto serán las competencias específicas 1 (análisis, estudio y conocimiento de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente) y 4 (análisis, expresión y comunicación con vinculación al conocimiento de unas normas y simbología) las que más significativamente contribuyan a un enriquecimiento en las competencias de comunicación.

4. SABERES BÁSICOS

Se presentan a continuación los saberes básicos como medio a través del que trabajar las competencias específicas de la materia de Dibujo Técnico y contribuir a que el alumnado profundice y amplíe los niveles de desempeño previstos en el Perfil de salida de la enseñanza básica, con el fin de adaptarlos a las necesidades y fines de esta etapa posobligatoria.

También es pertinente 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. Entre los más significativos destacan la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el compromiso ciudadano en los ámbitos local y global, el respeto al medio ambiente, la valoración de la diversidad personal y cultural, la

aceptación de la incertidumbre y el aprovechamiento responsable de la cultura digital. Todos ellos son retos que se abordan desde los diferentes prismas de las competencias específicas del Dibujo Técnico.

Se enumeran a continuación, los saberes básicos organizados en cuatro bloques: «Fundamentos geométricos» (A), «Geometría proyectiva» (B), «Normalización y documentación gráfica de proyectos» (C), y por último, «Sistemas CAD» (D). Son bloques que nos ayudan a organizar y sistematizar los saberes básicos de los dos cursos de Bachillerato pero no puede dejar de señalarse que estarán siempre estrechamente interrelacionados dado que cualquier proyecto requerirá el conocimiento simultáneo de todos ellos.

En el bloque A, «Fundamentos geométricos», el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su naturaleza y su utilidad, al igual que su aplicación en diferentes contextos. También se plantea la relación entre el dibujo técnico y las matemáticas, así como la presencia de la geometría en campos diversos como arquitectura e ingeniería.

En el bloque B, «Geometría proyectiva», el objetivo es que el alumnado adquiera los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión las soluciones a un problema constructivo o de interpretarlas para su ejecución.

En el bloque C, «Normalización y documentación gráfica de proyectos», se dota al alumnado de los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y dimensiones de los objetos de forma inequívoca siguiendo las normas UNE e ISO, con el fin de elaborar y presentar, de forma individual o en grupo, proyectos sencillos de ingeniería o arquitectura.

Por último, en el bloque D, «Sistemas CAD», se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas utilizando programas de diseño asistido por ordenador; su desarrollo, por tanto, debe hacerse de forma transversal en todos los bloques de saberes y a lo largo de toda la etapa.

A lo largo de los dos cursos de Bachillerato los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, iniciándose el alumnado, en el primer curso en el conocimiento de los conceptos fundamentales y más importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas o que son soporte de otros posteriores, para gradualmente en el segundo curso ir adquiriendo un conocimiento más amplio sobre esta disciplina.

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.2.1.3. correspondería al tercer saber del segundo subbloque dentro del bloque A, impartido en el primer curso.

Bloque A. Fundamentos geométricos.

	1º Bachillerato	2º Bachillerato
A.1. Historia de la geometría.	A.1.1.1. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.	
	A.1.1.2. Desarrollo histórico del dibujo técnico.	A.1.2.1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.
	A.1.1.3. Campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.	

	1º Bachillerato	2º Bachillerato
	A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	

A.2. Trazados en el plano.	A.2.1.2. Concepto de lugar geométrico (mediatriz, bisectriz, arco capaz).	
	A.2.1.3. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.	
A.3. Relaciones geométricas.	A.3.1.1. Proporcionalidad. Teorema de Thales.	
	A.3.1.2. Equivalencia.	
	A.3.1.3. Semejanza.	
A.4. Construcción de formas poligonales.	A.4.1.1. Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares cóncavos (estrellados) y convexos.	
	A.4.1.2. Triángulos y cuadriláteros. Propiedades, puntos notables y métodos de construcción directos.	A.4.2.1. Triángulos y cuadriláteros. Métodos de construcción indirectos.
A.5. Tangencias. Potencia e inversión.	A.5.1.1. Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales.	
	A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces.	
		A.5.2.1. Potencia de un punto respecto a una circunferencia.
		A.5.2.2. Eje radical y centro radical.
		A.5.2.3. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión.
	1º Bachillerato	2º Bachillerato
A.6. Transformaciones geométricas.	A.6.1.1. Simetría axial y radial.	
	A.6.1.2. Homotecia-escalas	
		A.6.2.1. Transformaciones geométricas: homología y afinidad.

		A.6.2.2. Homología y afinidad aplicados a la resolución de problemas en los sistemas de representación.
A.7. Curvas cónicas.	A.7.1.1. Definición, propiedades y elementos constructivos.	
	A.7.1.2. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Métodos de construcción básicos.	A.7.2.1. Curvas cónicas: métodos de construcción avanzados.
		A.7.2.2. Rectas tangentes a curvas cónicas.
		A.7.2.3. Trazado con y sin herramientas digitales.

Bloque B. Geometría proyectiva.

	1º Bachillerato	2º Bachillerato
B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.	B.1.1.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.	
	B.1.1.2. Sistemas de representación. Fundamentos.	B.1.2.1. Sistemas de representación. Ampliación.

	1º Bachillerato	2º Bachillerato
	B.2.1.1. Representación de punto, recta y plano. Determinación del plano.	
	B.2.1.2. Trazado de rectas y planos con planos de proyección.	

B.2. Sistema diédrico.	B.2.1.3. Relaciones de pertenencia a recta y a plano.	A.6.2.1. Transformaciones geométricas: homología y afinidad.
	B.2.1.4. Relaciones de paralelismo y perpendicularidad. Intersecciones.	A.6.2.2. Homología y afinidad aplicados a la resolución de problemas en los sistemas de representación.
	B.2.1.5. Obtención de distancias en verdadera magnitud.	
	B.2.1.6 Figuras contenidas en planos.	
		B.2.2.1. Abatimientos y verdaderas magnitudes.
		B.2.2.2. Giros y cambios de plano. Aplicaciones.
		B.2.2.3. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides rectos y oblicuos.
		B.2.2.4. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección.
		B.2.2.5. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos.
		B.2.2.6. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.

	1º Bachillerato	2º Bachillerato
	B.3.1.1. Sistema axonométrico. Proyecciones cilíndrica ortogonal y cilíndrica oblicua.	
	B.3.1.2 Perspectiva axonométrica isométrica. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.	

B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.	B.3.1.3 Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos básicos.	B.3.2.1. Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.
	B.3.1.4 Perspectiva caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.	
	B.3.1.5 Perspectiva caballera. Proyección cilíndrica oblicua. Representación de figuras y sólidos básicos.	B.3.2.2. Perspectiva caballera. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.
B.4. Sistema de planos acotados.	B.4.1.1. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos.	
	B.4.1.2. Identificación de elementos para su interpretación en planos.	
		B.4.2.1. Resolución de problemas de cubiertas sencillas.
		B.4.2.2. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
B.5. Sistema cónico.	B.5.1.1. Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema.	
	B.5.1.2. Perspectiva cónica frontal y oblicua. Representación de sólidos sencillos a partir de sus vistas.	B.5.2.1. Representación de sólidos y espacios arquitectónicos y urbanísticos a partir de sus vistas.

Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

	1º Bachillerato	2º Bachillerato
C.1. Escalas, normalización y acotación.	C.1.1.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.	
	C.1.1.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales: UNE e ISO.	C.1.2.1. Croquis y planos de taller.
	C.1.1.3. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.	C.1.2.2. Perspectivas normalizadas.
	C.1.1.4. Normas básicas: elección de vistas necesarias. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.	C.1.2.3. Cortes, secciones y roturas.
	C.1.1.5. Acotación. Elementos y conceptos básicos.	C.1.2.4 Acotación. Profundización.
C.2 Formatos y planos técnicos.	C.2.1.1. Formatos. Doblado de planos.	
		C.2.2.1. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.
		C.2.2.2. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de proyectos ingenieriles o arquitectónicos sencillos.

Bloque D. Sistemas CAD.

	1º Bachillerato	2º Bachillerato
D.1. Sistemas CAD. Representaciones 2D.	D.1.1.1. Aplicaciones vectoriales 2D.	D.1.2.1. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.
D.2. Sistemas CAD. Representaciones 3D.	D.2.1.1. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.	D.2.2.1. Fundamentos de diseño de piezas en 3D.
		D.2.2.2. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

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

En la materia de Dibujo Técnico, las situaciones de aprendizaje tienen por objeto contextualizar y dar sentido a lo que se aprende en el aula y fuera de ella. Se constituyen en una herramienta útil para diseñar actividades y proyectos de manera creativa y cooperativa, englobando los diferentes elementos curriculares, y contribuyendo a reforzar aspectos tan importantes para el alumnado como la autoestima, la autonomía, la educación emocional, la investigación, la reflexión crítica y la responsabilidad.

En su planificación y desarrollo, las situaciones de aprendizaje deben favorecer la presencia, participación y progreso de todo el alumnado a través del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Asimismo, las situaciones de aprendizaje persiguen la asimilación por parte del alumnado de las competencias clave y específicas que se diseñan a partir de los desafíos del siglo XXI, mediante la conexión con sus experiencias, motivaciones, experiencias e intereses para conseguir aprendizajes significativos.

Las situaciones de aprendizaje para la materia de Dibujo Técnico giran en torno a las orientaciones que a continuación se proponen.

Desde un enfoque general en esta materia y para el desarrollo de un razonamiento espacial adecuado, los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Además, es relevante señalar que estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas que se pueden emplear al igual que a agilizar el ritmo de las actividades, complementando los trazados con instrumentos manuales (por ejemplo, tiza, escuadra, cartabón y compás) con los generados mediante estas aplicaciones, lo que permitirá incorporar interacciones y dinamismo en las construcciones tradicionales, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano y, en definitiva, posibilitar una representación más precisa y dinámica de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

Debe promoverse el buen uso de las tecnologías de la educación, puesto que pueden contribuir a minimizar las barreras para el aprendizaje y la brecha digital, así como ofrecer una atención personalizada a cada estudiante.

Puesto que vivimos en sociedad, y todo aprendizaje se encamina a desarrollar unas competencias útiles para el desempeño profesional y personal en un futuro más o menos próximo, las situaciones de aprendizaje deben dar relevancia tanto al aprendizaje individual como al grupal, ya que ambos se complementan y enriquecen mutuamente. El docente procurará plantear situaciones que puedan dotar al alumnado de estrategias para aprender de forma autónoma y en grupo, favoreciendo la toma de decisiones con autonomía personal y asumiendo responsabilidades sobre sus propias decisiones.

Una buena situación de aprendizaje debe movilizar diferentes competencias, dando prioridad a las situaciones de aprendizaje cooperativas que impliquen expresar, describir y argumentar los procesos y decisiones llevadas a cabo en el desarrollo de cualquier proyecto.

Se aconseja planificar situaciones de aprendizaje que se aborden transversalmente y globalmente con otras materias. Este enfoque didáctico facilita un aprendizaje significativo conectado con la comunidad y con los retos del siglo XXI y debe basarse en el aprendizaje mediante la acción, en el que el alumnado desempeña un papel activo, responsable y autorregulado con la guía, asesoramiento y acción planificadora del profesorado.

Las situaciones de aprendizaje pueden contextualizarse también fuera del ámbito escolar y en un entorno no solo local o más cercano, sino también abierto a la posibilidad de conocer realidades más lejanas por medio de actividades extraescolares o complementarias. Con esta finalidad proponemos incentivar el conocimiento de la realidad del trabajo en empresas: arquitectura, delineación, forja, mecanizado, automoción, etc. Este conocimiento de las realidades fuera del centro educativo puede construirse por medio de trabajos de documentación (fotografías, bocetos, planos) y por medio de presentaciones y exposiciones orales a audiencias diversas, como otros grupos-clase, otras escuelas, comunicaciones en redes sociales, blogs, web del centro, etc.

Asimismo, es importante poner en valor y dar a conocer el trabajo y esfuerzo que las mujeres aportan a la construcción de nuestro mundo y nuestras sociedades, en este caso por su participación en proyectos técnicos de la más diversa naturaleza, reconociendo su trabajo y teniéndolo presente en el diseño de situaciones de aprendizaje que pueden orientarse hacia trabajos de documentación, investigación y bibliografías.

A continuación, se proponen algunas orientaciones que ayuden a diseñar las herramientas e instrumentos de evaluación.

En primer lugar, hay que recordar la importancia de observar los procesos de aprendizaje y pautas de trabajo para darles tanta o más importancia que a los resultados finales. Para ello, se procurará disponer de herramientas variadas de evaluación: producciones escritas (documentación de obras y proyectos arquitectónicos, recogida de datos y medidas, etc.), trabajos de taller (bocetos, escalas, mediciones en exterior, replanteos y rediseños), otros trabajos de diversa naturaleza (documentación fotográfica, entrevistas en empresas, hemerotecas, prensa, televisión...). También se recomiendan como instrumentos de evaluación las producciones orales (exposiciones de ejercicios, presentaciones digitales, debates, etc.)

Se proponen además instrumentos para evaluar las producciones y productos finales tanto individuales como colaborativos: memorias de proyecto, planos y despieces, rúbricas, pruebas escritas, proyectos gráficos sujetos a plazos de tiempo, etc.

En lo que respecta a la evaluación, debe ser un proceso bidireccional entre docentes y alumnado y siempre enfocado al objetivo de mejorar el aprendizaje. En primer lugar, es fundamental que el alumnado sepa en todo momento qué se espera de él y cuáles son los objetivos finales del proceso de aprendizaje. Esto le permite tomar parte de su propia evaluación y la de sus compañeros, y construir un aprendizaje cooperativo apoyado en el autoconocimiento y en la reflexión personal. El docente debe ofrecer retroalimentación personalizada, guiar y presentar estrategias positivas para afrontar las dificultades intrínsecas al propio proceso de aprendizaje así como las particulares de cada alumno.

Por otro lado, es necesario que el profesorado evalúe su propio desempeño docente en lo concerniente al diseño y puesta en práctica de las situaciones de aprendizaje como elemento valioso y esencial de la práctica docente. Para ello, siempre será conveniente tener en cuenta la opinión de los alumnos sobre la propia naturaleza de las situaciones de aprendizaje, los recursos y tiempos puestos a su disposición.

Asimismo, será un elemento valioso la coevaluación de otros docentes que hayan podido intervenir en el diseño y puesta en práctica de algunas de las situaciones de aprendizaje coordinadas entre varias materias.

6. 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 RECOMENDADOS

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

MATERIAL PROPIO DEL DEPARTAMENTO REPARTIDO EN AULA:

Pizarra Digital en el aula

Modelos geométricos de madera y plástico

Modelos metálicos de piezas

Instrumental de dibujo técnico

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 PARAARQUITECTOS. 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.

BIBLIOTECA INTERACTIVA.

Contamos con numeroso material didáctico digital realizado por los miembros del Departamento, que se adaptan perfectamente a las necesidades del alumno de este Centro.

7. 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.

8. EVALUACIÓN

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

- Observación directa y sistemática constituirá la técnica principal.
- Análisis y valoración del progreso, adquisición y aplicación práctica de los contenidos. Aplicación de los conocimientos básicos. Destreza manual. Uso del material. Estética.
- Valoración del alumno de manera individual. Partiendo de su situación inicial y atendiendo a la diversidad de capacidades, aptitudes, evolución.....
- Consecución de los objetos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias claves.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Rúbricas de la unidad.
- Pruebas correspondientes a la unidad.
- Trabajos variados, diversos y adaptados a las diferentes situaciones de aprendizaje.

SISTEMA CALIFICACIÓN

Calificación cuantitativa:

- La calificación del alumno reflejará la adquisición de las competencias específicas de la materia. Atendiendo a indicadores de logro y rúbricas.
- Se usará el sistema numérico.
- Se evaluará al alumno de manera continua y teniendo en cuenta la evolución del mismo.

Calificación cualitativa:

- Pruebas de evaluación por competencias.
- Observación directa.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Primero de Bachillerato

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

Criterio 1.2. Mostrar curiosidad por identificar los elementos geométricos que encontramos en nuestro entorno: en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, en la naturaleza, en diseños gráficos, artes decorativas, patrones textiles, etc.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas (simerías, homotecias, escalas) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

Criterio 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.

Criterio 2.3. Resolver gráficamente tangencias básicas y trazar curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución.

Criterio 2.4. Mostrar curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática (lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad).

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Conocer las proyecciones cilíndrica ortogonal, cilíndrica oblicua y cónica y los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación.

Criterio 3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.

Criterio 3.3. Definir elementos y figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.

Criterio 3.4. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.

Criterio 3.5. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua.

Criterio 3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, y valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.

Criterio 4.2. Elaborar la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando croquis y planos conforme a norma.

Competencia específica 5.

Criterio 5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando sus herramientas y las técnicas asociadas.

Criterio 5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

Segundo de Bachillerato

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Analizar la evolución de las formas geométricas en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.

Criterio 1.2. Identificar, comprender y reproducir los elementos geométricos que se encuentran en nuestro entorno tanto en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, como en la naturaleza, en diseños gráficos e industriales.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.

Criterio 2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.

Criterio 2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción a la vez que mostrando interés por la precisión.

Criterio 2.4. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones (simetrías, homotecias, giros, homología y afinidad) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

Criterio 2.5. Conocer las relaciones entre las matemáticas y el dibujo. Apreciar los razonamientos y demostraciones matemáticas como elementos necesarios, enriquecedores y facilitadores de su aprendizaje.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Conocer los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación apreciando la idoneidad de cada uno de ellos según el carácter de la representación gráfica que se busca.

Criterio 3.2. Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre la utilidad de los métodos utilizados y los resultados obtenidos.

Criterio 3.3. Representar, aplicando los fundamentos del sistema diédrico, cuerpos geométricos y de revolución, incluyendo sus desarrollos.

Criterio 3.4. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométrica y cónica.

Criterio 3.5. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.

Criterio 3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Elaborar la documentación gráfica adecuada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis, vistas diédricas acotadas y planos conforme a norma.

Criterio 4.2. Trabajar en equipo en la elaboración coordinada de toda la documentación gráfica relativa a un proyecto, incluyendo una fase última de identificación y subsanación de errores entre las partes.

Competencia específica 5.

Criterio 5.1. Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD, valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.

Criterio 5.2. Recrear virtualmente figuras planas y piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos individuales y en grupo.

Criterio 5.3. Incorporar la experimentación en el uso de las herramientas digitales como estrategia óptima para apreciar la agilidad, eficiencia y multiplicidad de opciones que estas herramientas proporcionan.

Criterio 5.4. Debatir y argumentar en torno al enriquecimiento que las herramientas digitales aportan frente a los medios tradicionales, tanto en lo que respecta al aprendizaje de esta materia como a su aplicación en un entorno empresarial y laboral.

EXÁMENES EXTRAORDINARIOS

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.

- 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 como son la adecuada utilización de materiales e instrumentos, así como la presentación y limpieza.

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:

- Los alumnos pueden aprobar la asignatura de un curso anterior obteniendo en el siguiente 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 Dibujo Técnico con el profesor del área que a la sazón será quien ejercerá la atención a pendientes 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 profesor del área 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 Dibujo Técnico que en ese momento cuenten con este tipo de alumnado en sus clases.

9. 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.

10. UNIDADES DIDÁCTICAS.

Programación Didáctica de Aula

Dibujo Técnico I

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
«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 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 DEL BACHILLERATO

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- 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, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. También prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia, e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género, o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- 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.
- 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, 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.
- 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 al 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. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, al igual que como medio de desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

UNIDAD 1. Trazados básicos en el plano

OBJETIVOS CURRICULARES

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

INTRODUCCIÓN

Esta unidad abarca 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.

SABERES BÁSICOS DE LA UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DE LOGRO
- 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.
CL CMCT AA IE CEC		

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 H ó 2H preferiblemente portaminas, que permita trabajar con precisión. A continuación, y cuando el alumno/a haya terminado el ejercicio y esté totalmente seguro 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.

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).

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.

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.

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 del libro de texto.

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

Realización de los ejercicios sobre triángulos y cuadriláteros.

Realización de los ejercicios sobre polígonos.

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

MATERIALES DIDÁCTICOS

Libro de texto.

Material propio de dibujo técnico.

Lámina de dibujo.

Problemas de refuerzo y ampliación.

Imágenes de diseño industrial donde se analice su estructura en formas poligonales básicas: triángulos, cuadriláteros, etc.

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. <i>Diseño y fabricación de posavasos.</i>
	Expresión oral y escrita. Para comenzar. El Dibujo Técnico en tu vida.
	Comunicación audiovisual. Ángulos de la circunferencia; arco capaz de un segmento según un ángulo determinado; clasificación de los triángulos; rectas y puntos notables del triángulo; construcción de triángulos; clasificación de los cuadriláteros; construcción de paralelogramos; construcción de trapecios; construcción de polígonos.
	Emprendimiento. Diseñar tres propuestas diferentes para posibles posavasos aplicando la construcción geométrica de formas poligonales.
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: diseño y fabricación de posavasos.

UNIDAD 2. Transformaciones geométricas

OBJETIVOS CURRICULARES

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

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.

SABERES BÁSICOS DE LA UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DE LOGRO
- Series lineales: razón simple de tres puntos, razón doble de cuatro puntos, cuaterna armónica. - Homotecia. - Simetría. - Traslación. - Giro. - 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.
CL CMCT AA IE CEC		

ORIENTACIONES PARA EL DESARROLLO DE LA UNIDAD

Se puede iniciar la unidad indicando al 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. La simetría central, la simetría axial, la traslación y el giro son otros tipos de transformaciones.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Realización de los ejercicios sobre homotecia y simetría.

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.

Lámina de dibujo.

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.

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. <i>Diseño y fabricación de posavasos.</i>
	Expresión oral y escrita. Para comenzar. El Dibujo Técnico en tu vida.
	Comunicación audiovisual. Ángulos de la circunferencia; arco capaz de un segmento según un ángulo determinado; clasificación de los triángulos; rectas y puntos notables del triángulo; construcción de triángulos; clasificación de los cuadriláteros; construcción de paralelogramos; construcción de trapecios; construcción de polígonos.
	Emprendimiento. Diseñar tres propuestas diferentes para posibles posavasos aplicando la construcción geométrica de formas poligonales.
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: diseño y fabricación de posavasos.

UNIDAD 3. Tangencias

OBJETIVOS CURRICULARES

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

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.

SABERES BÁSICOS DE LA UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DE LOGRO
• 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. • Trazado de enlaces.	• 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.
CL CMCT AA IE CEC		

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.

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.

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.

Imágenes sobre diseños cotidianos del entorno del/a alumno/a.

Problemas de refuerzo y ampliación.

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. <i>Diseño y fabricación de posavasos.</i>
	Expresión oral y escrita. Para comenzar. El Dibujo Técnico en tu vida.
	Comunicación audiovisual. Ángulos de la circunferencia; arco capaz de un segmento según un ángulo determinado; clasificación de los triángulos; rectas y puntos notables del triángulo (páginas 22 y 23); construcción de triángulos; clasificación de los cuadriláteros; construcción de paralelogramos; construcción de trapecios; construcción de polígonos.
	Emprendimiento. Diseñar tres propuestas diferentes para posibles posavasos aplicando la construcción geométrica de formas poligonales.
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: diseño y fabricación de posavasos.

UNIDAD 4. Curvas técnicas

OBJETIVOS CURRICULARES

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

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.

SABERES BÁSICOS DE LA UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DE LOGRO
- 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.
CL CMCT AA IE CEC		

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.

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.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Realización de las actividades sobre curvas técnicas del libro de texto.

MATERIALES DIDÁCTICOS

Libro de texto del alumno.
Material propio de dibujo técnico.
Lámina de dibujo.
Diapositivas y revistas científicas
Revistas de diseño.
Problemas de refuerzo y ampliación.

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. <i>Diseño y fabricación de posavasos.</i>
	Expresión oral y escrita. Para comenzar. El Dibujo Técnico en tu vida.
	Comunicación audiovisual. Ángulos de la circunferencia; arco capaz de un segmento según un ángulo determinado; clasificación de los triángulos; rectas y puntos notables del triángulo; construcción de triángulos; clasificación de los cuadriláteros; construcción de paralelogramos; construcción de trapecios; construcción de polígonos.
	Emprendimiento. Diseñar tres propuestas diferentes para posibles posavasos aplicando la construcción geométrica de formas poligonales.
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: diseño y fabricación de posavasos.

UNIDAD 5. Curvas cónicas

OBJETIVOS CURRICULARES

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

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.

SABERES BÁSICOS DE LA UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DE LOGRO
- 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.
CL CMCT AA IE CEC		

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.

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 de las láminas.

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.

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.

Diapositivas y revistas científicas.

Revistas de diseño.

Problemas de refuerzo y ampliación.

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.

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. <i>Diseño y fabricación de posavasos.</i>
	Expresión oral y escrita. Para comenzar. El Dibujo Técnico en tu vida.
	Comunicación audiovisual. Ángulos de la circunferencia; arco capaz de un segmento según un ángulo determinado; clasificación de los triángulos; rectas y puntos notables del triángulo ; construcción de triángulos; clasificación de los cuadriláteros; construcción de paralelogramos, construcción de trapecios; construcción de polígonos .
	Emprendimiento. Diseñar tres propuestas diferentes para posibles posavasos aplicando la construcción geométrica de formas poligonales.
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: diseño y fabricación de posavasos.

UNIDAD 6. Sistema diédrico: punto, recta y plano

Intersecciones paralelismo y perpendicularidad

OBJETIVOS CURRICULARES

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

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.

SABERES BÁSICOS DE LA UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DE LOGRO
- 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.	- 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 y perpendicularidad.	- 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 sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección.

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 más 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.

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 conseguir un desarrollo sostenido de la mencionada visión espacial y poder imaginar las posiciones relativas de los elementos geométricos entre sí. 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.

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. La condición para que exista una relación de perpendicularidad entre rectas y planos.

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.

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.

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

Mostrar a los 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.

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

Ejercicios de refuerzo y ampliación.

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. <i>Diseño y fabricación de posavasos.</i>
	Expresión oral y escrita. Para comenzar. El Dibujo Técnico en tu vida.
	Comunicación audiovisual. Ángulos de la circunferencia; arco capaz de un segmento según un ángulo determinado; clasificación de los triángulos; rectas y puntos notables del triángulo; construcción de triángulos; clasificación de los cuadriláteros; construcción de paralelogramos; construcción de trapecios; construcción de polígonos.
	Emprendimiento. Diseñar tres propuestas diferentes para posibles posavasos aplicando la construcción geométrica de formas poligonales.
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: diseño y fabricación de posavasos.

UNIDAD 7. Sistema axonométrico

OBJETIVOS CURRICULARES

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

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.

SABERES BÁSICOS DE LA UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DE LOGRO
- 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 perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordinados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado. - Realiza la perspectiva de objetos simples definidos por sus vistas fundamentales y viveversa.
CL CMCT AA IE CEC		

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.

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.

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.

	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.

**ORIENTACIONES
METODOLÓGICAS**

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. <i>Diseño y fabricación de posavasos.</i>
	Expresión oral y escrita. Para comenzar. El Dibujo Técnico en tu vida.
	Comunicación audiovisual. Ángulos de la circunferencia; arco capaz de un segmento según un ángulo determinado; clasificación de los triángulos; rectas y puntos notables del triángulo; construcción de triángulos; clasificación de los cuadriláteros; construcción de paralelogramos; construcción de trapecios; construcción de polígonos.
	Emprendimiento. Diseñar tres propuestas diferentes para posibles posavasos aplicando la construcción geométrica de formas poligonales.
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: diseño y fabricación de posavasos.

UNIDAD 8. Sistema de perspectiva caballera

OBJETIVOS CURRICULARES

- a) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- b) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- c) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- d) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- e) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- f) 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 de la perspectiva caballera. 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 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.

INTRODUCCIÓN

Dentro del sistema axonométrico, se encuentra una variedad que utiliza como sistema de proyección la cilíndrica oblicua. 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.

SABERES BÁSICOS DE LA UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DE LOGRO
- 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.	- Realiza perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencia situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. - Realiza la perspectiva de objetos simples definidos por sus vistas fundamentales y viceversa.
CL CMCT AA IE CEC		

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 de la unidad 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.

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.

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. <i>Diseño y fabricación de posavasos.</i>
	Expresión oral y escrita. Para comenzar. El Dibujo Técnico en tu vida.
	Comunicación audiovisual. Ángulos de la circunferencia; arco capaz de un segmento según un ángulo determinado; clasificación de los triángulos; rectas y puntos notables del triángulo; construcción de triángulos; clasificación de los cuadriláteros; construcción de paralelogramos; construcción de trapecios; construcción de polígono.
	Emprendimiento. Diseñar tres propuestas diferentes para posibles posavasos aplicando la construcción geométrica de formas poligonales.
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: diseño y fabricación de posavasos.

UNIDAD 9. Normalización

OBJETIVOS CURRICULARES

- a) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- b) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- c) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- d) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- e) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- f) 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.** 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.
- **Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos ya conocen como se trabaja normalizadamente 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.

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.

SABERES BÁSICOS DE LA UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DE LOGRO
- 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. - Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.
CL CMCT AA IE CEC		

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.

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. <i>Diseño y fabricación de posavasos.</i>
	Expresión oral y escrita. Para comenzar. El Dibujo Técnico en tu vida.
	Comunicación audiovisual. Ángulos de la circunferencia; arco capaz de un segmento según un ángulo determinado; clasificación de los triángulos; rectas y puntos notables del triángulo; construcción de triángulos; clasificación de los cuadriláteros; construcción de paralelogramos; construcción de trapecios; construcción de polígonos.
	Emprendimiento. Diseñar tres propuestas diferentes para posibles posavasos aplicando la construcción geométrica de formas poligonales.
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: diseño y fabricación de posavasos.

TEMPORALIZACIÓN POR EVALUACIONES

De la unidad 1 a la 5 1º evaluación
 De la unidad 6 a la 7 2º evaluación
 De la unidad 8 a la 9 3º evaluación

RÚBRICAS

Indicadores del grado de desarrollo		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 1-1	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	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 1-3	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 2-1	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 2-2	Realización de los ejercicios sobre homotecia y simetría.	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.	

UNIDAD 2-3	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 2-4	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 2-5	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 3-1	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 4-1	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 4-2	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 4.3	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 5-1	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 de sus ejes, que, en el caso de la elipse, pueden ser reales o conjugados.	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.	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.	

Indicadores del grado de desarrollo		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- 6.1	Utilizar el sistema diédrico para representar figuras planas y volúmenes sencillos.	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-6.2	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 elementos de manera inequívoca.	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 -6.3	Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).	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 caballeras).	Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).	

UNIDAD-6.4	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 problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.	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-6.5	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.	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.	

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES 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 dimensión de dos segmentos dadas su suma y su diferencia.	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.

Indicadores del grado de desarrollo		Niveles de adquisición				Calificación (máximo 4)
1º DT. EVALUACIÓN 3ª	Indicadores de logro	En vías de adquisición (1)	Adquirido (2)	Avanzado (3)	Excelente (4)	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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 proporcionalidad.	Comprende las características de transformaciones geométricas basadas en la proporción áurea y su aplicación a la construcción de figuras planas como el rectángulo áureo.	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 trazados.	

UNIDAD-7.1	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 las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.	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 coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.	

UNIDAD-8.1	Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencia situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.	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 coordenados, 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 coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. Aplicando escalas de medida.	

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad. <i>Proporción áurea en la naturaleza.</i>
	Expresión oral y escrita. Para comenzar. El Dibujo Técnico en tu vida.
	Comunicación audiovisual. El Partenón y sus proporciones; teorema de Tales; determinación del segmento mayor áureo de otro; determinación del segmento menor áureo de otro dado; la proporción áurea en el pentágono; otras relaciones áureas; teorema de la altura; teorema del cateto; determinación de la dimensión de dos segmentos dadas su suma y su media proporcional; determinación de la dimensión de dos segmentos dadas su diferencia y su media proporcional; determinación de la dimensión de dos segmentos dadas su suma s y su diferencia d ; 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; 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; rectángulo de lado $\sqrt{2}$ y de base $\sqrt{3}$; la proporción áurea en una tormenta.
	El tratamiento de las tecnologías de la información y de la comunicación. Métodos para representar el espacio.
	Emprendimiento. Elaborar una propuesta de anagrama para una empresa en el que pueda aplicarse la proporción áurea.
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: la proporción áurea en la naturaleza.

UNIDAD-8.2	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.	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-8.3	Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzado o con la ayuda de plantillas de curvas.	Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. .	Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. Representa formas sólidas o espaciales.	Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano 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 coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas. Sobre vistas dadas en diédrico.	

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES 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 posavasos.	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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES		INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO		INDICADORES DE LOGRO		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 proporcionalidad.		• Construye polígonos aplicando las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y demás elementos.		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.		
UNIDAD-9.1	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 disponer las vistas y para la acotación.	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-9.2	Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.	Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.	Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.	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, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando e trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.		Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos.	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.	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-9.3	Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.	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-9.4	Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.	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-9.5	Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.	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

Dibujo Técnico II

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
«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 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 DEL BACHILLERATO

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- 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, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. También prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia, e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género, o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- 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.
- 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, 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.
- 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 al 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. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, al igual que como medio de desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

UNIDAD 1. Proporcionalidad

OBJETIVOS CURRICULARES

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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES 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 dimensión de dos segmentos dadas su suma y su diferencia.	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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	AGRUPAMIENTO
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 proporcionalidad.	Comprende las características de transformaciones geométricas basadas en la proporción áurea y su aplicación a la construcción de figuras planas como el rectángulo áureo.	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 trazados.	

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. <i>Diseño y fabricación de posavasos.</i>
	Expresión oral y escrita. Para comenzar. El Dibujo Técnico en tu vida.
	Comunicación audiovisual. Ángulos de la circunferencia; arco capaz de un segmento según un ángulo determinado; clasificación de los triángulos; rectas y puntos notables del triángulo; construcción de triángulos; clasificación de los cuadriláteros; construcción de paralelogramos; construcción de trapecios; construcción de polígonos.
	Emprendimiento. Diseñar tres propuestas diferentes para posibles posavasos aplicando la construcción geométrica de formas poligonales.
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: diseño y fabricación de posavasos.

UNIDAD 2. Polígonos

OBJETIVOS CURRICULARES

- a) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- b) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- c) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- d) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- e) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- f) 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 saben 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.

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES 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 posavasos.	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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	AGRUPAMIENTO
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 proporcionalidad.	• Construye polígonos aplicando las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y demás elementos.	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 trazados.	

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. <i>Diseño y fabricación de posavasos.</i>
	Expresión oral y escrita. Para comenzar. El Dibujo Técnico en tu vida.
	Comunicación audiovisual. Ángulos de la circunferencia; arco capaz de un segmento según un ángulo determinado; clasificación de los triángulos; rectas y puntos notables del triángulo; construcción de triángulos; clasificación de los cuadriláteros; construcción de paralelogramos; construcción de trapecios; construcción de polígonos.
	Emprendimiento. Diseñar tres propuestas diferentes para posibles posavasos aplicando la construcción geométrica de formas poligonales.
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: diseño y fabricación de posavasos.

UNIDAD 3. Transformaciones geométricas I

OBJETIVOS CURRICULARES

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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	B1-1.4. 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.	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.	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.	

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. <i>División del cuadrado en figuras que sumadas son equivalentes al cuadrado.</i>
	Expresión oral y escrita. Para comenzar El Dibujo Técnico en tu vida.
	Comunicación audiovisual. Equivalencia de triángulos; triángulo de base dada equivalente a otro triángulo; triángulo equivalente a un polígono; triángulo equivalente a un rectángulo; rectángulo equivalente a un triángulo; rectángulo de base dada equivalente a un rectángulo; rectángulo equivalente a trapecio; cuadrado equivalente a un rectángulo; cuadrado equivalente a la suma de otros dos dados; cuadrado equivalente a la suma de otros tres dados; cuadrado equivalente al doble, triple, cuádruple... de otro dado; cuadrado equivalente a un círculo; círculo equivalente a la suma de otros dos dados; círculo equivalente al doble, triple, cuádruple... de otro dado .
	Emprendimiento. Determinar la división de un triángulo en otros tres equivalentes entre sí. Determinar gráficamente el cuadrado equivalente al hexágono de la figura. Crear otro juego Tangram a partir de la subdivisión de otra figura geométrica.
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: la división del cuadrado en figuras que sumadas son equivalentes al cuadrado.

UNIDAD 4. Transformaciones geométricas II

OBJETIVOS CURRICULARES

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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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 geométricos, describiendo sus aplicaciones.	Realiza las transformaciones homológicas identificando sus características.	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 planas.	
	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.	

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. <i>Una galería anamórfica.</i>
	Expresión oral y escrita. Para comenzar. El Dibujo Técnico en tu vida.
	Comunicación audiovisual. Homología; Afinidad como homología de centro impropio; homotecia como homología de eje impropio ; traslación como homología de eje y centro impropios; patrones básicos de homología; el centro de homología, el eje y dos puntos homólogos; el centro, el eje y la recta límite; el centro y las dos rectas límite; dos pares de puntos homólogos y la dirección del eje; transformación homológica de un polígono dados el centro y el eje de homología; perspectiva cónica como homología; conversión de un cuadrilátero irregular en un cuadrado; transformación de una circunferencia en una elipse por homología; la afinidad; transformación de un romboide en un cuadrado dado el eje de afinidad; afinidad y elipse; recta tangente a una elipse en un punto <i>P</i> de ella conocidos sus diámetros principales o los conjugados; rectas tangentes a una elipse que pasen por un punto <i>P</i> exterior, conocidos los diámetros principales o los conjugados ; recta tangente a una elipse según una dirección, conocidos un par de diámetros conjugados.
	Emprendimiento. Crear una imagen anamórfica.
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: la anamorfosis.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	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.	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 procedimiento utilizado.	Resuelve problemas entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.	
	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 homología respecto a la circunferencia.	

UNIDAD 5. Transformaciones geométricas III

OBJETIVOS CURRICULARES

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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	

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. <i>Isaac Newton y la resolución del problema de Apolonio.</i>
	Expresión oral y escrita. Para comenzar. El Dibujo Técnico en tu vida.
	Comunicación audiovisual. Características de la inversión; propiedades de la inversión; elementos dobles de la inversión; inversión de recta y circunferencia; eje radical; centro radical.
	El tratamiento de las tecnologías de la información y de la comunicación. Búsqueda de información sobre una aplicación diferente para el principio de inversión.
	Emprendimiento. Buscar una aplicación diferente para el principio de inversión.
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: la resolución del problema de Apolonio.

UNIDAD 6. Tangencias

OBJETIVOS CURRICULARES

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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES 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 ajedrez.	B1-2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	
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.	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.	CMCT AA CEC

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. <i>Las piezas del ajedrez.</i>
	Expresión oral y escrita. Para comenzar. El Dibujo Técnico en tu vida.
	Comunicación audiovisual. Circunferencias tangentes a una recta r y una circunferencia, dado el punto de tangencia T sobre la recta ($RCPr$); circunferencias tangentes a una recta r y a una circunferencia, dado el punto de tangencia T sobre la circunferencia ($RCPc$); circunferencias tangentes a dos rectas que se cortan, que pasen por un punto P interior a las mismas (RRP); circunferencias tangentes a dos circunferencias, dado el punto T de tangencia en una de ellas ($CCPc$); circunferencias tangentes a una recta r y a una circunferencia, dado el punto de tangencia T sobre la recta ($RCPr$); circunferencias tangentes a una recta r y a una circunferencia, dado el punto de tangencia T sobre la circunferencia ($RCPc$); 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); circunferencias tangentes a una recta y a una circunferencia que pasan por un punto exterior P . Soluciones exteriores (RCP); circunferencias tangentes a una recta y a una circunferencia que pasan por un punto exterior P . Soluciones interiores (RCP); circunferencias tangentes a dos rectas que se cortan y a una circunferencia interior (RRC); circunferencias tangentes a una circunferencia que pasan por dos puntos exteriores (CPP); circunferencias tangentes a una circunferencia que pasan por dos puntos interiores ($CPPi$).
	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.
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: el análisis de las piezas del ajedrez.

UNIDAD 7. Curvas cónicas

OBJETIVOS CURRICULARES

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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES DE LA UNIDAD	
BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO - Trazado de curvas cónicas. - Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones.	- 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	CMCT AA IE CEC
	B1-2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.	Resuelve problemas entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.	
	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 homología respecto a la circunferencia.	CMCT AA CEC CMCT AA CEC

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. <i>El método del jardinero.</i>
	Expresión oral y escrita. Para comenzar. El Dibujo Técnico en tu vida.
	Comunicación audiovisual. Elementos del cono. Círculo y rectas como secciones cónicas; elipse, parábola e hipérbola; conceptos generales de las curvas cónicas; características de la elipse; características de la parábola y la hipérbola ; trazado de las curvas cónicas por puntos en la elipse y la parábola; trazado de las curvas cónicas por puntos en la hipérbola; trazado de cónicas por haces proyectivos en la elipse; trazado de cónicas por haces proyectivos en la parábola y la hipérbola; dibujo de la elipse por el método de la tarjeta; dibujo de la elipse como transformación de una circunferencia, conocidos los diámetros principales; dibujo de la elipse como transformación de una circunferencia, conocidos dos diámetros conjugados; dibujo de la elipse como transformación de una circunferencia, conocidos dos diámetros conjugados, por el método de los ocho puntos y las cuatro tangentes; trazado de recta tangente a una curva cónica sabiendo el punto de tangencia (P); recta tangente a una curva cónica dado un punto exterior por el que pasa (trazado mediante la circunferencia focal); recta tangente a una curva cónica dado un punto exterior por el que pasa (trazado mediante la circunferencia principal); recta tangente a una curva cónica dada su dirección (a partir de la circunferencia focal); recta tangente a una curva cónica dada su dirección (a partir de la circunferencia principal); trazado de cónicas por el método de las envolventes; trazado de las asíntotas de una hipérbola; puntos de intersección de una recta secante a una curva cónica.
	Emprendimiento. Determinar los diámetros principales de la elipse a partir de los conjugados. Dibujar elipses.
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: el método del jardinero para trazar elipses.

UNIDAD 8. Curvas técnicas

OBJETIVOS CURRICULARES

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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES DE LA UNIDAD	
BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO - Trazado de curvas cónicas y técnicas. - Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas c	- La cicloide. - La epicloide. - La hipocicloide. - El óvalo, ovoide y espiral. - Métodos de construcción u aplicaciones. - Realización de diferentes combinaciones de curvas.	B1-2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	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.	CMCT AA CEC

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. <i>El espirógrafo.</i>
	Expresión oral y escrita. Para comenzar. El Dibujo Técnico en tu vida.
	Comunicación audiovisual. Construcción o trazado de la cicloide; construcción o trazado de la cicloide acortada; construcción o trazado de la cicloide alargada; construcción o trazado de la epicloide normal; construcción o trazado de la epicloide acortada y alargada; construcción o trazado de la hipocicloide normal; construcción o trazado de la hipocicloide acortada y alargada; construcción aproximada de la evolvente de una circunferencia; construcción de una hélice cilíndrica, dado el paso; construcción de la hélice cónica dado el diámetro y el paso; construcción de la hélice esférica dado el diámetro.
	El tratamiento de las tecnologías de la información y de la comunicación. Búsqueda en Internet de herramientas para hacer diferentes combinaciones de hipocicloides.
	Emprendimiento. Realizar diferentes combinaciones de hipocicloides de distintos colores.
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: el espirógrafo.

UNIDAD 9. Sistema diédrico I

OBJETIVOS CURRICULARES

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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	
	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.	

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. <i>Intersecciones y abatimientos en el diseño.</i>
	Expresión oral y escrita. Para comenzar. El Dibujo Técnico en tu vida.
	Comunicación audiovisual. Abatimiento; abatimiento de punto y traza sobre el <i>PH</i> ; abatimiento de punto y traza sobre el <i>PV</i> ; abatimiento de una recta; abatimiento de dos rectas; abatimiento de rectas de máxima; abatimiento de planos y rectas particulares; desabatimientos; giro de un punto; giro de una recta; giro de un plano; casos particulares de giro; cambio de plano vertical; cambio de plano horizontal; aplicaciones del cambio de plano; intersección entre planos; algunos casos avanzados de intersección entre planos; intersección recta-plano; distancia entre puntos; distancia entre punto y plano; distancia entre punto y recta; distancia entre rectas paralelas (avanzado); distancia entre rectas que se cruzan (ejercicio de nivel avanzado); distancia entre recta y plano; distancia entre planos paralelos.
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: las intersecciones y los abatimientos en el diseño (página 156).

UNIDAD 10. Sistema diédrico II

OBJETIVOS CURRICULARES

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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	
	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.	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	

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. <i>La superficie esférica. Desarrollo aproximado y aplicaciones.</i>
	Expresión oral y escrita. Para comenzar. El Dibujo Técnico en tu vida.
	Comunicación audiovisual. Tabla de los poliedros regulares; dodecaedro; icosaedro; tabla de las superficies geométricas; esfera; toroide; superficies geométricas apoyadas sobre planos diversos; sección de pirámide oblicua por plano oblicuo; pirámide recta apoyada en plano horizontal: sección por plano horizontal; tetraedro apoyado por una cara en PH del sistema: sección por plano oblicuo; hexaedro sobre el PH del sistema: sección por plano paralelo a la LT determinando sección hexagonal; octaedro apoyado por un vértice en PH del sistema: sección por plano proyectante vertical; aplicación de la homología a las secciones planas; cilindro recto sobre el PH del sistema: sección por plano proyectante horizontal; cilindro recto sobre el PH del sistema: sección por plano oblicuo; cono recto sobre el PH del sistema: sección por plano de perfil; cono recto seccionado por plano oblicuo: Procedimiento: cambio de plano (ejercicio de nivel avanzado); secciones de las superficies esférica y toroidal.
	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.
	Emprendimiento. Valorar las ventajas y desventajas del uso de las distintas proyecciones de la esfera de la Tierra.
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: el desarrollo aproximado y aplicaciones <i>de la superficie esférica.</i>

UNIDAD 11. Sistema axonométrico I

OBJETIVOS CURRICULARES

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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES 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.	• 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	
	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.	

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. <i>Relacionando conceptos: tangencias, curvas cónicas, óvalos y proyección</i>
	Expresión oral y escrita. Para comenzar. El Dibujo Técnico en tu vida.
	Comunicación audiovisual. Tabla con los elementos esenciales del sistema axonométrico; poliedros regulares: tetraedro, hexaedro e icosaedro; pirámide oblicua con base triangular apoyada en el horizontal y proyecciones completas; pirámide recta de base pentagonal (en caballera); prisma oblicuo de base cuadrada (dibujo isométrico); prisma de base hexagonal regular apoyado en el derecho del sistema; proyección planométrica o militar y perspectiva caballera de prisma recto de base pentagonal regular; cono recto apoyado sobre el horizontal del sistema; cono recto en proyección caballera; cilindro recto en proyección isométrica; tabla con recordatorio de intersecciones; intersección entre rectas y superficies geométricas; secciones planas de superficies geométricas.
	El tratamiento de las tecnologías de la información y de la comunicación. La utilización de aplicaciones gráficas para realizar representaciones precisas.
	Valores personales. Valorar la aplicación del dibujo técnico en tu vida: relación de los conceptos de tangencias, curvas cónicas, óvalos y proyección axonométrica.

UNIDAD 12. Sistema axonométrico II

OBJETIVOS CURRICULARES

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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES 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. • Realización de dibujos de conjunto, montaje, despiece o desplegados.	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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	
	B2-3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.	Reconoce la sección plana en el diseño.	

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.
	Expresión oral y escrita. Para comenzar.
	Comunicación audiovisual. Disposición del sistema y de los objetos; métodos operativos en la generación del volumen; la sección plana en el diseño; la sección plana para definir el interior: cortes, secciones y roturas; tabla con los tipos de corte; tabla con las secciones abatidas; tabla con los tipos de rotura; acotación en proyecciones isométrica y caballera; características de los dibujos de conjunto; proyección isométrica íntegra y semiseccionada del mismo conjunto de elementos.
	Emprendimiento. Diseñar un sólido que requiera de un objeto dado y dibujar vistas y axonometría valorando la proyección más conveniente si se incorporan circunferencias.

UNIDAD 13. El proyecto

OBJETIVOS CURRICULARES

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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES 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. • Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.	• 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	
	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.	
	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.	

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.
	Expresión oral y escrita. Para comenzar.
	Comunicación audiovisual. Fases del proyecto del Puente del Guardián del Castillo; plano descriptivo de los usos de las estancias de la planta de un edificio; variantes del diseño de una silla; esquema de las dimensiones de una silla infantil para distintas edades; gráficos sobre las posturas en una silla infantil; esquemas de estudio geométrico del plegado de una silla infantil; gráficos del análisis de la geometría del cuadrilátero para una silla infantil a efectos de plegado; imagen tridimensional –isometría– del proceso de plegado de una silla infantil; gráfico de la simulación en alzado del proceso de plegado de una silla infantil con dos y tres peldaños; tabla del módulo base y la evolución del diseño de una silla infantil; gráfico de la zona de la silla infantil afectada por la modificación del diseño para sostener el soporte del respaldo y el asiento; bocetos en sección transversal de la solución del conjunto soporte-respaldo-acolchamiento de una silla infantil; gráfico del proceso de inserción del conjunto del asiento infantil en su soporte; planos del diseño de un asiento infantil.
	Emprendimiento. Realizar el proyecto de una estantería.

UNIDAD 14. Herramientas infográficas

OBJETIVOS CURRICULARES

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

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DEL ÁREA	SABERES 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	INDICADORES DE LOGRO	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.	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.	
	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.	
	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.	

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.

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.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Texto de inicio de unidad.
	Expresión oral y escrita. Para comenzar.
	Comunicación audiovisual. Distintas orientaciones en un programa de dibujo 3D; ejemplos de distintos volúmenes elaborados con un programa de dibujo 3D; ejemplos de distintas texturas en un mismo objeto; distintas iluminaciones de un objeto; ejemplo de entidades guardadas en un bloque de programa de CAD.
	El tratamiento de las tecnologías de la información y de la comunicación. Analizar distintos programas informáticos de diseño. Utilizar programas de dibujo 3D para dibujar diversos objetos. Búsqueda a través de Internet distintas texturas para aplicar a determinados objetos.
	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.
	Valores personales. Valorar importancia de las aplicaciones informáticas en el diseño.

RÚBRICAS

Indicadores del grado de desarrollo		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	
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	
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	

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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	

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 imaginarios.	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 imaginarios.	
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.	
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	
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	

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	
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, epicloides, 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	
UNIDAD 8	Traza curvas cicloides, epicloides, hipocicloides, evolventes de circunferencias y hélices.	Entiende las curvas cicloides, epicloides, hipocicloides,	Traza curvas cicloides, epicloides, hipocicloides,	Traza curvas cicloides, epicloides, hipocicloides, evolventes de circunferencias y hélices.	Traza curvas cicloides, epicloides, 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	

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,	
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	
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	
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	

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	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	
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	

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	
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	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 los objetos	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	
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	

DIBUJO ARTÍSTICO

1.INTRODUCCIÓN

El dibujo es una técnica de representación y comunicación que ha variado técnicamente desde sus orígenes porque se han ampliado con el tiempo sus posibilidades expresivas y los materiales que se utilizan. Si se considera el dibujo como una forma de representar e interpretar lo que se ve, entonces el modo de mirar se convierte en el primer paso del proceso de la realización de un dibujo. Primero es necesario tener la curiosidad de contemplar para después observar, analizando los elementos que forman lo visto. Finalmente, sobre un soporte y unos materiales concretos se emplearán diferentes técnicas de dibujo para describir, analizar, expresar, narrar, comunicar, o simplemente como herramienta de descubrimiento desde la primera infancia hasta edad adulta. Puesto que sus funciones son diversas, sus ámbitos de aplicación son amplios. La exploración consustancial al dibujo ha aportado soluciones gráficas variadas a lo largo de la historia y es, en conclusión, una herramienta fundamental de pensamiento y conocimiento al establecer un vínculo crucial entre la idea y su representación gráfica.

El dibujo es un lenguaje universal en cuanto que es una actividad intelectual, un medio de análisis y de conocimiento. Es el primer enlace de unión entre la idea y su representación gráfica, lo que propicia que sea el origen de las actividades creadoras, imprescindible en el desarrollo de todas las demás artes, así como 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. Es una forma de expresión y comunicación, porque se proyecta la visión del mundo de la persona que dibuja, no solo a través del estudio atento y analítico, sino también mediante la intervención de la imaginación, que reinventa la realidad. Por ser una de las primeras traducciones y exteriorizaciones de nuestros pensamientos y emociones es, por ende, íntimo y directo, liberador en su inmediatez, en su sencillez o complejidad. El trazo, el estilo del artista, revela sin duda su necesidad creativa. El dibujo contiene la esencia del ser humano, es representativo de la persona que lo crea.

Por tanto, la materia de dibujo contribuye al desarrollo de la personalidad del alumnado pues- to que antes de dibujar hay que observar, reflexionar y sacar conclusiones, lo que favorece la formación de una conciencia crítica, que junto al aprendizaje y gracias a la observación de obra de variado estilo y origen, ayuda a ser más tolerante y flexible. Igualmente, esta materia contribuye al desarrollo de una educación ambiental por medio de la creación de proyectos sostenibles, la

gestión responsable de los residuos y el conocimiento de la toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

La materia de Dibujo Artístico contribuye al desarrollo de las competencias clave de diversas maneras. Para empezar, una forma de expresión como es el dibujo fomenta la consecución de la competencia en comunicación lingüística. Asimismo, los procesos mentales que suponen transformar pensamientos en dibujos están relacionados con el pensamiento abstracto y con la superación de problemas contribuyendo a la adquisición de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. Por otro lado, la utilización de distintos programas informáticos disponibles en el aula propiciará el desarrollo de la competencia digital.

A la competencia personal, social y de aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorece la reflexión sobre el poder del dibujo para expresar estados de ánimo, sensaciones u opiniones, que implican influir sobre grupos sociales, y por ello se hace necesaria una reflexión moral que desarrolle una personalidad empática y crítica que valore la libertad de expresión como base fundamental de la creación artística, propiciando la gestión de su propio aprendizaje, que al enfrentarse a las propias dificultades del aprendizaje de las técnicas de dibujo, implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

En relación con la competencia ciudadana, analizar dibujos y dibujar, exponiendo su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, permite al alumnado valorar y debatir sobre la utilidad o no de los mensajes gráficos analizados para la defensa de los derechos humanos y la protección del medio ambiente, objetivos recogidos en los Objetivos del Milenio. Asimismo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia a la diversidad de opiniones y de género, cooperación y flexibilidad, contribuyendo a la adquisición de habilidades sociales también vinculadas con esta competencia clave.

Al mismo tiempo, cabe destacar que se desarrolla la competencia emprendedora por medio del análisis de necesidades y oportunidades al plantear un proyecto gráfico, asumiendo retos con sentido crítico, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas, inclusivas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, cultural y económico. Para ello se evalúan las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo y considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

Por último, al reconocer la importancia de los aspectos fundamentales que el dibujo ha tenido en el desarrollo del ser humano, entendiendo que forma parte del patrimonio histórico, tecno- lógico y cultural, el alumnado podrá expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones de manera creativa y abierta, desarrollar la autoestima, la creatividad y el sentido de

pertenencia a través de la expresión cultural y artística, con empatía y actitud colaborativa, y convertirse en una herramienta para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas, desarrollando así la competencia en conciencia y expresión culturales.

La materia de Dibujo Artístico ofrece una clara continuidad a las competencias desarrolladas en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria al continuar los aprendizajes relacionados con las técnicas de expresión gráfica comenzados en las materias de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Expresión Artística.

En relación con la continuidad en las posteriores etapas, la materia de Dibujo Artístico de primero y segundo de Bachillerato debe cursarla todo el alumnado del Bachillerato de Artes y deberá sentar las bases mínimas para el aprendizaje de las técnicas vinculadas con el dibujo artístico, que da nombre a esta materia.

El alumnado que decida continuar con estudios superiores relacionados con la materia, como pueden ser Bellas Artes, Restauración, Arquitectura o Animación 2 y 3D, ampliará los conocimientos adquiridos con esta materia. También podrá utilizar estos conocimientos como salida profesional en campos relacionados con la ilustración, el diseño, el tatuaje, la animación y los videojuegos, la arquitectura y la ingeniería o la docencia.

En los próximos apartados 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 investigar, experimentar y reflexionar sobre el proceso creativo.

Las competencias específicas planteadas son cuatro y están diseñadas para conseguir que el alumnado, por una parte, desarrolle la observación, el análisis y la reflexión sobre la realidad, usando el dibujo como lenguaje gráfico intelectual; que, por otro lado, adquiera las destrezas y técnicas necesarias, incluidas las digitales, para su aplicación en diferentes proyectos y ámbitos; y que, por último, desarrolle una sensibilidad estética hacia sus obras y las de los demás, descubriendo el dibujo como medio independiente de expresión personal y de disfrute estético, que estimula la sensibilidad artística y la imaginación, al tiempo que es una herramienta de pensamiento, que aúna intuición y asociación de ideas.

En el apartado de conexiones entre competencias se establecen conexiones 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, con las competencias clave.

Con el propósito de conseguir las competencias específicas se han seleccionado y organizado los saberes básicos necesarios para el aprendizaje de técnicas de dibujo. Estos saberes están vinculados al conocimiento del origen del concepto y de la historia del dibujo; al estudio y uso de los principios de la percepción del espacio, de la luz y el color; al

estudio del cuerpo humano; a las técnicas propias del dibujo, y a la posibilidad del empleo de programas informáticos aplicados al dibujo.

A fin de movilizar esos saberes y desarrollar las competencias específicas, el apartado de situaciones de aprendizaje ofrece orientaciones y principios generales para el diseño de propuestas de aula que estimulen en el alumnado la curiosidad, la observación, la investigación, la experimentación, la planificación de los proyectos creativos y el trabajo en equipo.

Por último, los criterios de evaluación de todos estos procesos de aprendizaje están concebidos con la finalidad de comprobar, de un lado, si el alumnado conoce tanto los mecanismos de la percepción visual como sus leyes y principios, además de la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones y empleándolos con intenciones comunicativas o expresivas; por otra parte, para determinar, si analiza, experimenta y prueba distintas soluciones utilizando las técnicas adecuadas a cada trabajo; también, si participa en proyectos grupales, expresando sus opiniones, haciendo crítica constructiva, al tiempo que valora y disfruta del dibujo como recurso expresivo, pero también como posible oportunidad laboral, y finalmente, para determinar que considera la promoción y conservación del patrimonio cultural y artístico como esencial para el ser humano.

2.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 irá 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. Este 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 coevaluación, 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 está 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 argumentará 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.

3. 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.

4. 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.

	1º Bachillerato	2º Bachillerato
A.1. Funciones del dibujo.	A.1.1.1. El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.	A.1.2.1. El dibujo como expresión artística contemporánea.
	A.1.1.2. El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: diseño, arquitectura, ciencia y literatura.	A.1.2.2. La Bauhaus y el diseño.
A.2. Historia del dibujo.	A.2.1.1 Desde la Antigüedad hasta la Edad Media.	A.2.2.1. El dibujo en el arte europeo de los siglos XV al XIX.
	A.2.1.2. El dibujo en el mundo islámico, India y Extremo Oriente.	A.2.2.2. El dibujo en el arte de los siglos XX y XXI. De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción.

Bloque B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

	1º Bachillerato	2º Bachillerato
B.1. Elementos básicos de la expresión gráfica.	B.1.1.1. Terminología y materiales del dibujo.	
	B.1.1.2. El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.	
	B.1.1.3. La línea: trazo y grafismo. Las tramas.	B.1.2.1. Textura visual y táctil
	B.1.1.4. La forma. Análisis de su tipología. Diferentes aplicaciones y combinaciones.	B.1.2.2. Las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas.
	B.1.1.5. Niveles de iconicidad de la imagen.	B.1.2.3. Geometría y naturaleza.

B.2. Técnicas.	B.2.1.1. El boceto o esbozo. Introducción al encaje.	B.2.2.1. La retentiva y la memoria visual.
	B.2.1.2. Técnicas gráfico- plásticas, secas y húmedas.	B.2.2.2. Dimensiones del color. Aplicaciones prácticas.
	B.2.1.3. Utilización de programas de pintura y dibujo digital.	B.2.2.3. Dibujo animado a mano y digitalmente.
	B.2.1.4. Materiales gráfico- plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto ambiental y sostenibilidad.	
B.3. Proyectos gráficos colaborativos.	B.3.1.1. La distribución de tareas.	B.3.2.1. La distribución de tareas.
	B.3.1.2. Planificación de las fases de trabajo.	B.3.2.2. Planificación de las fases de trabajo.
	B.3.1.3. Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.	B.3.2.3. Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.
	B.3.1.4. Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos.	B.3.2.4. Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos.

Bloque C. Percepción y representación del espacio.

	1º Bachillerato	2º Bachillerato
C.1. Percepción visual.	C.1.1.1. Fundamentos de la percepción visual.	
	C.1.1.2. Principios de la psicología de la Gestalt.	
	C.1.1.3. Ilusiones ópticas.	C.1.2.1. El color asociado a la línea. Arte óptico y geométrico.
	C.1.1.4. Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.	

	C.1.1.5. Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.	C.1.2.2. Cualidades y relaciones del color. El contraste de color. Color local, tonal y ambiental. Usos del color en el dibujo.
C.2. La sintaxis visual.	C.2.1.1. La composición como método. El equilibrio compositivo.	C.2.2.1. Dibujar en el espacio.
	C.2.1.2. Direcciones visuales. Aplicaciones.	
	C.2.1.3. Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.	
C.3. Perspectiva lineal y aérea.		C.3.2.1. La línea, el dibujo y la tridimensionalidad.
		C.3.2.2. La perspectiva. Aplicación de la perspectiva cónica al dibujo artístico.
		C.3.2.3. Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.
		C.3.2.4. Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.
		C.3.2.5. Perspectiva atmosférica.
C.4. La luz.	C.4.1.1. La luz y el volumen.	
	C.4.1.2. Tipos de luz y de iluminación.	
	C.4.1.3. Valoración tonal y claroscuro.	C.4.2.1. El sombreado y la mancha. Escalas y claves tonales.

Bloque D. La figura humana.

	1º Bachillerato	2º Bachillerato
D.1. Historia de la representación	D.1.1.1. Representación simbolista del ser humano a lo largo de la historia.	D.1.2.1. Canon y proporción.

humana.	D.1.1.2. Representación realista del ser humano a lo largo de la historia.	D.1.2.2. Los estereotipos de belleza en diferentes épocas.
D.2. La figura humana y el dibujo.	D.2.1.1. Nociones básicas de anatomía artística.	D.2.2.1. El retrato. Facciones y expresiones.
	D.2.1.2. Apunte del natural y escorzo.	D.2.2.2. El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística.

5. 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 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 in- dependientes, 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, gráfico- plástico, 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.

6. 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

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.

MATERIALES DE USO COMÚN CON EL RESTO DEL CENTRO.

7. 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.

8. EVALUACIÓN

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

- Observación directa y sistemática constituirá la técnica principal.
- Análisis y valoración del progreso, adquisición y aplicación práctica de los contenidos. Aplicación de los conocimientos básicos. Destreza manual. Uso del material. Estética.
- Valoración del alumno de manera individual. Partiendo de su situación inicial y atendiendo a la diversidad de capacidades, aptitudes, evolución.....
- Consecución de los objetos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias claves.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Rúbricas de la unidad.

- Pruebas correspondientes a la unidad.
- Trabajos variados, diversos y adaptados a las diferentes situaciones de aprendizaje.

SISTEMA CALIFICACIÓN

Calificación cuantitativa:

- La calificación del alumno reflejará la adquisición de las competencias específicas de la materia. Atendiendo a indicadores de logro y rúbricas.
- Se usará el sistema numérico.
- Se evaluará al alumno de manera continua y teniendo en cuenta la evolución del mismo.

Calificación cualitativa:

- Pruebas de evaluación por competencias.
- Observación directa.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Primero de Bachillerato

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.

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.

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.

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.

Segundo de Bachillerato

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Analizar de forma exhaustiva y meditada obra gráfica examinando los diversos condicionantes del hecho artístico, atendiendo al mensaje que genera, relacionando mensaje y técnica empleada y 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.

Criterio 1.2. Valorar 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 además la perspectiva de género y defendiendo tanto la pluralidad cultural y artística como la libertad de expresión a través de un discurso razonado, siempre utilizando correctamente la terminología adecuada y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Integrar 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, incluido el propio cuerpo, reconociendo el valor creativo de las propuestas artísticas contemporáneas.

Criterio 2.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en obra artística bidimensional o tridimensional, planteando además, 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 perspectivas de profundidad, al tiempo que utilizando con corrección las herramientas, medios y soportes seleccionados para encontrar un resultado final ajustado a sus intenciones expresivas.

Criterio 2.3. Apreciar 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 tanto de definir un trazo y un estilo propios como de crear en libertad, defendiendo los derechos propios y ajenos.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y poniendo interés en ejercitar la retentiva y la memoria visual.

Criterio 3.2. Lograr efectos perspectivas de profundidad en representaciones gráficas propias y creativas, atendiendo a las proporciones y a los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Diseñar una producción gráfica de forma colaborativa, planificando un método de trabajo coherente, asumiendo responsabilidades y respetando las aportaciones de los demás.

Criterio 4.2. Afrontar, con decisión y una actitud positiva, los retos de todo proyecto gráfico compartido, evaluando tanto el proceso de trabajo planificado como las modificaciones realizadas.

Criterio 4.3. Conocer diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el dibujo artístico, argumentando de forma razonada y respetuosa las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo.

Criterio 4.4. Exponer, de forma inclusiva, el resultado final de la creación de un proyecto gráfico, individual o grupal, explicando cómo se han aplicado los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.

EXÁMENES EXTRAORDINARIOS

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.
- 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.

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:

- 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.

9. 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.

10. UNIDADES DIDÁCTICAS

Programación Didáctica de Aula Dibujo Artístico I

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 «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 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 DEL BACHILLERATO

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- 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, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. También prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia, e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género, o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- 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.
- 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, 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.
- 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 al 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. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, al igual que como medio de desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

UNIDAD 1. Concepto e historia del dibujo

OBJETIVOS CURRICULARES

- 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.
- 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.
- 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.

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.

- 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.

SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
SABERES BÁSICOS DE ÁREA	SABERES 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. • 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	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	INDICADORES DEL GRADO DE DESARROLLO	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 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

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.	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; <i>Mujer sentada campesina</i> , de Juan Gris; 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. La expresión gráfica y sus recursos elementales

OBJETIVOS CURRICULARES

- 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.
- 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.
- 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.
- 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	SABERES 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	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

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.	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; <i>Mujer sentada campesina</i> , de Juan Gris; 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 3. Percepción y representación del espacio

OBJETIVOS CURRICULARES

- 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.
 - 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.
 - 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.
- 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	SABERES 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	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

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.	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; <i>Mujer sentada campesina</i> , de Juan Gris; 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 4. La figura humana

OBJETIVOS CURRICULARES

- 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.
- 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.
- 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.
- 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	SABERES 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	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

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> .
	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; <i>Mujer sentada campesina</i> , de Juan Gris; 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.

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	Expresa emociones utilizando puntos, líneas y planos de	
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	

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	
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	

ANEXOS:**EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE E INDICADORES DE LOGRO**

1. Programación
2. Desarrollo
3. Evaluación

MATERIA:	
PROGRAMACIÓN	
Indicadores de logro	Puntuación del 1 al 10
Los objetivos didácticos se han formulado en función de los estándares de aprendizaje evaluables que concretan los criterios de evaluación.	
La selección y temporalización de contenidos y actividades ha sido ajustada.	
La programación ha facilitado la flexibilidad de las clases, para ajustarse a las necesidades e intereses de los alumnos lo más posible.	
Los criterios de evaluación y calificación han sido claros y conocidos de los alumnos y han permitido hacer un seguimiento del progreso de los alumnos.	
La programación se ha realizado en coordinación con el resto del profesorado.	
PROGRAMACIÓN	
Antes de iniciar una unidad, se ha hecho una introducción sobre el tema para motivar a los alumnos y saber sus conocimientos previos.	
Antes de iniciar una actividad, se ha expuesto y justificado el plan de trabajo (importancia, utilidad, etc.), y han sido informados sobre los criterios de evaluación.	
Los contenidos y actividades se han relacionado con los intereses de los alumnos y se han construido sobre sus conocimientos previos.	
Las actividades propuestas han sido variadas en su tipología y tipo de agrupamiento y han favorecido la adquisición de las competencias clave.	

La distribución del tiempo es adecuada.	
Se han utilizado recursos variados (audiovisuales, informáticos, etc.).	
Se han facilitado estrategias para comprobar que los alumnos entienden y que, en su caso, sepan pedir aclaraciones.	
Se han facilitado a los alumnos estrategias de aprendizaje: lectura comprensiva, cómo buscar información, cómo redactar y organizar un trabajo, etc.	
Las actividades grupales han sido suficientes y significativas.	
El ambiente de la clase ha sido adecuado y productivo.	
Se ha proporcionado al alumno información sobre su progreso.	
Se han proporcionado actividades alternativas cuando el objetivo no se ha alcanzado en primera instancia.	
Ha habido coordinación con otros profesores.	
EVALUACIÓN	
Se ha realizado una evaluación inicial para ajustar la programación a la situación real de aprendizaje.	
Se han utilizado de manera sistemática distintos y adecuados procedimientos e instrumentos de evaluación.	
Se han proporcionado actividades y procedimientos para recuperar la materia, a alumnos con alguna evaluación suspensa, o con la materia pendiente del curso anterior, o en la evaluación final ordinaria.	
Los criterios de calificación propuestos han sido ajustados y rigurosos.	
Los padres han sido adecuadamente informados sobre el proceso de evaluación: criterios de calificación y promoción, etc.	

