

	Programación Didáctica	
	DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS	Curso: 2021-22

ÍNDICE

0.1. Composición del departamento

0.2. Reunión del departamento.

0.3. Libros de texto.

1. Introducción

2. Objetivos generales de área.

3. Contribución de la materia al logro de las competencias clave.

4. Orientaciones metodológicas generales.

5. Tratamiento de los elementos transversales.

6. Plan de atención a la diversidad.

7. Actividades complementarias y extraescolares.

8. Medidas complementarias que se plantean para el tratamiento de la materia dentro del Proyecto bilingüe o plurilingüe.

9. Plan de lectura.

ANEXO: Líneas de trabajo comunes acordadas por el Claustro de profesores

10. Programaciones por etapas y materias:

10.1. Concreción objetivos.

10.2. Evaluación inicial.

10.3. Contenidos.

10.4. Temporalización.

10.5. Criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación (estándares de evaluación evaluables).

10.6. Criterios de calificación (asociación de estándares de aprendizaje evaluables, instrumentos de evaluación e indicadores de logro).

10.7. Contenidos mínimos.

10.8. Actividades de recuperación.

11. Mecanismos de revisión, evaluación y modificación de las Programaciones Didácticas en relación con los resultados académicos y procesos de mejora.



Programación elaborada por:	
Nombre	PILAR de las MUELAS QUÍLEZ
Cargo	JEFA del DEPARTAMENTO DE DIBUJO
Fecha	8 DE OCTUBRE DE 2021

0.1. COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO.

El Departamento de Dibujo del IES “**Jerónimo Zurita**” de Zaragoza, está compuesto por las profesoras que a continuación se enumeran, indicando las asignaturas, cursos, y grupos que imparten.

D^a. PILAR de las MUELAS QUÍLEZ Licenciada en BBAA por la especialidad de Pintura, Profesora de Dibujo de Enseñanza Secundaria, jefa de Departamento.

D^a. EMILIA DOMÍNGUEZ, Licenciada en BBAA por la especialidad de Pintura y Técnico Superior en Grabado y Estampación, Profesora de Dibujo de Educación Secundaria.

0.2. REUNIÓN DEL DEPARTAMENTO.

Las profesoras del Departamento de Artes Plásticas realizarán en común las actividades que permitan el correcto funcionamiento del Departamento, comenzando por la elaboración de la presente programación que en todo momento estará abierta a posibles modificaciones puntuales y cuyos acuerdos quedarán reflejados en el libro de actas del Departamento.

Se realizará la reunión semanal **el viernes de 11:25 a 12: 20 horas**.

Así mismo se reunirán cuantas veces sea necesario para reflexionar, valorar y evaluar la marcha de las diversas enseñanzas impartidas por el Departamento.

PROFESOR	CURSO	Nº GRUPOS	Nº HORAS	TOTAL HORAS
MUELAS, PILAR de las	1º ESO, 2º ESO, 4º ESO, 1º BTO	6	19 + 1	20
DOMÍNGUEZ, EMILIA	1º ESO BILINGÜE, 2º ESO BILINGÜE, 2º BTO	5 + Tutoría	16 + 4	20

0.3. LIBROS DE TEXTO.



MATERIA	CURSO	EDITORIAL	ISBN
E.P.V.A.	1º ESO	Cuaderno de prácticas	Elaborado por el Departamento
E.P.V.A.	2º ESO	Cuaderno de prácticas	Elaborado por el Departamento
E.P.V.A.	4º ESO	Cuaderno de prácticas	Elaborado por el Departamento
D. TÉCNICO I	1º BTO	SM	843-52-405-5630-7
D. TÉCNICO II	2º BTO	SM	978-84-675-8720-3

1. INTRODUCCIÓN.

A lo largo de la historia, la imagen y la palabra han constituido las principales formas de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época actual la imagen ha cobrado gran protagonismo. Por ello, es necesario educar en la comprensión de la comunicación visual y audiovisual, para poder formar parte activa de la sociedad, adquiriendo estrategias para saber expresarse de forma creativa, con rigor técnico, consiguiendo el pleno desarrollo de las personas y un espíritu crítico ante sus propias creaciones y las de los demás.

La materia, debe posibilitar la formación artística para todos los alumnos, que les ayude a comprender mejor la realidad que les rodea y desde el conocimiento, aportar a esa realidad sus propias obras. En este sentido, es fundamental recurrir al patrimonio aragonés, en toda su variedad de manifestaciones artísticas, como referente en la aplicación de conocimientos, en el disfrute estético y en la conservación de valores culturales.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual continúa los bloques de contenidos de Educación Primaria. Los elementos curriculares de la materia se han distribuido a lo largo de los tres cursos de forma que se desarrollen de una manera distributiva, ampliando los grados de aprendizaje y siendo abiertos e interrelacionados.

El bloque de Expresión Plástica profundiza en los elementos gráficos y expresivos de la imagen, experimenta con materiales y técnicas para el aprendizaje del proceso de creación. Se dota al alumnado de autonomía en la creación de obras personales, incidiendo en la planificación de los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

En el bloque de Lenguaje Audiovisual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se hace también especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen, especialmente en el último curso de la etapa.

El bloque de Dibujo Técnico introduce conocimientos geométricos y sistemas de representación, aplicando estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños utilizando el lenguaje universal específico. La representación geométrica lleva implícitas destrezas de rigor, precisión y sistematización del método científico.

En el cuarto curso, considerando la madurez del alumnado y los conocimientos adquiridos, se incorpora el bloque de Fundamentos del Diseño, que permite el descubrimiento de los principios del diseño en sus diferentes ámbitos. En este curso se facilitará que los

alumnos descubran un amplio abanico de profesiones relacionadas con el mundo del arte, el diseño o la industria.

ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

2. OBJETIVOS GENERALES DE ÁREA.

Obj.PV.1. Apreciar el hecho artístico, sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entendiéndose como fuente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural.

Obj.PV.2. Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión en sí mismo, interrelacionado con otros lenguajes y áreas de conocimiento.

Obj.PV.3. Respetar y apreciar diversos modos de expresión, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios y criterios personales que permitan actuar y potencien la autoestima. Reconocer la diversidad cultural, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio artístico.

Obj.PV.4. Utilizar el lenguaje plástico con creatividad, para expresar emociones y sentimientos e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

Obj.PV.5. Utilizar el lenguaje plástico, visual y audiovisual para plantear y resolver diversas situaciones y problemáticas, desarrollando su capacidad de pensamiento divergente e iniciativa, aprendiendo a tomar decisiones y asumiendo responsabilidades.

Obj.PV.6. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y analizando los elementos configurados de la imagen y de los procesos comunicativos.

Obj.PV.7. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de precisión, rigor y pulcritud, valorando el esfuerzo y la superación de las dificultades.

Obj.PV.8. Representar la realidad a través de lenguajes objetivos y universales, conociendo las propiedades formales, de representación y normas establecidas, valorando su aplicación en el mundo tecnológico, artístico y del diseño.

Obj.PV.9. Planificar y reflexionar, sobre el proceso de realización de proyectos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisando y valorando, durante cada fase, el estado de su consecución.

Obj.PV.10. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su relevancia en la sociedad de consumo actual.

Obj.PV.11. Trabajar cooperativamente con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia y rechazando cualquier tipo de discriminación.

3. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.



El desarrollo de las competencias clave se realiza desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando saberes conceptuales y procedimentales, actitudes y valores propios de la materia.

Competencia en comunicación lingüística

Desde el conocimiento de su propio contexto sociocultural, el alumnado interpretará y elaborará mensajes visuales aplicando los códigos del lenguaje plástico. A través de experiencias de aprendizaje variadas se conjugarán diferentes formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación, poniendo en juego el discurso, el argumento, la escucha activa y el lenguaje no verbal. Lo que permitirá descubrir la crítica constructiva, el diálogo y la conversación como fuentes de enriquecimiento. La expresión de las propias ideas, experiencias y emociones favorecerá la comunicación a través del lenguaje plástico.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

La relación entre conceptos y procedimientos permite al alumnado razonar técnicamente para describir, manejar medidas, así como analizar las relaciones entre las figuras. Se conocerán y manipularán materiales, estudiando su idoneidad en creaciones concretas. Mediante la aplicación de los métodos científicos (identificar preguntas, indagar soluciones, contrastar ideas, diseñar pruebas...) se fomenta la atención, disciplina, rigor, limpieza, iniciativa, responsabilidad, etc.,

Competencia digital

Las tecnologías del aprendizaje permiten el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas digitales para buscar y procesar información, transformarla en conocimiento y creaciones propias individuales o grupales. La realización y composición de textos e imágenes digitales, planos, y composiciones visuales y audiovisuales, fomentando el trabajo colaborativo en línea permitirán una resolución más eficiente de las tareas y actividades planteadas.

Competencia de aprender a aprender

El alumno desarrollará su habilidad para iniciar, organizar y persistir en sus tareas. Las propuestas de creación abiertas y contextualizadas favorecerán que se sienta protagonista del proceso y del resultado de su propio aprendizaje. Identificando sus propios logros se sentirá auto eficiente, reforzando así su autonomía y tomando conciencia de cómo se aprende: conocerá (lo que ya sabe sobre la materia, lo que aún desconoce, lo que es capaz de aprender...), reflexionará (sobre las demandas de la tarea planteada, sobre las estrategias posibles para afrontarla...) y organizará el propio proceso de aprendizaje para ajustarlo a sus capacidades y necesidades

Competencia sociales y cívicas

A partir de la interpretación de la realidad social y su contextualización se toman decisiones, se elaboran respuestas creativas, expresando y comprendiendo diferentes puntos de vista y mostrando empatía. La cooperación permanente favorecerá el bienestar personal y colectivo, generando un clima de aula que permita el aprendizaje recíproco y entre iguales. El compromiso social y la disposición para la comunicación intercultural ayudarán a superar los prejuicios y a resolver los problemas que afectan al entorno escolar y a la comunidad, de manera activa, solidaria y constructiva.

Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Desde el autoconocimiento, la autoestima, la autonomía, el interés y el esfuerzo, el estudiante aprenderá a saber elegir, planificar y gestionar diversos conocimientos, habilidades y actitudes con criterio propio y con fines concretos. Desarrollará su capacidad para transformar las ideas en actos con iniciativa, creatividad e imaginación, a través de trabajos individuales y



en equipo que le exigirán organizar, comunicar, presentar, representar, participar, negociar, gestionar recursos, delegar, tomar decisiones, evaluar, autoevaluar...

Competencia de conciencia y expresiones culturales

El conocimiento y uso de las principales técnicas, materiales, recursos y lenguajes artísticos, y su uso como medio de expresión y creación personal para comunicar y compartir ideas, experiencias y emociones, desarrollará las habilidades perceptiva y comunicativa, la sensibilidad y sentido estético del alumnado. Es decir, su capacidad para conocer, comprender, apreciar y valorar con actitud crítica, abierta y respetuosa obras, géneros y estilos de diversas manifestaciones artísticas, aprendiendo a disfrutarlas, conservarlas y considerarlas parte de la riqueza y patrimonio cultural de los pueblos. Se experimentará también el placer por la participación en la vida y actividad cultural del propio entorno, desde la responsabilidad que conlleva la implicación de un proyecto común.

4. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS GENERALES.

El carácter teórico-práctico de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual fomenta el aprendizaje competencial a partir de metodologías activas, desde una planificación rigurosa adaptada al contexto específico del grupo clase.

La metodología debe partir de la perspectiva del docente como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado; además, debe enfocarse a la realización de tareas o situaciones-problema contextualizadas y planteadas en base a objetivos concretos. El alumno deberá resolverlas haciendo un uso adecuado de los distintos conocimientos, destrezas, actitudes y valores que la materia pone en juego.

Los métodos docentes deberán despertar y mantener la motivación del alumno por aprender, asumiendo un papel activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su aprendizaje. Es por esto por lo que el profesorado facilitará que los estudiantes comprendan lo que aprenden, sepan para qué lo aprenden y sean capaces de usar lo aprendido en distintos contextos dentro y fuera del aula. Estas metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo. Las estrategias interactivas son las más adecuadas, al permitir que cada alumno desarrolle las inteligencias múltiples, compartiendo y construyendo el conocimiento mediante dinámicas que permitan el intercambio colectivo de ideas.

La enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual utilizará metodologías que contextualizan el aprendizaje en relación con el medio y que permiten el aprendizaje por proyectos, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas. Se favorece la participación, la experimentación, el descubrimiento y la autonomía, generando aprendizajes transferibles y significativos. Se pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la investigación, a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicándolo a proyectos reales. Se orienta al alumno a que desarrolle e integre de manera activa y funcional los diversos aprendizajes adquiridos desde otras materias.

El alumno debe tener la oportunidad de identificar, comprender y expresar sus propias emociones, para a partir de ello, poder conectar con las emociones de los otros. Por ello el profesorado favorecerá didácticas que incorporen lo emergente y vivencial que surge en el aula. Esto le permitirá conocer y atender mucho mejor los intereses, inquietudes y necesidades de su alumnado. Esto favorecerá la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje. El punto de partida será el nivel competencial inicial del alumnado, que permitirá graduar la secuencia de los aprendizajes requeridos.



El profesorado debe implicarse en la búsqueda, elaboración y diseño de materiales y recursos didácticos variados en coordinación con otras áreas. En este contexto metodológico son recomendables los instrumentos que posibiliten la evaluación continua y permitan compartir resultados de aprendizaje, como el dossier o cuaderno de aprendizaje que favorecerá la revisión continua de los procesos de enseñanza-aprendizaje y evaluación, así el alumnado participa en el seguimiento y evaluación de sus propios logros (mediante la autoevaluación, la evaluación entre iguales o la coevaluación).

Asimismo, se contempla la realización de lecturas en las aulas mediante textos que se proporcionarán a los alumnos. Dichas lecturas serán obtenidas de fragmentos impresos de literatura relacionada con artistas, biografías, análisis de obras, artículos de prensa que ayuden a la animación a la lectura de los mismos. En el apartado correspondiente se cita la relación de lecturas recomendadas por cursos.

Durante los pasados cursos el Departamento de Plástica viene elaborando un **Blog de EPVA** en el que los alumnos tienen la oportunidad de ver expuestos los ejercicios realizados en el aula, también pueden encontrar aplicaciones interactivas y videos útiles para el estudio de la materia, además de enlaces interesantes. La asignatura de **Dibujo Técnico** de Bachillerato también está presente en dicho blog.

Este departamento pretende seguir desarrollando estos recursos durante el presente curso académico.

5. TRATAMIENTO DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES.

EDUCACIÓN EN VALORES

Como el resto de las materias de los diferentes cursos, las enseñanzas de Educación Plástica deben atender también al desarrollo de ciertos elementos transversales del currículo, además de potenciar ciertas actitudes y hábitos de trabajo que ayuden al alumno a apreciar el propósito de las materias, a tener confianza en su habilidad para abordarlas satisfactoriamente y a desarrollarse en otras dimensiones humanas: autonomía personal, relación interpersonal, etc.

En los niveles de ESO el trabajo se focaliza en torno a cinco valores, que este departamento considera fundamentales para el desarrollo integral del alumno:

1. Respeto

- A uno mismo: autoestima, dignidad, valoración del esfuerzo personal, capacidad de aceptar los errores y reponerse ante las dificultades, honestidad, proyecto de vida.
- A los demás: empatía, escucha activa, diálogo, resolución pacífica de conflictos. Se puede trabajar con el enfoque de “deber” (“*tenemos el deber de respetar a los demás*”).
- A las culturas: ideas, lenguas, costumbres, patrimonio cultural.
- A los animales: evitar el daño innecesario, evitar la extinción de especies.
- A la naturaleza: evitar el deterioro medioambiental, participar activamente en la recuperación de este.
- Respeto a las normas y señales de Educación Vial: en el ámbito de la educación y la seguridad vial, se incorporarán elementos curriculares y promoverán acciones para la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas o vehículo a motor, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.



2. Responsabilidad

- Frente a las tareas personales y de grupo: esfuerzo personal, asunción de proyectos comunes, cumplimiento de compromisos contraídos con el grupo.
- Frente a las normas sociales: civismo, ciudadanía. Se puede trabajar con el enfoque de “deber” (“*tenemos el deber de...*”).
- Frente a los conflictos y dilemas morales: información fiable, sentido crítico, posicionamiento responsable y razonado.
- Frente al consumismo: consumo responsable y racional de productos.
- Frente a las generaciones venideras: desarrollo sostenible, ética global a largo plazo.

3. Justicia

- Derecho a la igualdad, con especial referencia a la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, así como a los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.
- Derecho a la alimentación.
- Derecho a la salud.
- Derecho a la educación.
- Derecho a la paz, mediante el fomento del aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social.
- Derecho a la justicia internacional, basada en los valores que sustentan la libertad, la igualdad, el pluralismo cultural y político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto al Estado de derecho y el rechazo a la violencia terrorista, unido al respeto y consideración a las víctimas y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

4. Solidaridad

- Con las personas cercanas que se sienten frágiles e indefensas en su diario vivir.
- Con las personas que padecen enfermedades graves o limitaciones de algún tipo.
- Con los refugiados y desplazados.
- Con las víctimas del desequilibrio económico mundial.
- Con las víctimas de conflictos armados.
- Con las víctimas de desastres naturales.

5. Creatividad y esperanza

- Adquisición del impulso de buscar alternativas y soluciones ante los problemas planteados.
- La confianza en que es posible mejorar las situaciones difíciles, los conflictos, a las personas, el mundo en general.

Los valores se deben fomentar desde las dimensiones individual y colectiva. Desde la **dimensión individual** se desarrollarán, principalmente, la autoestima, el afán de superación, el espíritu crítico y la responsabilidad. Desde la **dimensión colectiva** deben desarrollarse la comunicación, la cooperación y convivencia, la solidaridad, la tolerancia y el respeto.

6. PLAN DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Sabido es que el alumnado de Educación Secundaria Obligatoria presenta diferencias individuales en cuanto a capacidades, intereses y motivaciones. Esto ha de ser tenido en cuenta para afrontar el trabajo con el grupo de alumnos con el que se va a trabajar.

La atención a la diversidad de alumnos y alumnas reviste especial importancia en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, debido a las características de la materia y a la complejidad de algunos de los contenidos del programa, y debe estar presente siempre en la actividad docente para lograr los mejores resultados.

La programación es cíclica y da la oportunidad de volver a retomar los conceptos básicos para garantizar en todo momento su comprensión.

En cuanto a los conceptos realizados a partir de imágenes concretas permiten respetar las diferencias individuales por medio de la elección del proceso didáctico que mejor se acomode a cada alumno.

Las formas de expresión realizadas a través de las propuestas de actividades estimulan especialmente la imaginación, la creatividad y el goce estético.

Se puede decir que las formas didácticas tienen en cuenta el punto de partida de cada alumno, sus dificultades específicas y sus necesidades de comunicación.

Los materiales utilizados se prestan a una diferencia de concepción, de realización y de acabado de modo que todos los alumnos, individualmente o en grupo, puedan servirse de los conocimientos adquiridos como su medio de expresión plástica.

Para aquellos alumnos con necesidades educativas especiales derivadas de condiciones personales de discapacidad, o de situaciones personales, sociales o culturales desfavorecidas se dispondrá de materiales de refuerzo o adaptación con el fin de alcanzar los objetivos propuestos.

Estos materiales de adaptación están localizados a través de recopilaciones de diferentes orígenes, también digitales, y de cuadernos de prácticas diversos proporcionados por varias editoriales para alumnos de 1º, 2º y 4º de ESO.

También se elaboran fichas de refuerzo con actividades sencillas que permiten al alumno trabajar conceptos, aplicar técnicas y afianzar destrezas. Se programan para alumnos con algún tipo de minusvalía o dificultad o en casos de desfases curriculares. No pueden ser estereotipadas, sino que hemos de ajustarlas a las necesidades o carencias de cada alumno.

Igualmente se elaboran actividades de ampliación/profundización: son las que permiten continuar construyendo nuevos conocimientos a alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo propuestas y, también, las que no son imprescindibles en el proceso. Estas actividades van dirigidas a alumnos con capacidades superiores a la media de la clase.

Finalmente, todos aquellos materiales que el profesor/a crea conveniente para la comprensión de las diferentes unidades didácticas y que previamente sean consensuados con el departamento de Orientación.

7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Se han solicitado las siguientes actividades:

Actividad:	Grupo:	Objetivos:
ARTE EN LA CALLE	1º ESO	Complementar el aprendizaje del aula con otros externos relacionados por sus contenidos
VISITAS DINAMIZADAS EN FRANCÉS	1º Y 2º DE ESO	Complementar el aprendizaje del aula con otros externos relacionados por sus contenidos. Inmersión lingüística.

8. MEDIDAS COMPLEMENTARIAS QUE SE PLANTEAN PARA EL TRATAMIENTO DE LA MATERIA DENTRO DEL PROYECTO BILINGÜE O PLURILINGÜE.

		PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	
		DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS 1º y 2º DE ESO SECCIÓN BILINGÜE	CURSO 2021-22
Programación	elaborada por:		
Nombre	EMILIA DOMÍNGUEZ HERNÁNDEZ		
Cargo	PROFESORA SECCIÓN BILINGÜE FRANCÉS		
Fecha	8 de OCTUBRE DE 2021		

INTRODUCCIÓN.

El aumento de las relaciones internacionales por motivos educativos, laborales, culturales, etc, hace que el aprendizaje de lenguas extranjeras sea una competencia clave a desarrollar dentro de la sociedad en la que vivimos.

El aprendizaje de lenguas y su utilización como vía de comunicación han adquirido gran importancia en el marco plurilingüe y pluricultural de la Comunidad Europea.

Nuestro centro, el IES Jerónimo Zurita, tiene una larga tradición en la incorporación de lenguas extranjeras en materias no lingüísticas, sobre todo en Lengua Francesa.



El Departamento de Educación Plástica, Visual y Audiovisual que cumple seis años de incorporación al Proyecto Bilingüe del Centro, impartiendo la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en francés, **en 2º curso de ESO**, durante el presente ampliará su contribución al proyecto impartiendo la materia en francés a los alumnos bilingües de **1º curso de ESO** y con ello contribuir al desarrollo de la competencia comunicativa en lengua francesa de nuestro alumnado.

PROGRAMACIÓN EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL BILINGÜE FRANCÉS 1º de ESO.

El alumnado bilingüe de **1º de ESO** seguirá la programación de Departamento de Educación Plástica, Visual y Audiovisual al igual que los restantes grupos no bilingües teniendo en cuenta que:

- Disponen de material en lengua francesa suficiente para poder adquirir las competencias lingüísticas propias del Proyecto Bilingüe y del Proyecto de Centro.
- Las clases se impartirán al menos en un 50% en francés.
- Se introducirán ejemplos relacionados con el Arte y la cultura francesa en cada Unidad Didáctica.
- Se valorarán trabajos de grupo en los que se realicen exposiciones en francés sobre unidades tratadas en el aula.
- Se participará de forma habitual en las propuestas que desde la Sección Bilingüe se propongan.

8.1. OBJETIVOS.

Además de los objetivos propios de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para 1º de ESO, los objetivos que se pretenden alcanzar en la Sección Bilingüe son:

- a. Adquirir la capacidad para comunicarse progresivamente de forma oral y por escrito a través de distintas tareas.
- b. Leer diversos tipos de textos como medio de acceder a fuentes de información variadas.
- c. Reconocer el valor del francés como instrumento de aprendizaje de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual
- d. Utilizar la lengua francesa como medio de comunicación de forma lúdica y disfrutar de su uso.
- e. Conocer a los principales maestros y obras artísticas de Francia.

8.2. EVALUACIÓN INICIAL

La evaluación inicial se realiza a finales de septiembre del año académico y tiene como finalidad detectar los distintos niveles de conocimientos y capacidades de los alumnos de un mismo grupo, para poder trabajar en consecuencia una adaptación de contenidos, si fuera necesario. En dichas pruebas se valoran tanto las destrezas gráficas como la creatividad, además de la comprensión de mensajes y conocimientos previos del alumnado.

La prueba que se ha elaborado para los alumnos de 1º de ESO de Sección Bilingüe en francés, es la misma que la que se ha realizado para el resto del alumnado de 1º de ESO, únicamente se ha incluido una pregunta en francés que los alumnos deben responder, obligatoriamente, en el mismo idioma. De esta manera podremos obtener una idea del nivel que tiene el alumnado en lengua francesa.



8. 3. CONTENIDOS

De acuerdo con la Orden ECD/ /2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, en 1º de ESO, se distribuye en tres bloques de bloques de contenidos:

- El bloque I Expresión Plástica.
- El bloque II Lenguaje Audiovisual.
- El bloque III Dibujo Técnico

8. 3.1. Contenidos desarrollados en Unidades Didácticas.

Se trabajarán los contenidos propios de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para 1º de ESO.

BLOQUE I. LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

Unité 1 :

Éléments basiques pour les arts visuels.

- Les points.
- Les lignes.
- Les surfaces plates.

Unité 2 :

La composition. Les principes de composition servent à organiser les éléments de la composition de l'œuvre.

- Les principes de composition: équilibre. le rythme (mouvement et temps), la variété, le contraste, la proportion ou l'échelle, l'harmonie, l'unité.
- Indicateurs de profondeur.

Unité 3 :

La couleur.

- Caractéristiques des couleurs: synthèse additive, synthèse Soustractive.
- Harmonies chromatiques.
- La couleur dans l'image.

Unité 4 :

La texture

- Textures : définition.
- La texture comme élément expressif.
- Types de textures.
- Techniques pour créer des textures.



BLOQUE II. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Unité 5 :

La perception visuelle.

- La perception visuelle.
- L'espace.
- La lumière.

Unité 6 :

La forme:

- La forme: bidimensionnelle, tridimensionnelle, naturelle, artificielle, figurative et abstraite.
- Représentation de l'espace.

Unité 7 :

Langage et communication visuelle.

- Comment se produit la communication visuelle.
- Fonctions des images.
- Échelle d'iconicité.
- Les signes et les symboles.
- Types de langage visuel: Arts plastiques, dessin, BD, cinéma, photographie, vidéo, cartels....

Unité 8 :

Le langage audiovisuel.

- Bande dessinée.
- Photographie.
- Cinéma.
- L'image mobile.
- Publicité.

BLOQUE III. EL DIBUJO TÉCNICO

Unité 9 :

Dessin Technique.

- Dessins géométriques de base: Le point, la droite, le segment, parallèle, perpendiculaire, angle.
- Proportionnalité.
- Disproportion et distorsion.

Unité 10 :**Représenter les formes géométriques.**

- Les figures plates.
- Les triangles
- Les quadrilatères
- Division du cercle.
- Polygones étoilés.

Anexo: Techniques artistiques

Dessin : Le dessin calligraphie, fusain, crayon, crayon Conté, mine de plomb, graphite, pierre noire, encre, pastel.

Peinture : Définition, aquarelle, gouache, détrempe, tempera, huile, acrylique, lavis, fresque, pochoir, sanguine, laque, encaustique.

Estampe : Estampe, gravure, lithographie, sérigraphie, impression à plat, burin, pointe, manière noire, eau forte, aquarelle, mezzotinto, carborundum, xylographie, linogravure, cliché-verre, chalcographie, taille douce

Techniques Numériques : Création numérique, impression numérique, découpage–assemblage

Sculpture : Haut et bas –reliefs, bronze, céramique.....

Techniques Mixtes : Collage, transfert, peintures mixtes.....

Photo : Techniques générales, les supports....

8. 3.2. CONTENIDOS MÍNIMOS.

Los contenidos mínimos serán los mismos que lo programado para la sección no bilingüe de 1º de ESO.

8. 3.3. TEMPORALIZACIÓN.PRIMER TRIMESTRE.

Bloque III. Dibujo Técnico. Dessins géométriques de base. Les formes géométriques.

SEGUNDO TRIMESTRE



Bloque I. Expresión plástica. Éléments basiques pour les arts visuels. La composition. La couleur. La texture.

TERCER TRIMESTRE.

Bloque II. Comunicación Visual. La perception visuelle. La forme. Langage et communication visuelle. Le langage audiovisuel.

8. 4. METODOLOGÍA.

Además de la metodología desarrollada en la Programación General del Departamento de Educación Plástica Visual y Audiovisual. Nuestra metodología fundamentalmente se centrará en el Aprendizaje Integrado de Contenido y Lengua Extranjera, AICLE.

- Provocar un proceso de comunicación en el aula.
- Considerar al alumno protagonista del proceso de aprendizaje potenciando su autonomía.
- El uso del francés se hará de forma progresiva, se trabajará el vocabulario de cada unidad oralmente y por escrito. (Se adjunta léxico que se trabajará a lo largo del curso).
- Se alternará el uso del francés y del español.
- Durante todo el curso se trabajarán textos sencillos y adaptados.
- Nuestro propósito es utilizar una gran diversidad de estrategias según el momento y el contexto concreto, utilizando también el mayor número de recursos, siempre que sea posible. Se tendrán en cuenta las adquisiciones previas de los alumnos, sus intereses, etc.
- Se trabajará en coordinación con el profesor de francés, este preparará con los alumnos el tema correspondiente antes de que el profesor vaya a comenzarlo. Así mismo, el profesor de Francés trabajará en sus clases el léxico presentado en la AELEX de plástica.

Los recursos que se utilizarán en el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en francés serán:

Diccionario de francés.

Material didáctico preparado por la profesora, presentaciones, documentos, Cahier d' activités, etc. Además de videos y recursos bajados de **internet** de distintas páginas educativas francesas como:

<https://perezartsplastiques.com/>

<http://arts.plastiques.educ.free.fr/>

<http://artsplastiquesaucollegedoumergue.overblog.com/>

Etc.

8.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA. UNIDAD DIDÁCTICA QUE LOS DESARROLLA.

Los Criterios de Evaluación y Estándares de Aprendizaje asociados a cada Competencia serán los mismos que los programados para la sección no bilingüe de 2º de ESO, reflejados en el apartado de Evaluación de la programación general del Departamento de Educación Plástica Visual y Audiovisual. En dicho apartado se hace referencia a las unidades didácticas que desarrollan los Criterios de Evaluación y Estándares de Aprendizaje asociados a cada Competencia.

La evaluación de los contenidos se distribuirá temporalmente entre los tres trimestres que componen el curso.

Durante el transcurso de cada evaluación se realizarán los trabajos que se hayan acordado previamente, para las dos secciones, entre los componentes del departamento y siempre en función del tiempo disponible y de las características del grupo, **siendo imprescindible haber presentado todos los trabajos** en las fechas marcadas por el profesor.

También se realizarán exámenes conceptuales con propuestas de ejercicios tanto teóricos como prácticos. **Todas las cuestiones del examen se realizarán en francés**, valorando así la **comprensión lectora** del alumnado bilingüe, dado que dichos exámenes son más prácticos que teóricos. No obstante, el examen contará con al menos un **20%** de cuestiones teóricas, **de obligada respuesta en francés** valorando así la **expresión escrita**. Esto puede cambiar en función del nivel del alumnado.

La evaluación como parte integrante del proceso de formación de los alumnos contribuye a la mejora del rendimiento. La evaluación es continua y atiende a la evolución del proceso global del desarrollo del alumno. Por ello, **no se realizarán recuperaciones trimestrales de las pruebas conceptuales**. Sin embargo, la presentación de los trabajos retrasados es condición indispensable. Para la evaluación positiva a final de curso, dado que a día de hoy parece que están suprimidas las Pruebas Extraordinarias, se facilitará al alumnado que no ha alcanzado un resultado positivo a lo largo de los tres trimestres, el poder ir entregando sus trabajos pendientes y adquiriendo las competencias no alcanzadas, antes de la finalización del curso escolar.

En espera de recibir instrucciones concretas por parte de la administración con respecto a la realización de las pruebas extraordinarias, este departamento ha decidido dejar esta programación abierta a esa posibilidad. Si se produce esta situación se mantendría vigente el sistema de recuperación de la materia empleado hasta ahora:

*“Por ello, **no se realizarán recuperaciones trimestrales de las pruebas conceptuales. Sin embargo, la presentación de los trabajos retrasados es condición indispensable para la recuperación de las evaluaciones anteriores. Al final del curso, a los alumnos que no hayan superado los objetivos previstos y hayan sido evaluados negativamente, se les realizará una prueba global con la que tendrán ocasión de recuperar la materia. De no conseguir la evaluación positiva se presentarán a la convocatoria de la PRUEBA EXTRAORDINARIA, donde se les realizará un examen sobre los CONTENIDOS MÍNIMOS anteriormente expuestos.***

Para superar dicha Prueba Extraordinaria deberá obtenerse un Suficiente (5) en el examen. Dicha calificación, al ser elaborado el examen con arreglo a los CONTENIDOS



MÍNIMOS, se obtiene completando correctamente el 75% de la prueba. Es condición indispensable para la realización del examen, acudir a dicha convocatoria portando todos los materiales de dibujo y expresión plástica para la correcta realización de los ejercicios. En caso contrario, no se podrá recuperar la materia al no cumplirse con las mínimas condiciones de trabajo.”

8.6. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

El criterio de la calificación de este Departamento viene dado por concepto numérico entre el 0 y el 10. Con estos valores se puntuarán aquellos ejercicios tanto conceptuales como procedimentales que puedan ser medidos cuantitativamente de una manera objetiva.

Este Departamento determina que la calificación que ha de figurar en los boletines trimestrales de notas del alumnado equivale a la **suma de la nota media de los trabajos procedimentales, láminas y otros trabajos (valorados en un 60%) más las pruebas o controles conceptuales, como exámenes teórico-prácticos y ejercicios escritos etc., (valorados en un 30%). También se valorará con un 10% la actitud (esfuerzo, interés, etc) del alumnado. La nota mínima requerida en las pruebas conceptuales (exámenes) para optar a dicha suma son 3 puntos.**

Aquellos alumnos que no entreguen los ejercicios procedimentales en la fecha prevista lo podrán hacer en la clase siguiente. Este retraso supondrá una penalización del 50%, es decir, la calificación será de 1 a 5.

Esto no es obstáculo, sin embargo, para que en los casos especiales de alumnos que por razones físicas o de otro tipo, requieran más tiempo para la realización de las actividades y trabajos se les permita una prórroga razonable atendiendo siempre al sentido común, la equidad y la igualdad de oportunidades.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN		Curso: 2º ESO (Bilingüe)
MATERIA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL	%	INSTRUMENTOS
Contenidos teórico-prácticos	30	EO/PE
Trabajos de clase (láminas)	60	AP
Trabajo, actitud, valores e interés	10	OB/AP/AE

Leyenda

OB: Observación sistemática.

AP: Análisis de producciones del alumnado (láminas y trabajos)

EO: Exposiciones orales (temas a exponer)

PE: Pruebas escritas (exámenes)

AE: Autoevaluación.



PROGRAMACIÓN EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL BILINGÜE FRANCÉS 2º de ESO.

El alumnado bilingüe de **2º de ESO** seguirá la programación de Departamento de Educación Plástica, Visual y Audiovisual al igual que los restantes grupos no bilingües teniendo en cuenta que:

- Disponen de material en lengua francesa suficiente para poder adquirir las competencias lingüísticas propias del Proyecto Bilingüe y del Proyecto de Centro.
- Las clases se impartirán al menos en un 50% en francés.
- Se introducirán ejemplos relacionados con el Arte y la cultura francesa en cada Unidad Didáctica.
- Se valorarán trabajos de grupo en los que se realicen exposiciones en francés sobre unidades tratadas en el aula.
- Se participará de forma habitual en las propuestas que desde la Sección Bilingüe se propongan.

8.1. OBJETIVOS.

Además de los objetivos propios de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para 2º de ESO, los objetivos que se pretenden alcanzar en la Sección Bilingüe son:

- f. Adquirir la capacidad para comunicarse progresivamente de forma oral y por escrito a través de distintas tareas.
- g. Leer diversos tipos de textos como medio de acceder a fuentes de información variadas.
- h. Reconocer el valor del francés como instrumento de aprendizaje de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual
- i. Utilizar la lengua francesa como medio de comunicación de forma lúdica y disfrutar de su uso.
- j. Conocer a los principales maestros y obras artísticas de Francia.

8.2. EVALUACIÓN INICIAL

La evaluación inicial se realiza a finales de septiembre del año académico y tiene como finalidad detectar los distintos niveles de conocimientos y capacidades de los alumnos de un mismo grupo, para poder trabajar en consecuencia una adaptación de contenidos, si fuera necesario. En dichas pruebas se valoran tanto las destrezas gráficas como la creatividad, además de la comprensión de mensajes y conocimientos previos del alumnado.

La prueba que se ha elaborado para los alumnos de 2º de ESO de Sección Bilingüe en francés, es la misma que la que se ha realizado para el resto del alumnado de 2º de ESO, únicamente se ha incluido una pregunta en francés que los alumnos deben responder, obligatoriamente, en el mismo idioma. De esta manera podremos obtener una idea del nivel que tiene el alumnado en lengua francesa.

8.3. CONTENIDOS



De acuerdo con la Orden ECD/ /2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, en 2º de ESO, se distribuye en tres bloques de bloques de contenidos:

- El bloque I Expresión Plástica.
- El bloque II Lenguaje Audiovisual.
- El bloque III Dibujo Técnico

8. 3.1 Contenidos desarrollados en Unidades Didácticas.

Se trabajarán los contenidos propios de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para 2º de ESO.

BLOQUE I. LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

Unité 1 :

Eléments basiques pour les arts visuels.

- Les points.
- Les lignes.
- Les surfaces plates.

Unité 2 :

La composition.

- Equilibre
- Le rythme (mouvement et temps)
- La variété
- Le contraste
- La proportion ou l'échelle
- L'harmonie
- L'unité
- Lire une œuvre d'art.

Unité 3 :

La texture et la couleur.

- Textures : définition.
- La texture comme élément expressif.
- Types de textures.
- Techniques pour créer des textures.
- Caractéristiques des couleurs: synthèse additive, synthèse Soustractive.
- Harmonies chromatiques.
- La couleur dans l'image.

**Unité 4 :****Espace et volume.**

- La forme tridimensionnelle.
- Techniques de Sculpture: Bois, pierre, métal, argile, plâtre, matières plastiques.
- De la forme au volume : comprendre et savoir lire le gabarit (*plan de construction ou patron*) du volume.
- Représentation de l'espace

BLOQUE II. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**Unité 5 :****L'image visuelle.**

- Comment se produit la communication visuelle.
- Fonctions des images.
- Échelle d'iconicité.
- Les signes et les symboles.
- La connotation et la dénotation
- Lecture de l'image

Unité 6 :**La perception visuelle.**

- La perception visuelle.
- Les principes perceptifs. Gestalt.
- Illusion d'optique.

Unité 7 :**Le langage audiovisuel.**

- Cinéma.
- Photographie.
- Langage audiovisuel.
- Bande dessinée.
- L'image mobile
- Publicité

Unité 8 :**Les images et les nouvelles technologies.**

- L'Infographie.
- Interaction entre les différents langages.

BLOQUE III. EL DIBUJO TÉCNICO

Unité 9 : Directions, proportion et transformations géométriques

- Le point, la droite, le segment, parallèle, perpendiculaire, angle.
- Proportionnalité.
- Disproportion et distorsion.
- Égalité (Isométrie).
- Translation.
- Rotation.
- Symétrie.
- Échelle.
- Décoration géométrique.

Unité 10 : Représenter les formes géométriques.

- Les figures plates.
- Les triangles
- Les quadrilatères
- Division du cercle. Les polygones réguliers.
- Polygones étoilés.
- Ovaux et ovoïdes
- Spirales
- Les tangentes.

Unité 11 : Les types de projections

- Les types de projections.
- La projection à vues multiples.
- La projection isométrique et projection oblique ou perspective cavalière.
- La perspective conique.
- La perspective conique frontale et oblique

Anexo: Techniques artistiques

Dessin : Le dessin calligraphie, fusain, crayon, crayon Conté, mine de plomb, graphite, pierre noire, encre, pastel.

Peinture : Définition, aquarelle, gouache, détrempe, tempera, huile, acrylique, lavis, fresque, pochoir, sanguine, laque, encaustique.

Estampe : Estampe, gravure, lithographie, sérigraphie, impression à plat, burin, pointe, manière noire, eau forte, aquatinte, mezzo-tinto, carborundum, xylographie, linogravure, cliché-verre, chalcographie, taille douce

Techniques Numériques : Création numérique, impression numérique, découpage-assemblage

Sculpture : Haut et bas –reliefs, bronze, céramique.....

Techniques Mixtes : Collage, transfert, peintures mixtes.....

Photo : Techniques générales, les supports....

8. 3.2. CONTENIDOS MÍNIMOS.

Los contenidos mínimos serán los mismos que lo programado para la sección no bilingüe de 2º de ESO.

8. 3.3. TEMPORALIZACIÓN.

PRIMER TRIMESTRE.

Bloque II. Comunicación audiovisual. L'image visuelle. La perception visuelle. Le langage audiovisuel. Les images et les nouvelles technologies.

SEGUNDO TRIMESTRE

Bloque I. Expresión plástica. Éléments basiques pour les arts visuels. La composition. La texture et la couleur. Espace et volume.

TERCER TRIMESTRE.

Bloque III. Dibujo Técnico. Directions. proportions, transformations géométriques. Les types de proportion.

8.4. METODOLOGÍA.

Además de la metodología desarrollada en la Programación General del Departamento de Educación Plástica Visual y Audiovisual. Nuestra metodología fundamentalmente se centrará en el Aprendizaje Integrado de Contenido y Lengua Extranjera, AICLE.

- Provocar un proceso de comunicación en el aula.
- Considerar al alumno protagonista del proceso de aprendizaje potenciando su autonomía.
- El uso del francés se hará de forma progresiva, se trabajará el vocabulario de cada unidad oralmente y por escrito. (Se adjunta léxico que se trabajará a lo largo del curso).
- Se alternará el uso del francés y del español.
- Durante todo el curso se trabajarán textos sencillos y adaptados.
- Nuestro propósito es utilizar una gran diversidad de estrategias según el momento y el contexto concreto, utilizando también el mayor número de recursos, siempre que sea posible. Se tendrán en cuenta las adquisiciones previas de los alumnos, sus intereses, etc.
- Se trabajará en coordinación con el profesor de francés, este preparará con los alumnos el tema correspondiente antes de que el profesor vaya a comenzar. Así mismo, el

profesor de Francés trabajará en sus clases el léxico presentado en la AELEX de plástica.

Los recursos que se utilizarán en el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en francés serán:

Diccionario de francés.

Material didáctico preparado por la profesora, presentaciones, documentos, Cahier d' activités, etc. Además de videos y recursos bajados de **internet** de distintas páginas educativas francesas como:

<https://perezartsplastiques.com/>

<http://arts.plastiques.educ.free.fr/>

<http://artsplastiquesaucollegedoumergue.overblog.com/>

Etc.

8.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA. UNIDAD DIDÁCTICA QUE LOS DESARROLLA.

Los Criterios de Evaluación y Estándares de Aprendizaje asociados a cada Competencia serán los mismos que los programados para la sección no bilingüe de 2º de ESO, reflejados en el apartado de Evaluación de la programación general del Departamento de Educación Plástica Visual y Audiovisual. En dicho apartado se hace referencia a las unidades didácticas que desarrollan los Criterios de Evaluación y Estándares de Aprendizaje asociados a cada Competencia.

La evaluación de los contenidos se distribuirá temporalmente entre los tres trimestres que componen el curso.

Durante el transcurso de cada evaluación se realizarán los trabajos que se hayan acordado previamente, para las dos secciones, entre los componentes del departamento y siempre en función del tiempo disponible y de las características del grupo, **siendo imprescindible haber presentado todos los trabajos** en las fechas marcadas por el profesor.

También se realizarán exámenes conceptuales con propuestas de ejercicios tanto teóricos como prácticos. **Todas las cuestiones del examen se realizarán en francés**, valorando así la **comprensión lectora** del alumnado bilingüe, dado que dichos exámenes son más prácticos que teóricos. No obstante, el examen contará con al menos un **20%** de cuestiones teóricas, **de obligada respuesta en francés** valorando así la **expresión escrita**. Esto puede cambiar en función del nivel del alumnado.

La evaluación como parte integrante del proceso de formación de los alumnos contribuye a la mejora del rendimiento. La evaluación es continua y atiende a la evolución del proceso global del desarrollo del alumno. Por ello, **no se realizarán recuperaciones trimestrales de las pruebas conceptuales**. Sin embargo, la presentación de los trabajos retrasados es condición indispensable. Para la evaluación positiva a final de curso, dado que a día de hoy parece que están suprimidas las Pruebas Extraordinarias, se facilitará al alumnado que no ha alcanzado



un resultado positivo a lo largo de los tres trimestres, el poder ir entregando sus trabajos pendientes y adquiriendo las competencias no alcanzadas, antes de la finalización del curso escolar.

En espera de recibir instrucciones concretas por parte de la administración con respecto a la realización de las pruebas extraordinarias, este departamento ha decidido dejar esta programación abierta a esa posibilidad. Si se produce esta situación, se mantendría vigente el sistema de recuperación de la materia empleado hasta ahora:

“Por ello, no se realizarán recuperaciones trimestrales de las pruebas conceptuales. Sin embargo, la presentación de los trabajos retrasados es condición indispensable para la recuperación de las evaluaciones anteriores. Al final del curso, a los alumnos que no hayan superado los objetivos previstos y hayan sido evaluados negativamente, se les realizará una prueba global con la que tendrán ocasión de recuperar la materia. De no conseguir la evaluación positiva se presentarán a la convocatoria de la PRUEBA EXTRAORDINARIA, donde se les realizará un examen sobre los CONTENIDOS MÍNIMOS anteriormente expuestos.

Para superar dicha Prueba Extraordinaria deberá obtenerse un Suficiente (5) en el examen. Dicha calificación, al ser elaborado el examen con arreglo a los CONTENIDOS MÍNIMOS, se obtiene completando correctamente el 75% de la prueba. Es condición indispensable para la realización del examen, acudir a dicha convocatoria portando todos los materiales de dibujo y expresión plástica para la correcta realización de los ejercicios. En caso contrario, no se podrá recuperar la materia al no cumplirse con las mínimas condiciones de trabajo.

8.6. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

El criterio de la calificación de este Departamento viene dado por concepto numérico entre el 0 y el 10. Con estos valores se puntuarán aquellos ejercicios tanto conceptuales como procedimentales que puedan ser medidos cuantitativamente de una manera objetiva.

Este Departamento determina que la calificación que ha de figurar en los boletines trimestrales de notas del alumnado equivale a la **suma de la nota media de los trabajos procedimentales, láminas y otros trabajos (valorados en un 60%) más las pruebas o controles conceptuales, como exámenes teórico-prácticos y ejercicios escritos etc., (valorados en un 30%).** También se valorará con un 10% la actitud (esfuerzo, interés, etc) del alumnado. La nota mínima requerida en las pruebas conceptuales (exámenes) para optar a dicha suma son 3 puntos.

Aquellos alumnos que no entreguen los ejercicios procedimentales en la fecha prevista lo podrán hacer en la clase siguiente. Este retraso supondrá una penalización del 50%, es decir, la calificación será de 1 a 5.

Esto no es obstáculo, sin embargo, para que en los casos especiales de alumnos que por razones físicas o de otro tipo, requieran más tiempo para la realización de las actividades y trabajos se les permita una prórroga razonable atendiendo siempre al sentido común, la equidad y la igualdad de oportunidades.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	Curso: 2º ESO (Bilingüe)
---------------------------	--------------------------



MATERIA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL	%	INSTRUMENTOS
Contenidos teórico-prácticos	30	EO/PE
Trabajos de clase (láminas)	60	AP
Trabajo, actitud, valores e interés	10	OB/AP/AE

Leyenda

OB: Observación sistemática.

AP: Análisis de producciones del alumnado (láminas y trabajos)

EO: Exposiciones orales (temas a exponer)

PE: Pruebas escritas (exámenes)

AE: Autoevaluación.

8.7. FORMACIÓN DEL PROFESORADO BILINGÜE

Se seguirán clases particulares, con profesora nativa, durante todo el curso.

LÉXICO PROPIO DE LA MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL QUE ESTUDIARAN LOS ALUMNOS BILINGÜES DURANTE LOS CURSOS DE 1º Y 2º DE ESO

VOCABULAIRE D'ARTS PLASTIQUES

Les définitions de mots polysémiques privilégient les acceptions concernant les arts plastiques et excluent volontairement celles qui sont généralistes, supposées connues, ou applicables à d'autres domaines.

Abstrait: Est abstrait, ou non figurative, une œuvre qui ne représente pas de sujet reconnaissable. L'art abstrait est une tendance artistique qui apparaît au début du XX^{ème} siècle.

Académisme: Respect des règles strictes énoncées par l'Académie entre le XVII^{ème} siècle et le XIX^{ème} siècle. Par extension, le terme peut désigner le manque d'originalité.

Accumulation : Entassement ou regroupement de matériaux ou d'objets en grands nombre de même nature ou différents, afin de prendre le sens ou la forme de l'objet unique.

Aléatoire : Qui est fait avec hasard.

Allégorie: Personnification d'une idée abstraite (la liberté, l'amour,...) sous les traits d'un personnage ou d'un animal.

All over: Procédé qui conduit à une répartition plus ou moins uniforme des éléments picturaux sur la totalité de la surface du tableau qui semble se prolonger au-delà des bords, éliminant ainsi le problème du champ.

Pollock procède ainsi avec sa technique du dripping.

Altération : Provoquer la modification, le changement ; modifier, en dégradant.

Anamorphose: Image volontairement déformée d'un objet que l'on reconnaît seulement lorsqu'on le regarde sous un angle particulier, ou à l'aide d'un miroir.

Animation : Procédé technique qui consiste à filmer image par image (12-24 images/secondes) en vue de créer du mouvement par une suite d'images immobiles. Extension du dessin animé, le film d'animation peut-être réalisé à partir de marionnettes, pâte à modeler, techniques mixtes, images de synthèse,...

Anthropomorphe: Se dit d'une forme qui rappelle celle d'un être humain.

Angle de vue: Terme photographique qui désigne la hauteur et la direction du regard. L'angle de vue est qualifié de normal lorsqu'on se trouve au même niveau que le sujet

Aplat : Passage régulier (sans effet de matière et trace de pinceau) d'une couleur sur une surface.

Apprêter: préparer une toile, un support, en l'encollant (base de colle), pour le rendre plus étanche. Il lisse la surface qui reçoit les couches de peinture.

Aquarelle: couleur étalée sur le papier à l'aide de beaucoup d'eau, effet de transparence (= de jus).

Arts appliqués: associé au mot « design », il vise l'utilitaire. Concernant notamment les arts décoratifs, céramiques, tissus, bijoux,...

Assemblage: œuvre d'art moderne composée de matériaux, d'objets divers mis ensemble.

Atmosphérique (perspective) / aérienne: Illusion de la profondeur sur une surface plane du tableau en donnant des teintes plus pâles et veloutées aux objets les plus éloignés. C'est la modification de la valeur d'une couleur en fonction de son éloignement dans l'image (de plus en plus clair).

Avant-garde: Mouvement artistique en avance sur son temps et qui surprend, se heurte à l'incompréhension du public par la vision « révolutionnaire » qu'il propose.

Bas-relief : Sculpture sur un support qui se détache peu du support. On parle de haut-relief lorsque celui-ci se détache beaucoup du support.

Bidimensionnelle: Qui ne possède que deux dimensions, qui se déploie sur un plan : H x L (peinture, dessin, photo...). On parle de tridimensionnel pour un volume : H x L x profondeur.

Brosser: Exécuter rapidement un tableau.

Cabinet: Lieu privé qui rassemble des œuvres d'art et des objets.

Cadrage: Terme photo ou cinématographique qui désigne l'action de cadrer, c'est-à-dire de choisir ce qui ne sera présenté au regard du public, dans le champ de l'image (ou le cadre de l'image). Hors du cadre, on parle de Hors-cadre ou Hors-champ.

Le cadrage a différentes valeurs : très gros plan, gros plan, plan moyen, plan américain (cadrage à mi-cuisse), plan d'ensemble ou général.

Calligramme: Jeu poétique consistant à disposer les mots de façon à ce qu'ils forment un dessin.

Camaïeu: Peinture composée des différentes valeurs et nuances d'une même couleur.

Canon: Code de représentation du corps humain (peinture et sculpture) qui permet d'atteindre un idéal de beauté. D'où l'expression : « C'est un canon ! »

Cavalière (perspective) : Utilisée en dessin technique. L'objet est vu de face et les obliques sont parallèles entre-elles.

Cerne: Ligne, contour, qui marque le tour d'une forme.

Châssis: Structure, cadre en bois servant à tendre et fixer une toile.

Chevalet: structure de bois servant d'appui sur lequel le peintre peut poser sa toile pour la peindre.

Chromatique: Qui se rapporte aux couleurs.

Cinétique (art): Qui fait intervenir le mouvement comme composant de l'œuvre d'art, notamment dans des phénomènes optiques.

Citation: C'est quand un artiste fait référence à une autre œuvre d'art totalement ou partiellement.

Clair-obscur: procédé technique qui consiste à jouer sur la diffusion de la lumière dans une peinture représentant le plus souvent des scènes d'intérieur nocturnes. Les effets de lumière sont très puissants à certains endroits du tableau et inexistantes à d'autres.

Composition: Organisation, manière de placer des éléments plastiques (lignes, couleurs, formes, matières) dans une image, sur une surface délimitée. Elle est importante pour la signification de l'ensemble de l'image.

Conceptuel (art) : Qui fait référence à une démarche, à l'idée, la réflexion, le sens de l'œuvre, plutôt que sa réalisation. L'art contemporain regorge d'œuvres conceptuelles.

Connotation: Ce qui est caché "derrière" un texte ou une image; sa signification réelle, l'interprétation. A l'inverse de la **dénotation** qui est la simple description de ce que l'on voit.

Contraste: Opposition importante et remarquable entre deux couleurs, deux formes, etc. Noir/blanc, grand/petit,...

Couleur: On obtient la couleur grâce à des pigments (poudre colorée naturelle ou de synthèse) et par mélange avec du liant (sorte de colle), de l'eau, de l'huile, on obtient de la peinture.

Couleurs primaire: Les trois couleurs que l'on n'obtient pas par mélange : jaune primaire, rouge magenta, bleu cyan.

Couleurs secondaires: Les couleurs obtenues en mélangeant deux primaires : orange, violet, vert.

Couleurs complémentaires: Chacune des trois couleurs primaires possède sa complémentaire parmi les secondaires. Le rouge a le vert. Le jaune a le violet, le bleu a l'orange.

Couleurs chaudes / couleurs froides: Le contraste chaud / froid est basé sur des sensations chromatiques subjectives inscrites dans la mémoire du corps comme le feu et l'eau.

Couleur dégradée: Couleur à laquelle on a ajouté du blanc, opposée au contraste.

Couleur rabattue: Couleur à laquelle on a rajouté du noir.

Couleur rompue: Couleur à laquelle on a ajouté sa complémentaire.

Coupe: Dessin représentant la structure d'un édifice selon une section verticale. Tranche permettant de voir les niveaux, les étages.

Couteau: petite truelle (diverses formes) servant à peindre.

- Croquis:** Dessin rapide qui n'a pas obligatoirement une destination ou une dimension artistique.
- Croûte:** Une mauvaise peinture.
- Dégradé:** Passage d'une couleur à une autre, ou d'une valeur à une autre avec une transition où les deux se confondent.
- Design:** Discipline artistique tournée vers la conception d'objets usuels, fonctionnels.
- Diptyque:** Panneau peint ou sculpté en deux parties pouvant éventuellement se replier l'un sur l'autre. Le triptyque, en trois parties.
- Disproportion:** Défaut de proportions, volontaire ou non.
- Dripping:** ou "éclaboussure". Le peintre laisse tomber la peinture sur la toile posée au sol à l'aide d'un pinceau, d'un bâton, d'une boîte percée, ... J. Pollock en fait une technique dans l'Action painting, la peinture d'action qui privilégie le geste.
- Ébauche:** Esquisse indiquant la forme générale
- Echelle:** Référence qui fixe, par convention, des équivalences de dimensions ; « C'est à l'échelle 1/1000 ».
- Effet (de matière):** Ensemble de procédés qui visent à représenter des textures, des matières.
- Élévation:** Dessin représentant la façade d'un édifice ou présenté en 3D.
- Empâtement:** forte épaisseur de matière picturale (peinture).
- Empreinte:** Trace laissée par quelque chose ou quelqu'un, sous l'action de son poids, de son déplacement ou de son frottement.
- Enluminure:** Lettre peinte ou miniature ornant d'anciens manuscrits. C'est un art très pratiqué au Moyen-Age.
- Éphémère:** Œuvre qui ne dure qu'un temps. La nature est souvent utilisée comme un matériau et un support artistique : Land art (art du paysage). La photographie permet d'immortaliser l'œuvre.
- Esquisse:** Dessin exécuté au crayon, au fusain, l'esquisse donne l'impression d'être inachevée. Elle peut être le point de départ d'une image, d'une œuvre, d'une réalisation.
- Esthétique:** Science du beau dans l'art. L'esthétique s'occupe de la réflexion sur les œuvres.
- Estampe:** L'art de l'estampe permet de reproduire un dessin mécaniquement, en un certain nombre d'exemplaires appelés épreuves, à partir d'une plaque de bois, de cuivre ou d'acier gravée qui sera encrée. En fonction du support et de la technique de gravure qui va faire apparaître le dessin sur le support, l'estampe porte des noms différents: pointe sèche, eau-forte, taille douce.
- Estomper:** Rendre flou, adoucir, atténuer, voiler. Très employé dans des techniques qui utilisent des médiums comme le fusain, les pastels secs, les crayons.
- Étude:** (dessin) Travail préparatoire ou exercice d'observation porté sur un détail.
- Facture:** Aspect général d'un travail ; en quelque sorte le geste, la touche de l'artiste.
- Figuratif:** Qui représente un sujet, des objets reconnaissables.
- Format:** Dimensions d'un support en deux dimensions : grand, moyen, petit, rectangulaire, triangulaire,...
- Fresque:** Peinture murale. "Peindre à ' fresco »' signifie : peindre sur un enduit frais au mur des couleurs délayées à l'eau.

Frottis : Minces couches de peinture, de médium, frottés sur le support.

Gabarit: Plan de construction ou patron du volume.

Genre: catégorisation dans la peinture d'après les sujets : le portrait, le paysage, la peinture d'histoire, la nature morte,...sont des genres de la peinture.

Glacis: Technique en peinture permettant des effets de transparences grâce à de très minces couches de matière picturale ajoutées à de l'eau ou de l'huile.

Graphisme: Manière particulière et propre à chacun de dessiner. Il peut être qualifié de compliqué, simple, épuré, mordant, sensuel,...

Happening: Forme artistique où l'événement fait l'œuvre. Cette démarche a été celle d'Yves Klein.

Hiéroglyphe: Image sacrée, en grec. Chacun des signes du système d'écriture idéographique des anciens Égyptiens.

Icône: Représentation religieuse à l'origine. Par extension, ce mot est devenu synonyme d'image. C'est aussi un symbole graphique sur l'écran d'ordinateur.

Iconographie: Étude, interprétation et répertoire des images et symboles dans l'art.

Idéographique (écriture) : Écriture dont les caractères sont des signes qui ressemblent graphiquement à la réalité qu'ils expriment.

Idéogramme: signe graphique qui représente, figure une idée, un mot, sans référence au son.

Installation: Œuvre artistique qui utilise l'espace et qui met en scène des matières, formes, et supports dans un lieu spécialement aménagé. L'installation est le plus souvent éphémère.

In situ: En situation. Œuvre d'art sous forme d'installation ou de volume qui est présentée sur le lieu même, à l'extérieur. S'appuie sur les relations et les interactions avec l'environnement.

Interactif: Qui fonctionne sur le principe d'un échange, d'une participation, avec le public.

Jus: Couleur, peinture très diluée.

Lavis: Proche de l'aquarelle, cette technique à base d'encre de chine nécessite beaucoup d'eau pour proposer différentes nuances.

Liant: (Huile, acrylique) Sorte de colle à mélanger avec le pigment pour constituer de la peinture.

Lignes de force: Lignes les plus importantes dans la structure ou la composition d'une image.

Ligne de fuite (ou fuyante): Ligne qui permet de matérialiser un effet de perspective.

Logotype: Symbole graphique. Groupe de lettres ou d'éléments graphiques qui sert d'emblème à une société, une marque.

Marouflage: Application d'une toile ou d'un dessin sur papier sur un autre support (bois, toile) à l'aide de colle, en chassant les bulles d'airs.

Matériau: toute matière, transformée ou non, qui sert à construire ; du point de vue de la création artistique, ce en quoi est fait une œuvre d'art : marbre, bronze, toile, carton, plastique...

Médium: 1. Liquide, liant, servant à fluidifier les couleurs : eau, essence, huile, alcool, solvant, etc. Se dit également de l'élément intermédiaire entre l'outil et le support : gouache, huile, encre ... 2. Singulier de médias, qui a un second sens dans le domaine de la communication : il désigne un mode de diffusion d'information : télé, journaux, livres....

Mélange optique: On ne mélange pas les couleurs, mais on les juxtapose par touches sur le support, ce qui provoque un mélange optique. Technique issue de l'impressionnisme.

Mise en page: Disposition sur une page des textes et images, les uns par rapport aux autres.

Mise en abyme (ou abime): Répétition à l'infini de l'image dans sa propre image.

Mobile: Objet dont les éléments entrent en mouvement sous l'action de l'air.

Modelé: Relief des formes, des objets, des personnages ou des matières représentées. Une couleur utilisée en aplat ne donne aucun modelé contrairement au dégradé qui donne l'impression du relief.

Moduler: varier l'intensité du trait (de crayon) : plus ou moins fort.

Monochrome: Qualifie l'aspect d'un objet ou d'une œuvre où n'intervient qu'une seule couleur. Un monochrome désigne une œuvre non figurative qui se réduit à une surface ou un relief peint d'une seule couleur.

Motif: Thème ou ornement qui, le plus souvent, se répète. Il peut être également varié (couleurs, tailles, effets,...)

Mouvement (artistique): Tendance artistique, culturelle, intellectuelle, regroupant un certain nombre d'individus dont les travaux et les recherches vont dans la même direction. On parlait auparavant de période : Renaissance, Baroque,...

Morphing: Métamorphose d'une forme en une autre sans impression de rupture.

Nature Morte: C'est un genre dans la peinture au même titre que la peinture d'histoire, le portrait ou la paysage. On y représente des objets inanimés sur un plan de table, le plus souvent sur un fond très sombre.

Nuances: L'ensemble d'une gamme d'une même couleur, contient différentes nuances. Celles-ci vont par exemple de la plus claire à la plus foncée. D'où l'utilisation d'un nuancier pour un décorateur tapissier.

Observation (dessin): Inverse de croquis, c'est le dessin précis, détaillé.

Performance : Mode d'expression artistique contemporain où un événement, une action et son déroulement dans le temps constitue l'œuvre.

Perspective: Ensemble des règles permettant la représentation de la troisième dimension, la profondeur, sur un plan.

Perspective cavalière : Technique de dessin qui permet de représenter des solides en donnant l'impression de volume. Elle ne respecte pas certaines mesures d'angle ou de longueur mais elle respecte le parallélisme.

Perspective conique : Mode de représentation du monde environnant qui imite le mieux celui d'une photographie.

Perspective isométrique : Méthode de représentation en perspective dans laquelle les trois directions de l'espace sont représentées avec la même importance, d'où le terme. C'est un cas particulier de perspective axonométrique.

Projection à vues multiples : Représentation en deux dimensions de différentes vues d'un objet, chacune des vues correspondant à une des faces de l'objet.

Pictural: Qui se rapporte à la peinture.

Pictogramme: dessin schématique normalisé et destiné à donner certaines indications simples: panneaux de signalisation.

Pigment: Colorant minéral, végétal, animal ou synthétique qui constitue la base de la peinture. Cette poudre de couleur peut être mélangée à des produits différents qui donneront à la peinture diverses particularités.

Pixel: Petits carrés qui composent l'image sur un écran de télé ou un ordinateur.

Pixilation: En vidéo c'est l'animation, image par image, d'objets ou de personnes.

Plan: Dimension du sujet à l'intérieur du cadre (voir cadrage) mais également différentes parties de l'espace d'une image : 1er, 2ème, 3ème plan, plan arrière/ avant...qui suggèrent la profondeur de l'image. On appelle cela alors la profondeur de champ.

Plan (architecture): Dessin codé représentant la distribution des différents espaces intérieurs d'un édifice selon différentes échelles.

Planche: Présentation générale d'un projet, d'un schéma légendé, d'un ensemble de dessins et représentations servant à présenter un sujet. Page d'une bande dessinée.

Plan de masse: Sorte de topographie. Dessin codé représentant de façon aérienne un ensemble d'édifice(s) dans son environnement : rue, quartier, ville.

Plasticien: Comme le peintre, le sculpteur, l'architecte, le plasticien est un créateur. Il maîtrise généralement plusieurs techniques d'expression plastique qu'il combine éventuellement.

Pleinairisme: Peinture de plein air où l'artiste peint « sur le motif » ; à l'extérieur.

Point de fuite: Point situé à l'infini et vers lequel convergent les lignes de fuites marquant la perspective.

Polychrome: Plusieurs couleurs. Également technique spécifique artisanale de peinture sur bois.

Polyptyque: Peinture réalisée sur plusieurs panneaux assemblés pour former une suite, généralement avec une partie centrale (voir di et tri/ptyque).

Prédelle: Partie inférieure d'un retable représentant une série de sujets.

Raccourci: Procédé qui consiste à représenter de manière déformée un objet/corps qui est vu en perspective. Le corps humain représenté en raccourci est montré déformer selon un point de vue qui propose une nouvelle perception.

Ready-made: Terme issu de Marcel Duchamp qui consiste à prendre un objet "déjà fait et tout prêt", à le signer et à le proposer comme œuvre d'art.

Référent: Chose, objet ou être, réel ou imaginaire, auquel renvoie un signe ou une représentation.

Rehausser: Par une touche (de couleur vive), faire valoir, mettre en relief.

Repeint: Partie d'une peinture remaniée après coup par une autre personne que l'artiste.

Repentir: Corrections, changements apportés en cours d'exécution (bribes de crayonnage, ratages), opposé au repeint, fait après coup.

Réserve: Parties d'une réalisation en deux dimensions qui restent volontairement vierges, masquées, blanches.

Retable : Panneau décoratif placé verticalement à l'arrière de la table de l'autel dans une église.

Ronde-bosse : Ouvrage de sculpture en relief autour duquel on peut tourner.

Série: Suite ou groupe d'œuvres ou d'images ayant les mêmes caractéristiques ou le même sujet.

Sérigraphie: Procédé mécanique de reproduction d'images, dérivé du pochoir. Impression par report photosensible sur toile émulsionnée. Certains artistes comme Andy Warhol (1928-1987) ont largement utilisé cette technique (Pop Art).

Sfumato: Proche de glacis vaporeux, la toile est couverte d'une succession de couches qui suggèrent le paysage et atténue le contour des formes par des contours estompés, enfumés. On ne parle de sfumato que pour la peinture de Léonard de Vinci.

Socle : C'est ce qui isole, rehausse, met en valeur une statue, un volume du sol.

Stéréotype : Banal, sans recherche d'originalité.

Story-board : Avant-projet d'un film, sorte de B.D. Contenant des annotations, des éléments schématisés, mêlant textes et images.

Support : Ce sur quoi est réalisée l'œuvre : papier, bois, toile,... Et généralement, c'est plus le moyen matériel utilisé pour créer : le film, la pellicule photographique,...

Surface : Étendue plane ou non, support sur lequel apparaît une image figurative ou non.

Symbole: Tout signe conventionnel abrégatif. Signe figuratif, être animé ou chose, qui représente un concept, une idée abstraite, qui est l'image, l'attribut, l'emblème.

Synthèse soustractive : Le blanc correspond à l'absence totale de couleur alors que le noir est le résultat du mélange des trois couleurs primaires dans des proportions absolument identiques.

Synthèse additive: En physique, pour la vidéo ou la télé, le noir est absence de lumière, le blanc est la lumière. On obtient une lumière blanche lorsque l'on fait converger trois sources de lumières : une bleue, un rouge et une jaune. (Le vert est une couleur primaire en physique).

Tempéra: Peinture à base de jaune/blanc d'œuf + pigments.

Texture : Aspect visuel et tactile d'une matière.

Tondo : Tableau de format circulaire, rond.

Ton local : C'est la couleur caractéristique et essentielle d'un objet sans effet de lumière.

Trompe l'œil : Technique poussant le réalisme d'une peinture le plus loin possible afin que le public ait l'illusion du réel.

Valeur: Qualité d'un ton plus ou moins saturé ou plus ou moins foncé. La valeur d'une couleur, d'un gris, se définit par la luminosité qu'elle / il renvoi (e) en fonction de l'ombre et de la lumière.

Variation: Procédé qui consiste à utiliser un même motif en le transformant de diverses manières, de façon qu'il demeure toutefois identifiable (séries de *Marilyn* par Andy Warhol).

Vectoriel(le): Contrairement à l'image matricielle ou *bitmap* qui est décrite comme un ensemble de points, l'image vectorielle est décrite comme un ensemble de formes élémentaires simples (segments, arcs de cercle, etc.). Les dimensions de l'image vectorielle peuvent être modifiées sans perte de qualité. Par exemple, les schémas ou les logos sont généralement dessinés sous forme vectorielle afin de pouvoir les imprimer en haute définition à toutes les tailles.

Vernis : Préparation non pigmentée déposée sur la peinture pour la protéger et composée de solvants volatils et de liants (résines naturelles ou synthétiques).

Verticalité: État de ce qui a la direction du fil à plomb ou d'un objet debout. Dans une reproduction de tableau regardée "à plat", par exemple dans un livre posé sur une table, sont verticaux (dans le tableau réel) les éléments parallèles à la hauteur de l'image.

Vide : En arts plastiques, portion de l'espace privée de matière visible. Dans une sculpture le vide peut être actif par le rapport créé entre sa forme et les formes pleines (sculptures d'Henri Laurens, Henry Moore, Étienne-Martin). Le vide peut constituer l'essentiel d'une œuvre, voire sa totalité. *Le Vide*, exposé par Yves Klein chez Iris Clert, a un synonyme : immatérialité (immatériel).

Vidéaste: Artiste utilisant le média vidéo dans sa création. Les vidéos sont généralement montrées en situation, mises en scènes dans des espaces (Bill Viola).

Vidéo: 1. Technique utilisée par les artistes vidéastes, avec divers procédés possibles. À l'origine, technique qui permet l'enregistrement des images et des sons au moyen d'un caméscope ou d'un magnétoscope (sur vidéo cassettes ou disquettes) et leur restitution sur un écran de téléviseur. La source des enregistrements peut être la réalité elle-même ou des documents audiovisuels retransmis par la télévision ou par un autre magnétoscope. Actuellement, la vidéo numérique permet la création d'images et de sons avec un caméscope numérique, un appareil photographique, voire un téléphone portable, ou encore un ordinateur et des logiciels infographiques. Les vidéos peuvent alors être diffusées sur l'écran, projetées ou mises en ligne sur l'internet. Certaines vidéos sont interactives. 2. Chacune des œuvres réalisées avec une de ces techniques (une vidéo de Pierre Huyghe).

Vignette : Chacune des images généralement encadrées par un espace dans la planche (page) de bande dessinée.

Virtuel: Caractérisé par un état potentiel susceptible d'actualisation. Désigne ce qui n'a pas d'existence actuelle en dehors de l'imagination mais peut se mettre à exister.

Vitrail (Vitreaux) : Ouvrage réalisé avec des morceaux de verres généralement colorés, reliés entre eux par du plomb ou d'autres matériaux. Placés dans les ouvertures pratiquées dans les façades, ils ont notamment la fonction de laisser pénétrer la lumière (rosace de la cathédrale de Sens). Pour réaliser ceux de l'abbatiale de Conques, Pierre Soulages utilisa un verre particulier dont l'aspect varie avec la lumière.

Volume : 1. Mesure d'un espace ou d'un objet tridimensionnel ; cet espace lui-même (au pluriel en architecture). 2. En volume : expression usuelle en arts plastiques, qu'il est plus élégant et pertinent de remplacer par tridimensionnels, s'agissant d'objets, d'œuvres ou d'espaces à trois dimensions.

Voûte : 1. Élément architectural intérieur cintré, construit traditionnellement par simple assemblage de pierres taillées appuyées les unes sur les autres, appelées voussoirs. La voûte est destinée à couvrir un espace : par exemple voûtes en berceau, en plein-cintre au-dessus de l'abside, de la nef ou de la chapelle d'une église. 2. Élément architectural cintré dont la forme rappelle celles de ces formes traditionnelles.

Zoom : En photographie et au cinéma, effet de travelling obtenu sans mouvement d'appareil grâce à l'optique. Seule l'ouverture de l'objectif change de manière progressive et continue.

Zoomorphe : Dont la forme évoque celle d'un animal.

Zootrope : Appareil inventé par Étienne-Jules Marey au XIXe siècle et qui permet de montrer la synthèse du mouvement, par exemple des animaux, lequel était décomposé par des "chronophotographies" au moyen d'un fusil photographique.

GESTES, ACTIONS ET OPÉRATIONS PLASTIQUES.

Gratter, tamponner, saupoudrer, jeter, projeter, frotter, mélanger, superposer, couler, mouiller, froisser, plonger, recouvrir, ajouter, déplier, étaler, fixer, remplir, découper, assembler, dessiner, coller, estomper, appuyant, rouler, sécher, chevaucher, tourner, froisser, tremper, soulever, déposer, tirer, laisser tomber, retourner, mouiller, tracer, déplier, essuyer, griffer, rebrousser, tapoter, remuer, poser, faire rouler, lever, humidifier, enlever, décolorer, vaporiser, presser, sécher, souffler, asperger, secouer, remuer, couvrir, recouvrir, éliminer, juxtaposer, éparpiller, ôter, enlever, asperger, badigeonner, couvrir, faire couler, effleurer, graver, lisser, malaxer,

émietter, tamponner, cacher, cadrer, décalquer, répéter, photographier, fragmenter, effacer, allonger, rapprocher, juxtaposer, superposer, relier.

SUPPORTS / MEDIUMS / OUTILS

Les supports :

- À travers le format : petit, moyen, grand, géant
- À travers la forme : rectangle, rond, carré, ovale, bicornue, assemblage de formes ...
- À travers le type : papier Canson, kraft, calque, de soie, vitrail, affiche, buvard, journal, tapisserie, imprimé, rhodoïd, carton, tissu, toiles, verre, objets,

Les médiums :

Certains médiums peuvent être également des outils.

- Gouache, encres colorées, encre de Chine, brou de noix, colle, acrylique, aquarelle
- Médiums et outils : pastels, fusain, craies grasses ou sèches, bougie, bâtons, cordes, objets divers.

Les outils :

- Main, doigt, pinceaux divers, brosses diverses, éponge, plume, bouchons divers, ficelle, coton-tige, fourchette, spatule, crayons divers, bille, petites voitures, ...

9. PLAN DE LECTURA.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a mejorar tanto la comunicación oral como escrita y lectora a través de la adquisición y uso de un vocabulario gráfico-plástico específico; la necesidad de comentar, describir y argumentar las diferentes actividades que se plantean y la lectura comprensiva de textos especializados o relacionados con la materia.

Como estrategias para favorecer la animación a la lectura y mejorar la expresión se proponen las siguientes actividades: lectura en clase del libro de texto (en los casos en que haya uno previsto), realización de resúmenes y esquemas sobre lo que se ha leído; realización de fichas sobre obras y/o autores, búsqueda de información en Internet, enciclopedias, revistas y prensa, para realizar escritos a mano, evitando que éstos se conviertan en un simple "cortar-pegar", y obligando a una lectura detallada de la información, a un proceso de asimilación de la misma y a una síntesis y redacción de los conocimientos que se han adquirido, cuidando en todo momento la presentación y la ortografía; lectura de textos aportados por el/la profesor/a relativos a los contenidos trabajados y la elaboración de un pequeño diccionario individual, en el que se recojan los términos más importantes trabajados en las diferentes unidades didácticas.

Desde el departamento de Educación Plástica se propondrán una serie de lecturas relacionadas con la materia; se va a intentar que todos los libros los puedan encontrar los alumnos en la Biblioteca del Centro.



Libros recomendados:

Para 1º de ESO:

Siete historias para la infanta Margarita. Fernández Pacheco, Miguel. Siruela, 2002. Col. Maresía. Las Tres Edades de Velázquez.

Un detective en el museo. Nilsen, Anna. Blume 2001.

El cuadro más bonito del mundo. Obiols, Miquel. Kalandraka, 2001. Libros para soñar. Joan Miró.

Para 2º de ESO: **El niño de las pulgas.** SM. Asunción Balzola. 2003. El Barco de vapor. Murillo. Regreso a las Cavernas. Denzel, Justin. Madrid: Alfaguara, 2002.

Para 4º de ESO: **La joven de la perla.** Tracy Chevalier. **Rembrandt van Rijn.** Sarah Emily Miano. Alfaguara.

Lectura de cómics.

ANEXO: LÍNEAS DE TRABAJO COMUNES ACORDADAS POR EL CLAUSTRO

ORTOGRAFÍA:

Todas las materias tendrán presente la ortografía y restarán puntos en caso de faltas de ortografía en exámenes, trabajos escritos... (1 punto como máximo). No se podrá restar tanto como para suspender la materia (se resta hasta 5 como mucho). Cada falta supondrá 0,1 puntos menos hasta el máximo de 1 punto.

En caso de que no existan faltas de ortografía y se utilice una buena redacción se puede subir hasta 1 punto.

Se tendrá un diccionario por aula en español inglés en el que el alumno podrá buscar cómo se escribe la palabra en caso de que tenga duda. También se podrá usar el ordenador y la pantalla de aula para este menester.

Se tendrá presente en la nota de trabajos una puntuación por presentación de exámenes (caligrafía, orden, limpieza...), tanto positiva como negativa. Será de hasta 2 puntos (cada Departamento fijará en la Programación que puntuación se otorga a este aspecto).

Los exámenes sólo se realizarán con boli negro o azul, a menos que el profesor de la materia indique lo contrario (puede que en alguna materia se permita el uso de lápiz o de algún otro color).

Si que se permitirá el uso del tìpex y/o bolígrafo borrable en la ESO. No se permitirá en Bachillerato.

PRESENTACIÓN DE TRABAJOS:

Los trabajos tendrán que presentarse en el día señalado, por cada día de retraso que se presente el trabajo se restará puntuación al trabajo. Cada Departamento reflejará en la Programación la puntuación a penalizar.

Todos los trabajos tendrán:

- Portada.
- Índice.
- Las páginas estarán numeradas.



- Los trabajos deben estar entregados a algún formato (grapados, encuadernado, etc), no se pueden dar páginas sueltas.
- Se atenderá a la limpieza, pulcritud y corrección ortográfica, recordemos que se bonifica o se penaliza.

CUADERNOS:

Para evitar llevar más peso en las mochilas, los alumnos NO COMPRARÁN CUADERNOS, llevarán en su lugar un BLOC DE ANILLAS con fundas de plástico (tamaño DIN A4) y separadores de distintos colores. Tomarán apuntes en hojas cuadrículadas que numerarán, apuntarán nombre y fecha para poder así clasificarlas, de manera ordenada, por materias. Cuando se den fotocopias, anotarán nombre, curso, fecha y las archivarán, también en el BLOC DE ANILLAS, junto con los apuntes de la materia correspondiente. Esto será de aplicación obligatoria en el curso 20/21, para los grupos de 1º y 2º de ESO.

10. PROGRAMACIONES POR ETAPAS Y MATERIAS:

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º de ESO

10.1. CONCRECIÓN OBJETIVOS

A continuación, se detallan los objetivos específicos para el curso primero, relacionados con los objetivos generales:

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual y los códigos propios de cada medio de comunicación.
- Diferenciar principios de percepción utilizados para las diferentes finalidades de los mensajes visuales.
- Distinguir y emplear recursos gráficos y digitales para expresar las propias sensaciones, emociones e ideas.
- Conocer los principales elementos plásticos de una obra y sus clasificaciones.
- Valorar la importancia de los elementos plásticos a la hora de generar sensaciones visuales o psicológicas.
- Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos fundamentales.
- Distinguir las principales cualidades del color y sus variaciones, para realizar determinadas combinaciones cromáticas.
- Diferenciar las relaciones existentes entre los colores, para poder apreciar las posibilidades expresivas del lenguaje cromático.
- Apreciar el significado del color en los trabajos artísticos y aplicarlo con conocimiento en sus propias obras.
- Diferenciar las cualidades y las estructuras básicas de las formas y representarlas gráficamente, e identificar las diferentes modalidades de dibujo que se utilizan para su representación
- Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico y visual, y la manera en que estas han sido interpretadas por los principales estilos artísticos
- Analizar la figura humana mediante el estudio de sus proporciones y de su representación con diferentes técnicas y según los diferentes estilos artísticos, y utilizar la proporción y desproporción para representarla.

- Observar las relaciones básicas de la figura con el espacio y algunos métodos de representación.
- Representar la influencia de las luces y sombras sobre objetos sólidos en el plano a partir de diferentes procedimientos.
- Interpretar el volumen y la luz en la escultura y aplicar estos conocimientos al plano con las técnicas del claroscuro.
- Observar las imágenes del entorno natural y cultural e identificar en ellas las formas simétricas.
- Distinguir los tipos de simetría y relacionarlos con los diferentes lenguajes expresivos.
- Expresarse con creatividad utilizando las técnicas y los métodos de compensación de masas visuales, transmitiendo emociones o sentimientos individuales y del grupo.
- Conocer y dibujar los principales trazados geométricos y utilizarlos en composiciones de dibujo técnico y artístico.
- Identificar y utilizar las formas poligonales, curvas y tangentes en las composiciones plásticas.

10.2. EVALUACIÓN INICIAL

Al comienzo del curso, los alumnos realizarán una prueba inicial. Con ella se pretende conocer cuál es la situación de partida y actuar desde el principio de manera ajustada a las necesidades, intereses y posibilidades del alumnado.

Del mismo modo, al realizarse al principio del curso, servirá para orientar sobre la programación, metodología a utilizar, organización del aula, actividades recomendadas, etc.

En esta prueba se utilizan distintas técnicas para establecer la situación y dinámica del grupo clase en conjunto y de cada alumno individualmente.

Lógicamente, afectará más directamente a las primeras fases del proceso de enseñanza – aprendizaje: diagnóstico de las condiciones previas y formulación de los objetivos.

A modo de ejemplo se propone la siguiente:

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS Y DIBUJO
CONOCIMIENTOS INICIALES 1º ESO
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

Nombre: Fecha:

1º- Dibuja un sencillo plano de tu habitación en el recuadro siguiente. Coloca los elementos que recuerdes (muebles, objetos).



2º- ¿Cuáles son los colores primarios? ¿Y los secundarios? Cíalos.

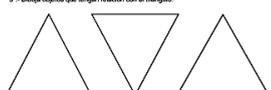
.....

.....

.....

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS Y DIBUJO
CONOCIMIENTOS INICIALES 1º ESO
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

3º- Dibuja objetos que tengan relación con el triángulo.



4º- ¿Qué es un polígono? ¿Y un polígono regular? Cíalos que conozcas.

5º- Dibuja un objeto cotidiano de mesa o cocina (vaso, taza, jarra, etc) intentando conseguir la sensación de volumen. Utiliza para ello líneas de grafite.



DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS Y DIBUJO
CONOCIMIENTOS INICIALES 1º ESO
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

6º- Dibuja:

a) La forma simétrica:



b) La forma igual:



10.3. CONTENIDOS.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA



1. EL PUNTO Y LA LÍNEA

1. El punto
2. La línea: tipos y usos de la línea
3. Valor expresivo de las líneas.

2. LA COMPOSICIÓN

1. La composición en las obras plásticas.
2. Indicadores de profundidad
3. Estructuras compositivas
4. El ritmo en la composición
5. Proporciones.

3. EL COLOR.

1. La percepción del color.
2. Color pigmento
3. Ordenaciones cromáticas (Escalas, Círculos cromáticos, Gammas...)
4. El color como expresión:
 - La interacción de los colores.
 - El valor comunicativo de los colores.

4. LA TEXTURA

1. Percepción de la textura
2. Clasificación de las texturas:
 - Naturales y artificiales
 - Visuales y táctiles
3. Expresividad de las texturas
4. Técnicas y procedimientos gráfico- plásticas para la obtención de texturas

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

5. LA PERCEPCIÓN VISUAL

5. La percepción visual
6. La percepción del espacio
7. Luz y sombra

6.LA FORMA Y EL TAMAÑO



1. La forma: clasificaciones:
 - Formas bidimensionales
 - Formas tridimensionales
 - Formas naturales y artificiales
 - Formas figurativas y abstractas
2. El tamaño: medidas y magnitudes

7. EL LENGUAJE Y LA COMUNICACIÓN VISUALES

1. Las imágenes:
 - La iconicidad
 - La imagen objetiva y la subjetiva
 - Las funciones de las imágenes.
2. Elementos del lenguaje visual.
3. Tipos de lenguajes visuales (artes plásticas, diseño, cómic, fotografía, cine, televisión, nuevos lenguajes...)
4. Elementos básicos de la comunicación visual (códigos, significado de las imágenes visuales, las imágenes en los medios de comunicación...)

8. IMÁGENES TECNOLÓGICAS

1. La fotografía: el descubrimiento de la fotografía
2. La cámara fotográfica
3. El cine: géneros cinematográficos
4. Cinematografía y televisión

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO

9. EL DIBUJO TÉCNICO.

1. El dibujo técnico: características
2. La normalización en el Dibujo técnico.
3. Rectas. Trazados básicos. Operaciones.
4. Aplicación del teorema de Thales a la división de segmentos.
5. Ángulos. Trazados básicos. Operaciones.

10. FIGURAS GEOMÉTRICAS.

1. Figuras geométricas. Conceptos básicos
2. Trazados básicos.
3. Triángulos y cuadriláteros.
4. Polígonos inscritos. Métodos particulares



5. Polígonos inscritos. Método general.
6. Trazados geométricos con curvas.

10.4. TEMPORALIZACIÓN.

Los alumnos de 1º de ESO disponen de tres clases semanales de E.P.V.A. por lo que la temporalización de los contenidos se distribuye de la forma siguiente:

PRIMER TRIMESTRE: BLOQUE “EL DIBUJO TÉCNICO”

9. EL DIBUJO TÉCNICO.
10. FIGURAS GEOMÉTRICAS.

SEGUNDO TRIMESTRE: BLOQUE “EXPRESIÓN PLÁSTICA”

1. EL PUNTO Y LA LÍNEA.
2. LA COMPOSICIÓN.
3. EL COLOR.
4. LA TEXTURA.

TERCER TRIMESTRE: BLOQUE “COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL”

5. LA PERCEPCIÓN VISUAL
6. LA FORMA Y EL TAMAÑO
7. EL LENGUAJE Y LA COMUNICACIÓN VISUALES
8. IMÁGENES TECNOLÓGICAS

10.5 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA. UNIDAD DIDÁCTICA QUE LOS DESARROLLA.



EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 1º ESO
BLOQUE 1: Expresión Plástica		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	UNIDAD	COMPETENCIAS CLAVE
Crit.PV.1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1	CCL-CCEC
Crit.PV.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	1,2	CCEC
Crit.PV.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	1,2,3,4	CIEE-CCEC
Crit.PV.1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	3	CCEC
Crit.PV.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	3	CD-CCEC
Crit.PV.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	1,2,3,4	CIEE-CCEC
Crit.PV.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	1,2,3,4	CAA-CD
Crit.PV.1.11. 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> .	1,2,3,4	CAA-CCEC

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 1ºESO
BLOQUE 2: Comunicación audiovisual		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	UNIDAD	COMPETENCIAS CLAVE



Crit.PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	5, 6	CMCT
Crit.PV.2.3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.	7	CCL
Crit.PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	6,7	CCEC
Crit.PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	6,7	CCL
Crit.PV.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	7,8	CCL-CCEC
Crit.PV.2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	7,8	CCL
Crit.PV.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	7,8	CCL-CD
Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	7,8	CSC-CCEC

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 1º ESO
BLOQUE 3: Dibujo Técnico		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	UNIDAD	COMPETENCIAS CLAVE



Crit.PV.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	9	CMCT-CCEC
Crit.PV.3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	9	CMCT-CAA
Crit.PV.3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	9	CMCT
Crit.PV.3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	9	CMCT
Crit.PV.3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	9	CMCT-CCEC
Crit.PV.3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	9	CMCT
Crit.PV.3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	9	CMCT
Crit.PV.3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	9	CMCT



Crit.PV.3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	9	CMCT
Crit.PV.3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	9	CMCT
Crit.PV.3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	9	CMCT
Crit.PV.3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos.	9	CCL-CMCT
Crit.PV.3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	10	CMCT-CCEC
Crit.PV.3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	10	CMCT-CAA
Crit.PV.3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	10	CMCT
Crit.PV.3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	10	CCEC-CMCT



Crit.PV.3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	10	CMCT-CCEC
Crit.PV.3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	10	CMCT-CAA
Crit.PV.3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	10	CMCT
Crit.PV.3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	10	CMCT
Crit.PV.3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	10	CMCT

10.6. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Entre otros instrumentos de evaluación conviene citar los siguientes:

- Exploración inicial

Para conocer el punto de partida, resulta de gran interés realizar un sondeo previo entre los alumnos. Este procedimiento servirá al profesor para comprobar los conocimientos previos sobre el tema y establecer estrategias de profundización; y para el alumno, para informarle sobre su grado de conocimiento de partida. Puede hacerse mediante una breve puesta en común.

- Cuaderno del profesor

Es una herramienta crucial en el proceso de evaluación. Consta de fichas de seguimiento personalizado, donde se anoten todos los elementos que se deben tener en cuenta: asistencia, rendimiento en tareas propuestas, participación, conducta, resultados de las pruebas y trabajos, etcétera.

Para completar el cuaderno del profesor será necesaria una observación sistemática y análisis de tareas:

- Participación de cada alumno o alumna en las actividades del aula. El uso de la correcta expresión oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.

- Trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.

- Cuaderno de clase, en el que el alumno anota los datos de las explicaciones, las actividades y ejercicios propuestos, sus dudas, etc.

- Análisis de las producciones de los alumnos
- Láminas.
- Trabajos de aplicación y síntesis colectivos.
- Exposición de temas.

El uso de la correcta expresión escrita y oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.

- **Pruebas objetivas**

- De información: con ellas se puede medir el aprendizaje de conceptos, la memorización de datos importantes, etc (exámenes)
- De investigación: aprendizajes basados en problemas (ABP).
- Trabajos individuales (o colectivos) sobre un tema cualquiera. Dadas las actuales circunstancias sanitarias, los trabajos colectivos están desaconsejados y no se harán.
- Observación y anotación de actitudes del grupo-clase y de la valoración de la expresión oral y escrita.

10.6.1. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El criterio de la calificación de este Departamento viene dado por concepto numérico entre el 0 y el 10. Con estos valores se puntuarán aquellos ejercicios tanto conceptuales como procedimentales que puedan ser medidos cuantitativamente de una manera objetiva.

Este Departamento determina que la calificación que ha de figurar en los boletines trimestrales de notas del alumnado equivale a la **suma de la nota media de los trabajos procedimentales, láminas y otros trabajos (valorados en un 60%) + las pruebas o controles conceptuales, como exámenes teórico-prácticos y ejercicios escritos etc.,**

(valorados en un 30%). También se valorará con un 10% la actitud (esfuerzo, interés, etc) del alumnado. La nota mínima requerida en las pruebas conceptuales (exámenes) para optar a dicha suma son 3 puntos.

Aquellos alumnos que no entreguen los ejercicios procedimentales en la fecha prevista lo podrán hacer en la clase siguiente. Este retraso supondrá una penalización del 50%, es decir, la calificación será de 1 a 5. No se contempla la recepción de trabajos, puesto que han de quedar “en cuarentena” por un tiempo que exceda a una clase de más. **Esto no es obstáculo, sin embargo, para que en los casos especiales de alumnos que por razones físicas o de otro tipo, requieran más tiempo para la realización de las actividades y trabajos se les permita una prórroga razonable atendiendo siempre al sentido común, la equidad y la igualdad de oportunidades.**

La siguiente tabla expresa estos datos resumidos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN		Curso: 1º ESO
MATERIA	%	INSTRUMENTOS
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL		
Contenidos teórico-prácticos	30	EO/PE
Trabajos de clase (láminas)	60	AP
Trabajo, actitud, valores e interés	10	OB/AP/AE

Leyenda

OB: Observación sistemática.

AP: Análisis de producciones del alumnado (láminas y trabajos)

EO: Exposiciones orales (temas a exponer)

PE: Pruebas escritas (exámenes)

AE: Autoevaluación.

10.7 CONTENIDOS MÍNIMOS. E. PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO

Los niveles mínimos que deberán alcanzar los/as alumnos/as para poder aprobar la materia de 1º de ESO son los siguientes:

BLOQUE: EL DIBUJO TÉCNICO

9. EL DIBUJO TÉCNICO

Conocer los instrumentos de precisión y medida.

Conocer los tipos de líneas geométricas.

Representar distintas posiciones de rectas con exactitud.

10. FIGURAS GEOMÉTRICAS

Dibujar ángulos y polígonos.

Conocer la división de una circunferencia en partes iguales

BLOQUE: EXPRESIÓN PLÁSTICA

1. EL PUNTO Y LA LÍNEA.

Características y expresividad de los elementos estructurales
Puntillismo.

2. LA COMPOSICIÓN.

Simetría e igualdad.

3. EL COLOR.

Color pigmento
Círculo cromático
Escalas de color

BLOQUE: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

5. LA PERCEPCIÓN VISUAL

La percepción del espacio

Luz y sombra: identificar sus principales elementos

6.LA FORMA Y EL TAMAÑO

8. IMÁGENES TECNOLÓGICAS

Identificar imágenes con diferentes encuadres, angulaciones y planos

10.8. RECUPERACIÓN DE LA MATERIA SUSPENDIDA:

La evaluación de los contenidos se distribuirá temporalmente entre los tres trimestres que componen el curso.

Durante el transcurso de cada evaluación se realizarán los trabajos que se hayan acordado previamente entre los componentes del departamento y siempre en función del tiempo disponible y de las características de cada grupo, **siendo imprescindible haber presentado todos los trabajos (láminas)** en las fechas marcadas por el profesor correspondiente.

Así mismo, se realizarán exámenes conceptuales con propuestas de ejercicios tanto teóricos como prácticos.

La evaluación como parte integrante del proceso de formación de los alumnos contribuye a la mejora del rendimiento. La evaluación es continua y atiende a la evolución del proceso global del desarrollo del alumno. Por ello, **no se realizarán recuperaciones trimestrales de las pruebas conceptuales. Sin embargo, la presentación de los trabajos retrasados es condición indispensable. Para la evaluación positiva a final de curso, dado que a día de hoy parece que están suprimidas las Pruebas Extraordinarias, se facilitará al alumnado que no ha alcanzado un resultado positivo a lo largo de los tres trimestres, el poder ir**

entregando sus trabajos pendientes y adquiriendo las competencias no alcanzadas, antes de la finalización del curso escolar.

En espera de recibir instrucciones concretas por parte de la administración con respecto a la realización de las pruebas extraordinarias, este departamento ha decidido dejar esta programación abierta a esa posibilidad. Si se produce esta situación, se mantendría vigente el sistema de recuperación de la materia empleado hasta ahora:

“Por ello, no se realizarán recuperaciones trimestrales de las pruebas conceptuales. Sin embargo, la presentación de los trabajos retrasados es condición indispensable para la recuperación de las evaluaciones anteriores. Al final del curso, a los alumnos que no hayan superado los objetivos previstos y hayan sido evaluados negativamente, se les realizará una prueba global con la que tendrán ocasión de recuperar la materia. De no conseguir la evaluación positiva se presentarán a la convocatoria de la PRUEBA EXTRAORDINARIA, donde se les realizará un examen sobre los CONTENIDOS MÍNIMOS anteriormente expuestos.

Para superar dicha Prueba Extraordinaria deberá obtenerse un Suficiente (5) en el examen. Dicha calificación, al ser elaborado el examen con arreglo a los CONTENIDOS MÍNIMOS, se obtiene completando correctamente el 75% de la prueba. Es condición indispensable para la realización del examen, acudir a dicha convocatoria portando todos los materiales de dibujo y expresión plástica para la correcta realización de los ejercicios. En caso contrario, no se podrá recuperar la materia al no cumplirse con las mínimas condiciones de trabajo.”

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º de ESO

10.1. CONCRECIÓN DE OBJETIVOS

-Distinguir los posibles objetivos de las imágenes en los mensajes publicitarios y en las obras de arte y de diseño, y comprender la relación entre significativo y significado en mensajes de distintos tipos.

-Analizar los elementos lingüísticos básicos de las imágenes propias de los medios de comunicación visual, y saber interpretar correctamente las intenciones de sus mensajes y el carácter de sus contenidos comunicativos.

-Observar y describir gráficamente las formas y los objetos del entorno natural, urbano y doméstico, captando el carácter y la disposición de las partes en el conjunto y evidenciando la constancia de su estructura sobre la apariencia; todo ello en función del espacio y del punto de vista adoptado.

-Distinguir contrastes de color, así como colores primarios, secundarios y terciarios, en la naturaleza, objetos y ámbitos del entorno, detectando sus posibles relaciones cromáticas y valorando su capacidad expresiva.

-Reconocer la variedad de texturas naturales y artificiales que presentan las diversas superficies y objetos del entorno próximo, y elaborar dichas texturas con las técnicas estudiadas hasta el momento.

-Interpretar el espacio real o ideado, teniendo en cuenta la proporcionalidad de los elementos del conjunto y sus escalas.

-Interpretar, individual y conjuntamente, temas o ideas mediante módulos tridimensionales utilizando elementos estructurales básicos.

-Conocer los diversos materiales, técnicas y procedimientos básicos adecuados para la realización de imágenes gráfico-plásticas.



- Características del punto
 - Expresividad del punto.
 - Intencionalidad del punto
 - El punto como elemento definidor de formas planas y tridimensionales
 - El puntillismo
2. La línea elemento configurador de forma
- Características de la línea
 - La línea como instrumento de representación
 - La línea como abstracción de la forma
 - La línea definidora de volumen
 - Expresividad de la línea
3. El plano
- Expresividad del plano
 - Estructuración del espacio mediante planos

2.ELEMENTOS CONCEPTUALES DEL LENGUAJE VISUAL. LA

COMPOSICIÓN.

4. Elementos conceptuales del lenguaje visual
5. Equilibrio y tensión visual
6. Peso
7. Líneas o direcciones visuales
8. Proporción
 - La sección áurea.
 - Proporción, canon y módulo.
 - Desproporción y creatividad.
9. Simetría
10. Ritmo
11. Movimiento
12. Análisis de la obra de arte

3. LA TEXTURA Y EL COLOR

1. La textura:
 - El valor expresivo de la textura.
 - Creación de texturas gráficas.
 - Creación de texturas con procedimientos pictóricos.
2. El color:
 - El fenómeno físico del color.
 - Color luz. Síntesis aditiva.
 - Color pigmento. Mezcla sustractiva.
 - Ordenación de los colores
 - El color en la composición.

4. ESPACIO Y VOLUMEN.

1. Formas tridimensionales.
2. Procedimientos y técnicas tridimensionales (modelado, talla...)

3. Del plano al volumen (poliedros, desarrollos de cuerpos geométricos)
4. La representación del espacio: indicadores de profundidad.
5. Dibujo de un objeto situado en primer término

BLOQUE II. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

5.IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL

- El proceso de comunicación visual.
La imagen.
- La imagen como medio de expresión, comunicación y conocimiento.
- Función de las imágenes.
- Iconicidad
- Símbolos y signos en los lenguajes visuales y plásticos.
- Intencionalidad y significado de las imágenes. (Connotación, denotación)

6.LA PERCEPCIÓN VISUAL.

- La percepción visual.
- Observación analítica y funcional
- Principios de la percepción visual
 1. Ilusiones ópticas.
 2. Figuras imposibles.

7.CARACTERÍSTICAS DE LOS LENGUAJES VISUALES.

1. El lenguaje visual y plástico y la publicidad
2. El lenguaje visual y plástico y la prensa, el cómic
3. El lenguaje visual y plástico y el cine y la televisión
4. El lenguaje del cine
5. Multimedia
 - Internet
6. La fotografía
 - Fotografía digital
 - Características de la fotografía

8. OTROS LENGUAJES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS.

1. Interacción entre diversos lenguajes.
2. Infografía.

BLOQUE III. EL DIBUJO TÉCNICO

9. DIRECCIONES, PROPORCIONES Y TRANSFORMACIONES

1. El dibujo técnico.
2. La geometría en la naturaleza y en el arte.
3. Direcciones: elementos conceptuales.
4. Desproporciones y deformaciones.
5. Transformaciones: igualdad, giros, simetría, semejanza
6. Módulos

10. REPRESENTACIÓN OBJETIVA DE LAS FORMAS:

1. Formas y líneas poligonales
2. Construcción de polígonos regulares dado su lado
3. Método general de construcción de polígonos regulares, dado el radio
4. Formas curvas: representación de formas curvas geométricas
5. Rectas tangentes a circunferencias
6. Enlaces
7. Curvas tangentes
8. Espirales

11. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN:

1. Los sistemas de representación
2. El sistema diédrico: conceptos básicos: vistas. Obtención de vistas, denominación y colocación de las vistas.
3. Perspectivas: perspectivas axonométricas. Perspectiva isométrica y caballera
4. Conceptos básicos de perspectiva cónica
5. Perspectiva cónica frontal y oblicua

10.4. TEMPORALIZACIÓN.

PRIMER TRIMESTRE: BLOQUE “COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL”

6. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL.
7. LA PERCEPCIÓN VISUAL.
8. CARACTERÍSTICAS DE LOS LENGUAJES VISUALES.

SEGUNDO TRIMESTRE: BLOQUE “EL DIBUJO TÉCNICO”

9. DIRECCIONES, PROPORCIONES Y TRANSFORMACIONES
10. REPRESENTACIÓN OBJETIVA DE LAS FORMAS

TERCER TRIMESTRE: BLOQUE “EXPRESIÓN PLÁSTICA”

1. EL PUNTO. LA LÍNEA. EL PLANO.
2. ELEMENTOS CONCEPTUALES DEL LENGUAJE VISUAL.
3. LA COMPOSICIÓN.
4. LA TEXTURA Y EL COLOR
5. ESPACIO Y VOLUMEN.
11. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN



Desde el Departamento de Dibujo, se procurará un ajuste realista de los contenidos de dichas unidades didácticas, adaptándolas al seguimiento de la asignatura de acuerdo con las características de cada grupo de alumnos, teniendo en cuenta los precedentes individuales del curso pasado.

10.5 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA. UNIDAD DIDÁCTICA QUE LOS DESARROLLA.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 2º	
BLOQUE 1: Expresión Plástica			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	UNIDAD	COMPETENCIAS CLAVE
Crit.PV.1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	Est.PV.1.1.1 Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.	1	CCL-CCEC
Crit.PV.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	Est.PV.1.2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.	1,2	CAAC-CCEC
Crit.PV.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	Est.PV.1.3.1. 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...).	1,2	CIEE-CCEC
Crit.PV.1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	Est.PV.1.4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según unas propuestas establecidas.	2	CMCT-CCEC
	Est.PV.1.4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno, teniendo en cuenta la relación figura-fondo.		
Crit.PV.1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	Est.PV.1.5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios, descubriendo las relaciones entre ellos (complementarios, armonías,	3	CCEC

	contrastes,...), para expresar ideas, experiencias y emociones.		
Crit.PV.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	Est.PV.1.6.1. Realiza modificaciones del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas diferenciando entre síntesis aditiva y sustractiva. Est.PV.1.6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.	3,4	CD-CCEC
Crit.PV.1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	Est.PV.1.7.1. Transcribe texturas táctiles y texturas visuales mediante las técnicas de frottage, estarcido... utilizándolas con intenciones expresivas en composiciones abstractas o figurativas.	3	CCEC
Crit.PV.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	Est.PV.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas que se ajusten a los objetivos finales.	2,3,4	CAA
Crit.PV.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	Est.PV.1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva a partir de creaciones individuales o colectivas	1,2,3,4	CAA-CD
Crit.PV.1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	Est.PV.1.10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos, miméticos y abstractos.	1,2,3,4,5	CCEC
Crit.PV.1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage	Est.PV.1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	1,2,3,4,5	CAA-CSC-CCEC



	Est.PV.1.11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.		
	Est.PV.1.11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas y la creación de texturas visuales cromáticas.		
	Est.PV.1.11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.		
	Est.PV.1.11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras bidimensionales y tridimensionales de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.		
	Est.PV.1.11.7. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.		

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL			Curso: 2º
BLOQUE 2: Comunicación audiovisual			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	UNIDAD	COMPETENCIAS CLAVE
Crit.PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	Est.PV.2.1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	7	CMCT
Crit.PV.2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	Est.PV.2.2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.	7	CMCT-CCEC
	Est.PV.2.2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.		
Crit.PV.2.3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.	Est.PV.2.3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.	5,6,7	CCL
Crit.PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	Est.PV.2.4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	5,6	CCEC
	Est.PV.2.4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.		
	Est.PV.2.4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.		
Crit.PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado : símbolos e iconos.	Est.PV.2.5.1. Distingue símbolos de iconos identificando diferentes tipos.	6	CCEC
	Est.PV.2.5.2. Diseña diversos tipos de símbolos e iconos (pictogramas, anagramas, logotipos...).		
Crit.PV.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los	Est.PV.2.6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de esta.	5,6	CCL-CAA



aspectos denotativo y connotativo de la misma.	Est.PV.2.6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.		
Crit.PV.2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	Est.PV.2.7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.	8	CCEC - CD-CCEC
	Est.PV.2.7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.		
Crit.PV.2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	Est.PV.2.8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	8	CCEC-CCL
Crit.PV.2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	Est.PV.2.9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	8	CD-CCEC
Crit.PV.2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	Est.PV.2.10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	6	CCL
Crit.PV.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	Est.PV.2.11.1 Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.	6,8	CCL-CD
	Est.PV.2.11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.		
Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y	Est.PV.2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de diferentes estilos y tendencias.	8	CSC-CCEC

tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.			
Crit.PV.2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	Est.PV.2.14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales y persuasivos.	8	CCL-CCEC
Crit.PV.2.15. 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.	Est.PV.2.15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	8	CCEC-CSC
Crit.PV.2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	Est.PV.2.16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	8	CMCT-CD

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL	Curso: 2º
BLOQUE 3: Dibujo técnico	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	UNIDAD	COMPETENCIAS CLAVE
Crit.PV.3.1 Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	Est.PV.3.1.1.Utiliza los elementos geométricos básicos con propiedad, reconociéndolos en la naturaleza y el entorno.	9	CMCT-CCEC
	Est.PV.3.1.2. Conoce y utiliza correctamente las herramientas del Dibujo Técnico.		
Crit.PV.3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	Est.PV.3.2.1. Descubre y referencia las relaciones entre los elementos básicos en el plano y en el espacio.	9	CMCT-CAA
Crit.PV.3.3 Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	Est.PV.3.3.1. Traza rectas paralelas, oblicuas y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	9	CMCT
Crit.PV.3.4.Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	Est.PV.3.4.1.Reconoce y construye trazados geométricos empleando circunferencia, círculo y arco.	9	CMCT
Crit.PV.3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	Est.PV.3.5.1.Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás, y realiza diseños en su interior.	9	CMCT-CCEC
Crit.PV.3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	Est.PV.3.6.1. Identifica diversos ángulos en la escuadra, cartabón y en trazados geométricos.	9	CMCT

Crit.PV.3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	Est.PV.3.7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.	9	CMCT
Crit.PV.3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	Est.PV.3.8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	9	CMCT
Crit.PV.3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	Est.PV.3.9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla y utilizando el compás.	9	CMCT
Crit.PV.3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	Est.PV.3.10.1. Construye la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.	9	CMCT
Crit.PV.3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	Est.PV.3.11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.	9	CMCT
	Est.PV.3.11.2. Construye polígonos aplicando el teorema de Thales.		
Crit.PV.3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	Est.PV.3.13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos, y reconociendo su presencia en diversos referentes del entorno.	10	CMCT-CCEC
Crit.PV.3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	Est.PV.3.14.1 Construye un triángulo conociendo tres datos y razonando sobre el proceso realizado.	10	CMCT-CAA
Crit.PV.3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	Est.PV.3.15.1. Determina los puntos y rectas notables de un triángulo experimentando las diferentes aplicaciones gráficas y plásticas de estos trazados.	10	CMCT

Crit.PV.3.16 Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	Est.PV.3.16.1. Reconoce y aplica el triángulo rectángulo como elemento configurador de otras formas.	10	CCEC-CMCT
Crit.PV.3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	Est.PV.3.17.1. Clasifica cualquier cuadrilátero y reconoce su presencia en diversos referentes en el entorno.	10	CMCT-CCEC
Crit.PV.3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	Est.PV.3.18.1. Construye paralelogramos razonando sobre el proceso realizado.	10	CMCT-CAA
Crit.PV.3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	Est.PV.3.19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono diferenciando si es regular o irregular.	10	CMCT
Crit.PV.3.20 Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	Est.PV.3.20.1 Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia.	10	CMCT
Crit.PV.3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	Est.PV.3.21.1 Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado.	10	CMCT
Crit.PV.3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	Est.PV.3.22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. Est.PV.3.22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas	10	CMCT-CCEC
Crit.PV.3.23. Comprender la construcción del óvalo	Est.PV.3.23.1 Construye correctamente óvalos y ovoides conociendo los ejes mayor y menor.	10	CMCT

y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.			
Crit.PV.3.24 Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	Est.PV.3.24.1. Diseña formas que incluyan óvalos y ovoides analizando sus propiedades de tangencias.	10	CMCT-CCEC
Crit.PV.3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	Est.PV.3.25.1. Construye correctamente espirales de 2 centros y a partir de polígonos regulares.	10	CMCT
Crit.PV.3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	Est.PV.3.26.1. Realiza diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	9	CMCT-CCEC
Crit.PV.3.27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	Est.PV.3.27.1 Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes.	11	CMCT
Crit.PV.3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	Est.PV.3.28.1. Construye la perspectiva caballera de volúmenes simples aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	11	CMCT-CCEC



Crit.PV.3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	Est.PV.3.29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.	11	CMCT-CCEC
--	--	----	-----------



10.6. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Entre otros instrumentos de evaluación conviene citar los siguientes:

- Exploración inicial

Para conocer el punto de partida, resulta de gran interés realizar un sondeo previo entre los alumnos. Este procedimiento servirá al profesor para comprobar los conocimientos previos sobre el tema y establecer estrategias de profundización; y para el alumno, para informarle sobre su grado de conocimiento de partida. Puede hacerse mediante una breve puesta en común.

- Cuaderno del profesor

Es una herramienta crucial en el proceso de evaluación. Consta de fichas de seguimiento personalizado, donde se anoten todos los elementos que se deben tener en cuenta: asistencia, rendimiento en tareas propuestas, participación, conducta, resultados de las pruebas y trabajos, etcétera.

Para completar el cuaderno del profesor será necesaria una observación sistemática y análisis de tareas:

- Participación de cada alumno o alumna en las actividades del aula. El uso de la correcta expresión oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.
- Trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.
- Cuaderno de clase, en el que el alumno anota los datos de las explicaciones, las actividades y ejercicios propuestos, sus dudas, etc.
- Análisis de las producciones de los alumnos
- Láminas.
- Trabajos de aplicación y síntesis colectivos.
- Exposición de temas.

El uso de la correcta expresión escrita y oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.

- **Pruebas objetivas**

- De información: con ellas se puede medir el aprendizaje de conceptos, la memorización de datos importantes, etc (exámenes)
- De investigación: aprendizajes basados en problemas (ABP).
- Trabajos individuales o colectivos sobre un tema cualquiera. (Los trabajos colectivos quedan temporalmente cancelados por razones sanitarias, siguiendo las recomendaciones de las autoridades relativas a la agrupación de personas).
- Observación y anotación de actitudes del grupo-clase y de la valoración de la expresión oral y escrita.

10.6 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El criterio de la calificación de este Departamento viene dado por concepto numérico entre el 0 y el 10. Con estos valores se puntuarán aquellos ejercicios tanto conceptuales como procedimentales que puedan ser medidos cuantitativamente de una manera objetiva.

Este Departamento determina que la calificación que ha de figurar en los boletines trimestrales de notas del alumnado equivale a la **suma de la nota media de los trabajos procedimentales, láminas y otros trabajos (valorados en un 60%) + las pruebas o controles conceptuales, como exámenes teórico-prácticos y ejercicios escritos etc.,**



(valorados en un 30%). También se valorará con un 10% la actitud (esfuerzo, interés, etc) del alumnado. La nota mínima requerida en las pruebas conceptuales (exámenes) para optar a dicha suma son 3 puntos.

Aquellos alumnos que no entreguen los ejercicios procedimentales en la fecha prevista lo podrán hacer en la clase siguiente. Este retraso supondrá una penalización del 50%, es decir, la calificación será de 1 a 5. No se contempla la recepción de trabajos, puesto que han de quedar “en cuarentena” por un tiempo que exceda a una clase de más. **Esto no es obstáculo, sin embargo, para que en los casos especiales de alumnos que por razones físicas o de otro tipo, requieren más tiempo para la realización de las actividades y trabajos se les permita una prórroga razonable atendiendo siempre al sentido común, la equidad y la igualdad de oportunidades.**

La siguiente tabla expresa estos datos resumidos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN		Curso: 2º ESO
MATERIA	%	INSTRUMENTOS
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL		
Contenidos teórico-prácticos	30	EO/PE
Trabajos de clase (láminas) Trabajos mediante uso de las TICs	60	AP
Trabajo, actitud, valores e interés	10	OB/AP/AE

Leyenda

OB: Observación sistemática.

AP: Análisis de producciones del alumnado (láminas y trabajos)

EO: Exposiciones orales (temas a exponer)

PE: Pruebas escritas (exámenes)

AE: Autoevaluación.

10.7 CONTENIDOS MÍNIMOS. E. PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO

Los niveles mínimos que deberán alcanzar los alumnos para poder aprobar la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 2º de ESO son los siguientes:

BLOQUE: LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

1. PUNTO, LÍNEA, PLANO

Características y expresividad de como elementos configuradores



3. LA TEXTURA Y EL COLOR

Diferenciar los distintos tipos de textura atendiendo a diversos criterios de clasificación
El color: ordenar los colores en un círculo cromático y en diferentes escalas cromáticas.

3. ESPACIO Y VOLUMEN

Conocer los principales procedimientos y técnicas tridimensionales (modelado, talla...)
Conocer el desarrollo de sólidos sencillos.
Utilizar los indicadores de profundidad para representar el espacio en una composición.

BLOQUE: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

6. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL:

Identificar el significante y el significado en una imagen.
Diferenciar: tema y valores expresivos en una imagen.
Concepto de Iconicidad

7. CARACTERÍSTICAS DE LOS LENGUAJES VISUALES.

Publicidad, cómic, televisión

8. OTROS LENGUAJES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS:

Reconocer la interacción de diversos lenguajes en las principales manifestaciones artísticas.

BLOQUE: EL DIBUJO TÉCNICO

9. DIRECCIONES, PROPORCIONES Y TRANSFORMACIONES:

Principales direcciones y ángulos obtenidos mediante el uso de escuadra y cartabón.
Uso de la cuadrícula para obtener figuras proporcionales y deformadas.
Realizar transformaciones geométricas

10. REPRESENTACIÓN OBJETIVA DE LAS FORMAS

Construcción de polígonos regulares dado su lado
Método general de construcción de polígonos regulares, dado el radio
Posiciones relativas entre recta y circunferencia y entre circunferencias.

11. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Representar en Diédrico piezas y objetos tridimensionales sencillos.



Representar en perspectivas isométrica y caballera figuras sencillas dadas por sus vistas diédricas.

12. RECUPERACIÓN DE LA MATERIA Y DE LA MATERIA PENDIENTE DEL CURSO ANTERIOR.

La evaluación de los contenidos se distribuirá temporalmente entre los tres trimestres que componen el curso.

Durante el transcurso de cada evaluación se realizarán los trabajos que se hayan acordado previamente entre los componentes del departamento y siempre en función del tiempo disponible y de las características de cada grupo, **siendo imprescindible haber presentado todos los trabajos (láminas)** en las fechas marcadas por el profesor correspondiente.

Así mismo, se realizarán exámenes conceptuales con propuestas de ejercicios tanto teóricos como prácticos.

La evaluación como parte integrante del proceso de formación de los alumnos contribuye a la mejora del rendimiento. La evaluación es continua y atiende a la evolución del proceso global del desarrollo del alumno.

Para la evaluación positiva a final de curso, dado que, por imperativo legal, parecen estar suprimidas las Pruebas Extraordinarias, se facilitará al alumnado que no ha alcanzado un resultado positivo a lo largo de los tres trimestres, el poder ir entregando sus trabajos pendientes y adquiriendo las competencias no alcanzadas, antes de la finalización del curso escolar.

Cuando un alumno haya promocionado a 2º de ESO con evaluación negativa en la asignatura de 1º de ESO, se tomarán medidas complementarias educativas que ayuden al alumno a alcanzar los objetivos programados.

Tal como se viene haciendo en cursos anteriores, la aplicación y seguimiento de las medidas complementarias adoptadas serán competencia de la profesora que imparta la asignatura del curso siguiente.

A criterio, por tanto, de dicha profesora que imparta la materia en el curso de 2º de ESO, la evaluación positiva de los dos trimestres primero y segundo en dicha asignatura de E. Plástica, Visual y Audiovisual en el nivel 2º de ESO, dado el carácter acumulativo de la materia, **supondrá automáticamente la recuperación de dicha materia homónima pendiente del curso anterior (1º de ESO).**

En el caso de que no se diera esta situación y algún alumno no consiguiera superar estos dos trimestres de 2º de ESO, los afectados deberán realizar un Cuaderno DE RECUPERACIÓN DE 1º DE ESO, elaborado por el Departamento, que deberán recoger al acabar el segundo trimestre del año en curso. Este cuaderno será entregado a la profesora que imparte clase en 2º de ESO para su corrección. Los alumnos en esta situación podrán realizar las consultas necesarias para solventar las dudas y carencias que aún tuvieran de 1º de ESO.

Finalmente, deberá entregar el cuaderno terminado **durante el mes de mayo de 2021 en fechas comprendidas entre el 16 y el 20 de dicho mes.**

En espera de recibir instrucciones concretas por parte de la administración con respecto a la realización de las pruebas extraordinarias, este departamento ha decidido dejar esta programación abierta a esa posibilidad. Si se produce esta situación, se mantendría vigente el sistema de recuperación de la materia empleado hasta ahora:

“Por ello, no se realizarán recuperaciones trimestrales de las pruebas conceptuales. Sin embargo, la presentación de los trabajos retrasados es condición indispensable para la recuperación de las evaluaciones anteriores. Al final del curso, a los alumnos que no hayan superado los objetivos previstos y hayan sido evaluados negativamente, se les



realizará una prueba global con la que tendrán ocasión de recuperar la materia. De no conseguir la evaluación positiva se presentarán a la convocatoria de la PRUEBA EXTRAORDINARIA, donde se les realizará un examen sobre los CONTENIDOS MÍNIMOS anteriormente expuestos.

Si tampoco en esta ocasión se lograra superar la materia de 1º de ESO todavía se tendrá la oportunidad de realizar la Prueba Extraordinaria a la que deberá acudir con las materias de 1º y de 2º de ESO por no poderse evaluar positivamente la del curso actual teniendo pendiente la del curso anterior.

Para superar dicha Prueba Extraordinaria deberá obtenerse un Suficiente (5) en el examen. Dicha calificación, al ser elaborado el examen con arreglo a los CONTENIDOS MÍNIMOS, se obtiene completando correctamente el 75% de la prueba. Es condición indispensable para la realización del examen, acudir a dicha convocatoria portando todos los materiales de dibujo y expresión plástica para la correcta realización de los ejercicios. En caso contrario, no se podrá recuperar la materia al no cumplirse con las mínimas condiciones de trabajo.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º de ESO

10.1. CONCRECIÓN OBJETIVOS

- Identificar contrastes y matices de color en los objetos de uso cotidiano y en el entorno.
- Analizar la adecuada aplicación del color en todo tipo de diseños, de acuerdo con sus valores emotivos, su visibilidad, etc.
- Experimentar los efectos ópticos relacionados con el color. Realizar composiciones con distintas técnicas, ensayando las posibilidades expresivas y comunicativas del color.
- Representar en el plano formas geométricas sencillas y, a partir de ellas, construir formas más complejas.
- Analizar formas de dos y tres dimensiones, descubriendo sus características, ritmos, estructuras y proporciones.
- Realizar composiciones de distintos tipos: creaciones libres, interpretaciones de un determinado contenido o estudios del entorno, teniendo en cuenta las relaciones de proporcionalidad entre los distintos elementos del conjunto.
- Interpretar correctamente los mensajes visuales del entorno y de los medios de comunicación. Analizar dichos mensajes, tanto si son casuales como intencionados.
- Realizar mensajes visuales según un código determinado. Crear signos con un significado dado. Buscar y diseñar iconos en el entorno.
- Analizar las imágenes propias de los medios de comunicación visual, considerando sus factores configurativos y expresivos, su influencia en la sociedad y en el entorno, su carácter informativo, estético, expresivo, representativo...
- Realizar composiciones tridimensionales, libres o con un determinado contenido, utilizando distintos materiales.
- Conocer los materiales, las técnicas y los procedimientos adecuados para cada tipo de realización, tanto para interpretaciones subjetivas como para interpretaciones objetivas o creaciones libres.
- Dibujar objetos sencillos, utilizando los sistemas descriptivos correctamente.

10.2. EVALUACIÓN INICIAL



Al comienzo de curso, los alumnos realizan una prueba inicial. Con ella se pretende conocer cuál es la situación de partida y actuar desde el principio de manera ajustada a las necesidades, intereses y posibilidades del alumnado.

Del mismo modo, al realizarse al principio del curso, servirá para orientar sobre la programación, metodología a utilizar, organización del aula, actividades recomendadas, etc.

En esta prueba se utilizan distintas técnicas para establecer la situación y dinámica del grupo clase en conjunto y de cada alumno individualmente.

Lógicamente, afectará más directamente a las primeras fases del proceso de enseñanza – aprendizaje: diagnóstico de las condiciones previas y formulación de los objetivos.

A modo de ejemplo se propone la siguiente:

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS Y DIBUJO
CONOCIMIENTO INICIALES 4º ESO
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

Nombre: Grupo:

1º.- Señala la expresión artística que hayas practicado:

DIBUJO.....
PINTURA.....
MÚSICA.....
CINE.....
ESCALPTURA.....
OTRAS.....

2º.- ¿Cuál de ellas te gustaría conocer o practicar? ¿Por qué?

DIBUJO.....
PINTURA.....
MÚSICA.....
CINE.....
ESCALPTURA.....
OTRAS.....
NINGUNA.....

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS Y DIBUJO
CONOCIMIENTO INICIALES 4º ESO
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

3º.- Localiza el punto de fuga en este dibujo:



4º.- Dadas las formas del primer recuadro, dibuja en el segundo la composición más equilibrada que consigas con ellas.

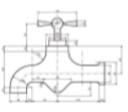



5º.- Escribe el nombre de los a) colores primarios y de los b) secundarios. Pon ejemplos de c) colores complementarios.

a)
b)
c)

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS Y DIBUJO
CONOCIMIENTO INICIALES 4º ESO
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

6º.- ¿Qué diferencias aprecias entre las siguientes representaciones del mismo objeto, un grifo de lavabo, independientemente del modelo de grifo que se representa?



7.- Escribe nombres de objetos, sensaciones, estados de ánimo, etc. asociados con el color rojo.

10.3. CONTENIDOS.

BLOQUE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA

1. EL LENGUAJE PLÁSTICO Y VISUAL:

1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.



2. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
3. Creatividad y subjetividad.
4. Significado de la imagen.

2. ELEMENTOS CONFIGURADORES DE LOS LENGUAJES VISUALES:

1. La línea como elemento estructurador de la forma: el encaje.
2. La línea como abstracción de la forma. Carácter expresivo del trazo y el grafismo.
3. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.

3. EL COLOR.

1. El color en la composición.
2. Simbología y psicología del color. Aplicaciones del color con intencionalidad. Relatividad del color. Simbología del color en distintas manifestaciones artísticas.
3. Texturas visuales.

4. EL VOLUMEN.

1. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.

5. LA IMAGEN

1. Percepción y análisis de los aspectos visuales y plásticos del entorno.
2. La imagen representativa y simbólica.
3. Interacción entre los distintos lenguajes plásticos.
4. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno, (imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos).
5. Aspectos connotativos y denotativos en la interpretación de imágenes.
6. Cualidades plásticas y expresivas de las imágenes. Medios de comunicación.

6. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICAS.

1. El dibujo artístico, volumen y pintura. Técnicas gráfico-plásticas complejas. Materiales y soportes.
2. Proceso de creación: boceto (croquis), guion (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).
3. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales
4. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

BLOQUE II. EL DIBUJO TÉCNICO

7. EL DIBUJO TÉCNICO.

6. Dibujo expresivo y dibujo descriptivo.
7. Formas planas. Polígonos.
8. Estructura de la forma. Estructura de formas complejas: ramificación, traslación, expansión. Construcción de formas poligonales. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.
9. Trazados geométricos: tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño.



10. Proporción y escalas.
11. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.

8. LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

1. Sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas.
2. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera.
3. Perspectiva cónica.
4. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

9. LOS RECURSOS DE LAS TECNOLOGÍAS.

1. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación y aplicaciones informáticas.

BLOQUE III. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

10. EL DISEÑO Y SUS CLASES. PROCESOS.

1. Fundamentos del diseño. Elementos estéticos y funcionales. Ámbitos de aplicación. Principales campos del diseño. Últimas tendencias artísticas. Lenguaje del diseño.
2. Procesos creativos en el diseño. Proyecto técnico y sus fases. Proyectos creativos de diseño. Prototipo y maqueta.
3. Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.
4. Lenguajes visuales del diseño (gráfico, objetual, interiores, moda...). Publicidad.
5. Módulo, medida y canon. Movimientos en el plano. Formas modulares. Ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. Criterios compositivos
6. Diseño gráfico de imagen: Imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética
7. Diseño industrial: Características del producto. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño, aplicaciones y programas.

BLOQUE IV: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

11. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.

1. Lenguaje plástico y visual en prensa, publicidad y televisión.
La fotografía: inicios y evolución. Cuestiones técnicas. Tipos de fotografía: artística y documental. Recursos estéticos.
2. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El formato del anuncio. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo.
3. El lenguaje y la sintaxis de la Imagen secuencial: (cómic, storyboard, fotonovela, etc.).
4. Proyectos visuales y audiovisuales.



10.4. TEMPORALIZACIÓN.

Los alumnos de 4º de ESO disponen de tres clases semanales, por lo que la temporalización de los contenidos se distribuye de la forma siguiente:

PRIMER TRIMESTRE: BLOQUE “EL DIBUJO TÉCNICO”

7. EL DIBUJO TÉCNICO.
8. LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.
9. LOS RECURSOS DE LAS TECNOLOGÍAS.

SEGUNDO TRIMESTRE: 2 BLOQUES:

“FUNDAMENTOS EL DISEÑO”

10. EL DISEÑO Y SUS CLASES. PROCESOS.

“LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA”

11. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.

TERCER TRIMESTRE: BLOQUE “EXPRESIÓN PLÁSTICA”

1. EL LENGUAJE PLÁSTICO Y VISUAL:
2. ELEMENTOS CONFIGURADORES DE LOS LENGUAJES VISUALES.
3. EL COLOR.
4. EL VOLUMEN.
5. LA IMAGEN
6. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICAS.

Desde el Departamento de Dibujo, se procurará un ajuste realista de los contenidos de dichas unidades didácticas, adaptándolas al seguimiento de la asignatura de acuerdo con las características de cada grupo de alumnos.

10.5 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA. UNIDAD DIDÁCTICA QUE LOS DESARROLLA.



EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL			Curso: 4º
BLOQUE 1: Expresión Plástica			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	UNIDADES	COMPETENCIAS CLAVE
Crit.PV.1.1. 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.	Est.PV.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando razonadamente los distintos elementos, códigos y procedimientos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo.	1, 2	CSC-CIEE-CCEC
Crit.PV.1.2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	Est.PV.1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando soportes, materiales y técnicas con precisión.	2,6	CCL-CMCT-CCEC
	Est.PV.1.2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.	1, 2	
	Est.PV.1.2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color, con técnicas analógicas y/o digitales.	3,4,5	
Crit.PV.1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición	Est.PV.1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos	1,6	CAA-CIEE-CCEC



sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	valorando su uso según unos objetivos prefijados.		
	Est.PV.1.3.2. Utiliza con iniciativa y propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación con los lenguajes gráfico-plásticos.	6	
	Est.PV.1.3.3. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades	6	
Crit.PV.1.4.Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	Est.PV.1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de equipo.	6	CAA-CSC
Crit.PV.1.5.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.	Est.PV.1.5.1. 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.	1,2,3,4,5,6	CCL-CCEC
	Est.PV.1.5.2.Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen, valorando sus posibles significados.	2,3,4,5,6	

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL			Curso: 4º
BLOQUE 2: Dibujo Técnico:			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	UNIDADES	COMPETENCIAS CLAVE



Crit.PV.2.1. 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.	Est.PV.2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del expresivo.	7	CMCT-CCEC
	Est.PV.2.1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.	7	
	Est.PV.2.1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.	7	
	Est.PV.2.1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.	7	
Crit.PV.2.2. 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.	Est.PV.2.2.1. Visualiza y realiza croquis de formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	8	CMCT
	Est.PV.2.2.2.	8	
	Est.PV.2.2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.	8	
	Est.PV.2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.	8	
Crit.PV.2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	Est.PV.2.3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	9	CD



EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL			Curso: 4º
BLOQUE 3: Fundamentos del diseño:			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	UNIDADES	COMPETENCIAS CLAVE
Crit.PV.3.1. 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.	Est.PV.3.1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual y analiza su presencia en las imágenes y formas.	10	CCL-CCEC
	Est.PV.3.1.2. Observa y analiza imágenes, formas y objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.	10	
Crit.PV.3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	Est.PV.3.2.1. Identifica y clasifica los diferentes elementos presentes en diversos objetos, en función de la familia o rama del Diseño a la que pertenecen.	10	CCEC
Crit.PV.3.3. 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.	Est.PV.3.3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.	10	CCL-CMCT-CD-CAA-CSC-CIEE-CCEC
	Est.PV.3.3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	10	
	Est.PV.3.3.3. 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	8, 10	



	exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.		
	Est.PV.3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.	10	
	Est.PV.3.3.5. Planifica coordinadamente los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.	10	

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL			Curso: 4º
BLOQUE 4: Lenguaje audiovisual y multimedia			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	UNIDADES	COMPETENCIAS CLAVE
Crit.PV.4.1. 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.	Est.PV.4.1.1. Analiza los recursos audiovisuales que aparecen en distintas obras cinematográficas valorando sus factores expresivos.	11	CCL-CCEC
	Est.PV.4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una obra.	11	
Crit.PV.4.2 Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	Est.PV.4.2.1. Visiona diferentes obras cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.	11	CCL-CD-CCEC
	Est.PV.4.2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.	11	



	Est.PV.4.2.3.Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	11	
--	---	----	--



<p>Crit.PV.4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>	<p>Est.PV.4.3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p>	<p>11</p>	<p>CD-CAA-CIEE-CCEC</p>
	<p>Est.PV.4.3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p>	<p>11</p>	
	<p>Est.PV.4.3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p>	<p>11</p>	
<p>Crit.PV.4.4. 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.</p>	<p>Est.PV.4.4.1. Analiza mensajes publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen valorando su repercusión social.</p>	<p>11</p>	<p>CCL</p>



10.6. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Entre otros instrumentos de evaluación conviene citar los siguientes:

- Exploración inicial

Para conocer el punto de partida, resulta de gran interés realizar un sondeo previo entre los alumnos. Este procedimiento servirá al profesor para comprobar los conocimientos previos sobre el tema y establecer estrategias de profundización; y para el alumno, para informarle sobre su grado de conocimiento de partida. Puede hacerse mediante una breve puesta en común.

- Cuaderno del profesor

Es una herramienta crucial en el proceso de evaluación. Consta de fichas de seguimiento personalizado, donde se anoten todos los elementos que se deben tener en cuenta: asistencia, rendimiento en tareas propuestas, participación, conducta, resultados de las pruebas y trabajos, etcétera.

Para completar el cuaderno del profesor será necesaria una observación sistemática y análisis de tareas:

- Participación de cada alumno o alumna en las actividades del aula. El uso de la correcta expresión oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.

- Trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.

- Cuaderno de clase, en el que el alumno anota los datos de las explicaciones, las actividades y ejercicios propuestos, sus dudas, etc.

- Análisis de las producciones de los alumnos
- Láminas.
- Trabajos de aplicación y síntesis colectivos.
- Exposición de temas.

El uso de la correcta expresión escrita y oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.

- **Pruebas objetivas**

- De información: con ellas se puede medir el aprendizaje de conceptos, la memorización de datos importantes, etc (exámenes)
- De investigación: aprendizajes basados en problemas (ABP).
- Trabajos individuales o colectivos sobre un tema cualquiera.
- Observación y anotación de actitudes del grupo-clase y de la valoración de la expresión oral y escrita.

-

10.6 Criterios de calificación

El criterio de la calificación de este Departamento viene dado por concepto numérico entre el 0 y el 10. Con estos valores se puntuarán aquellos ejercicios tanto conceptuales como procedimentales que puedan ser medidos cuantitativamente de una manera objetiva.

Este Departamento determina que la calificación que ha de figurar en los boletines trimestrales de notas del alumnado equivale a la **suma de la nota media de los trabajos procedimentales, láminas y otros trabajos (valorados en un 60%) + las pruebas o controles conceptuales, como exámenes teórico-prácticos y ejercicios escritos etc., (valorados en un 30%). También se valorará con un 10% la actitud (esfuerzo, interés, etc)**

del alumnado. La nota mínima requerida en las pruebas conceptuales (exámenes) para optar a dicha suma son 3 puntos.

Aquellos alumnos que no entreguen los ejercicios procedimentales en la fecha prevista lo podrán hacer en la clase siguiente. Este retraso supondrá una penalización del 50%, es decir, la calificación será de 1 a 5. No se contempla la recepción de trabajos, puesto que han de quedar “en cuarentena” por un tiempo que exceda a una clase de más. **Esto no es obstáculo, sin embargo, para que en los casos especiales de alumnos que por razones físicas o de otro tipo, requieran más tiempo para la realización de las actividades y trabajos se les permita una prórroga razonable atendiendo siempre al sentido común, la equidad y la igualdad de oportunidades.**

La siguiente tabla expresa estos datos resumidos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN		Curso: 4º ESO
MATERIA	%	INSTRUMENTOS
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL		
Contenidos teórico-prácticos	30	EO/PE
Trabajos de clase (láminas) Trabajos mediante uso de las TICs	60	AP
Trabajo, actitud, valores e interés	10	OB/AP/AE

Leyenda

OB: Observación sistemática.

AP: Análisis de producciones del alumnado (láminas y trabajos)

EO: Exposiciones orales (temas a exponer)

PE: Pruebas escritas (exámenes)

AE: Autoevaluación.

10.7 CONTENIDOS MÍNIMOS. E. PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO

Los niveles mínimos que deberán alcanzar los alumnos de 4º ESO para poder aprobar la asignatura son los siguientes:

BLOQUE I: EL DIBUJO TÉCNICO

Conocer los principales polígonos regulares

Trazados geométricos: tangencias y enlaces

Conocer la aplicación del sistema Diédrico a la representación de figuras sencillas

Representación de sólidos sencillos en Sistema Axonométrico



Conocer las principales normas de acotación y resolver ejercicios de acotación sencillos.

BLOQUE II: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Conocer las características del diseño publicitario.

Conocer y diseñar una imagen.

Conocer las distintas fases del diseño industrial

BLOQUE III: LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

Conocer los principales elementos del proceso de trabajo:

La composición

El encajado

La entonación

El acabado

Utilizar el color con cierta soltura sobre distintos soportes y con diferentes procedimientos y técnicas.

BLOQUE IV: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

Reconocer los principales recursos formales, lingüísticos y persuasivos de una imagen

Transformar la intención expresiva de una imagen

Respetar sus propias creaciones, así como las de los compañeros.

11. RECUPERACIÓN DE LA MATERIA Y DE MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES.

La evaluación de los contenidos se distribuirá temporalmente entre los tres trimestres que componen el curso.

Durante el transcurso de cada evaluación se realizarán los trabajos que se hayan acordado previamente entre los componentes del departamento y siempre en función del tiempo disponible y de las características de cada grupo, **siendo imprescindible haber presentado todos los trabajos (láminas)** en las fechas marcadas por el profesor correspondiente.

Así mismo, se realizarán exámenes conceptuales con propuestas de ejercicios tanto teóricos como prácticos.

La evaluación como parte integrante del proceso de formación de los alumnos contribuye a la mejora del rendimiento. La evaluación es continua y atiende a la evolución del proceso global del desarrollo del alumno.

Para la evaluación positiva a final de curso, dado que, por imperativo legal, parecen estar suprimidas las Pruebas Extraordinarias, se facilitará al alumnado que no ha alcanzado un resultado positivo a lo largo de los tres trimestres, el poder ir entregando sus trabajos pendientes y adquiriendo las competencias no alcanzadas, antes de la finalización del curso escolar.

Cuando un alumno haya promocionado a 4º de ESO con evaluación negativa en la asignatura de 1º o 2º de ESO, se tomarán medidas complementarias educativas que ayuden al alumno a alcanzar los objetivos programados.



Tal como se viene haciendo en cursos anteriores, la aplicación y seguimiento de las medidas complementarias adoptadas serán competencia de la profesora que imparta la asignatura del curso siguiente.

A criterio, por tanto, de dicha profesora que imparta la materia en el curso de 4º de ESO, la evaluación positiva de los dos trimestres primero y segundo en dicha asignatura de E. Plástica, Visual y Audiovisual en el nivel 4º de ESO, dado el carácter acumulativo de la materia, **supondrá automáticamente la recuperación de dicha materia homónima pendiente de cursos anteriores.**

En el caso de que no se diera esta situación y algún alumno no consiguiera superar estos dos trimestres de 4º de ESO, los afectados deberán realizar un Cuaderno DE RECUPERACIÓN DE 1º - 2º DE ESO, elaborado por el Departamento, que deberán recoger al acabar el segundo trimestre del año en curso. Este cuaderno será entregado a la profesora que imparte clase en 4º de ESO para su corrección. Los alumnos en esta situación podrán realizar las consultas necesarias para solventar las dudas y carencias que aún tuvieran.

Finalmente, deberá entregar el cuaderno terminado **durante el mes de mayo de 2021 en fechas comprendidas entre el 16 y el 20 de dicho mes.**

En espera de recibir instrucciones concretas por parte de la administración con respecto a la realización de las pruebas extraordinarias, este departamento ha decidido dejar esta programación abierta a esa posibilidad. Si se produce esta situación, se mantendría vigente el sistema de recuperación de la materia empleado hasta ahora:

*“La evaluación como parte integrante del proceso de formación de los alumnos contribuye a la mejora del rendimiento. La evaluación es continua y atiende a la evolución del proceso global del desarrollo del alumno. Por ello, **no se realizarán recuperaciones trimestrales de las pruebas conceptuales. Sin embargo, la presentación de los trabajos retrasados es condición indispensable para la recuperación de las evaluaciones anteriores. Al final del curso, a los alumnos que no hayan superado los objetivos previstos y hayan sido evaluados negativamente, se les realizará una prueba global con la que tendrán ocasión de recuperar la materia. De no conseguir la evaluación positiva se presentarán a la convocatoria de la PRUEBA EXTRAORDINARIA, donde se les realizará un examen sobre los CONTENIDOS MÍNIMOS anteriormente expuestos.***

Para superar dicha Prueba Extraordinaria deberá obtenerse un Suficiente (5) en el examen. Dicha calificación, al ser elaborado el examen con arreglo a los CONTENIDOS MÍNIMOS, se obtiene completando correctamente el 75% de la prueba. Es condición indispensable para la realización del examen, acudir a dicha convocatoria portando todos los materiales de dibujo y expresión plástica para la correcta realización de los ejercicios. En caso contrario, no se podrá recuperar la materia al no cumplirse con las mínimas condiciones de trabajo.

Si tampoco en esta ocasión se lograra superar la materia pendiente todavía se tendrá la oportunidad de realizar la Prueba Extraordinaria a la que deberá acudir con las materias 4º de ESO y anteriores por no poderse evaluar positivamente la del curso actual teniendo pendiente la de algún curso inferior.

Para superar dicha Prueba Extraordinaria deberá obtenerse un Suficiente (5) en el examen. Dicha calificación, al ser elaborado el examen con arreglo a los CONTENIDOS MÍNIMOS, se obtiene completando correctamente el 75% de la prueba. Es condición indispensable para la realización del examen, acudir a dicha convocatoria portando todos los materiales de dibujo y expresión plástica para la correcta realización de los ejercicios. En caso contrario, no se podrá recuperar la materia al no cumplirse con las mínimas condiciones de trabajo”.



11 a) ANEXO:

ALUMNOS DE 3º ESO CON LAS MATERIAS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

ALUMNOS DE 4º ESO CON LA MATERIA PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES Y QUE ESTÁN MATRICULADOS EN UNA MATERIA OPTATIVA DISTINTA DE E.P.V.A

Para estos alumnos se dispone de un CUADERNO DE RECUPERACIÓN de 2º de ESO elaborado por el Departamento que lo pueden retirar al principio de curso e ir completando tranquilamente hasta la fecha de entrega, dispuesta este año para la semana del **16 al 20 de mayo de 2021**.

Esta solución, viene derivada de la situación de los alumnos que se encuentran en un curso en el que no se imparte esta materia o en un curso en el que ellos mismos no han elegido la optativa de EPVA

En espera de recibir instrucciones concretas por parte de la administración con respecto a la realización de las pruebas extraordinarias, este departamento ha decidido dejar esta programación abierta a esa posibilidad.

Así pues, se mantendría vigente el sistema de recuperación de la materia empleado hasta ahora:

“Si tampoco en esta ocasión se lograra superar la materia pendiente, bien por la calificación negativa en el Cuaderno bien porque el alumno afectado no hubiera retirado el Cuaderno de Recuperación para realizar los ejercicios, todavía se tendrá la oportunidad de realizar la Prueba Extraordinaria a la que deberá acudir en su momento en las mismas circunstancias que el resto de los alumnos con materias pendientes:

Para superar dicha Prueba Extraordinaria deberá obtenerse un Suficiente (5) en el examen. Dicha calificación, al ser elaborado el examen con arreglo a los CONTENIDOS MÍNIMOS, se obtiene completando correctamente el 75% de la prueba. Es condición indispensable para la realización del examen, acudir a dicha convocatoria portando todos los materiales de dibujo y expresión plástica para la correcta realización de los ejercicios. En caso contrario, no se podrá recuperar la materia al no cumplirse con las mínimas condiciones de trabajo”.

ÁREA DE DIBUJO TÉCNICO DE BACHILLERATO

1.INTRODUCCIÓN

El dibujo técnico es un sistema de comunicación gráfica cuyo propósito es proporcionar información suficiente para facilitar la interpretación, el análisis, la elaboración de diseños o la resolución de problemas, por todo ello su finalidad específica es dotar al estudiante de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad. En la actualidad el Dibujo Técnico se emplea en cualquier proceso de investigación o proyecto, como lenguaje universal que permite expresar, elaborar e interpretar información comprensible por cualquier destinatario. Está presente en múltiples situaciones comunicativas cotidianas, convirtiéndolo en lenguaje básico de comunicación, fiable, objetivo e inequívoco.

Se trata de un sistema de representación gráfica basado en distintas ramas de la geometría: analítica, plana, del espacio, proyectiva, descriptiva... lo que permite al alumnado adquirir destrezas en la interpretación de los sistemas de representación, conociendo mejor el mundo que le rodea, desarrollando la capacidad de abstracción y “visión espacial” para poder



visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas y viceversa.

Al tratarse de un lenguaje específico requiere de capacidades de planificación, organización espacial, reflexión, resolución de problemas, rigor, precisión, limpieza que se pondrán en juego a través de los diferentes ámbitos de aplicación, siguiendo una serie de convenciones a escala internacional, nacional y autonómica en la elaboración de documentos técnicos.

El currículo de la materia de Dibujo Técnico es el mismo para la materia troncal en la modalidad del Bachillerato de Ciencias y para la materia específica en la modalidad del Bachillerato de Artes. Su organización en los dos cursos de Bachillerato tiene como finalidad profundizar en el desarrollo de las destrezas propias según el desarrollo cognitivo a través de la práctica.

Durante el primer curso se trabajan los saberes relacionados con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Se trata de que el alumno tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar distintos aspectos de esta materia. Para ello se introducen gradualmente y de manera interrelacionada tres grandes bloques de contenidos: Geometría, Sistemas de representación y Normalización. Esta visión global permite al alumno durante el segundo curso profundizar en los aspectos más relevantes de la materia, a través de los bloques de Geometría, Sistemas de representación y Documentación gráfica de Proyectos.

“Geometría y Dibujo Técnico” desarrolla la geometría plana utilizando los elementos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, analizar su presencia en el arte y en la naturaleza, así como sus aplicaciones al mundo científico y técnico.

El bloque de “Sistemas de representación” desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de la geometría proyectiva y descriptiva y las relaciones entre ellos.

La “Normalización” dota al estudiante de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas, a través de un lenguaje universal hace que su utilización sea una constante a lo largo de la etapa.

El bloque, “Documentación gráfica de Proyectos” permite que el alumno interrelacione los elementos adquiridos y los utilice para elaborar y presentar, de forma individual y colectiva, un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial, para lo que se hace imprescindible el trabajo en grupo y el uso de aplicaciones informáticas y tecnologías para la información, comunicación y el aprendizaje.

2. OBJETIVOS GENERALES DE ÁREA.

Obj.DT.1. Conocer y valorar las posibilidades del dibujo técnico como instrumento de investigación, valorando la universalidad como lenguaje objetivo.

Obj.DT.2. Identificar la presencia del dibujo técnico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana, comprendiendo su papel como elemento de configuración.

Obj.DT.3. Conocer y comprender los fundamentos del dibujo técnico para aplicarlos a la lectura, interpretación y elaboración de diseños y planos, para la representación de formas y para la elaboración de soluciones razonadas.

Obj.DT.4. Planificar, reflexionar y evaluar sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, de representación espacial o proyectos cooperativos de construcción geométrica



Obj.DT.5. Utilizar adecuadamente y con propiedad la terminología específica del dibujo técnico.

Obj.DT.6. Utilizar con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico, valorando la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo, la exactitud de estos, la limpieza y cuidado del soporte, así como las mejoras que puedan introducir tanto las diversas técnicas gráficas.

Obj.DT.7. Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para resolver gráficamente problemas de configuración de formas en el plano, valorando la precisión y la exactitud en las soluciones.

Obj.DT.8. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.

Obj.DT.9. Escoger las construcciones geométricas más adecuadas a cada problema, razonando su aplicación y elegir el sistema de representación más adecuado para cada necesidad.

Obj.DT.10. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica con la destreza y eficacia necesarias.

Obj.DT.11. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico como instrumento idóneo para facilitar la producción y la comunicación; aplicar las principales normas UNE en referencia a la representación y acotación de las vistas.

Obj.DT.12. Integrar los conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos, científicos o artísticos, fomentando el método y el razonamiento del dibujo como medio de transmisión de ideas científico-técnicas o artísticas y sus aplicaciones en la vida cotidiana.

Obj.DT.13. Desarrollar un espíritu crítico y autónomo en los procesos de realización gráfica.

Obj.DT.14. Recurrir a las nuevas tecnologías como fuente de información y como instrumento de representación, interesándose por los programas de dibujo y diseño, valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos, representación de objetos y presentaciones adecuadas.

3. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

Las competencias clave constituyen la dotación cultural mínima que cualquier ciudadano debe adquirir y la materia de Dibujo Técnico contribuye a todas ellas.

Competencia en comunicación lingüística

El Dibujo Técnico supone en sí una modalidad de comunicación de carácter universal y, por tanto, necesita de unas destrezas comunicativas que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos, para poder interactuar con otros individuos. Los alumnos deberán debatir en las resoluciones de problemas, planteamientos de estrategias y presentaciones de proyectos, deberán también describir elementos, aplicaciones geométricas, procedimientos y relaciones entre sistemas de representación. El croquis y la acotación son dos lenguajes gráficos específicos que se articulan en torno a códigos y normas precisas, complementados con el uso de una nomenclatura específica y un vocabulario técnico propio de la materia tanto en relación con los instrumentos de dibujo como con los procedimientos y materiales propios de la industria, la arquitectura o el arte.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

El razonamiento matemático fundamenta la materia, siendo necesarias destrezas en el manejo de cantidades (cálculos, mediciones, tamaños y proporciones), en el análisis de la forma y el



espacio (posiciones relativas entre elementos geométricos y representaciones gráficas) y en la interpretación y comunicación de datos. La materia contribuye al desarrollo del pensamiento científico en la resolución de problemas al tener que identificar datos, realizar construcciones y tomar decisiones razonadas. El Dibujo Técnico aporta contenidos y referentes tecnológicos como la representación de piezas industriales y mecánicas, diseños de construcción y estructuras.

Competencia digital

El dominio de aplicaciones informáticas es básico en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por eso, es necesario dotar de habilidades y destrezas en programas informáticos de dibujo como los de diseño vectorial en 2D y modelado en 3D.

Competencia de aprender a aprender

El carácter práctico favorece el aprendizaje autónomo a través de actividades en las que el alumno debe persistir en el aprendizaje, comprendiendo principios y fundamentos, aplicándolos y relacionándolos con otros contenidos. La resolución de problemas conlleva a reflexiones y toma de decisiones que contribuyen a un aprendizaje más efectivo. Las diversas representaciones gráficas y sus aplicaciones se concretan mediante estrategias reflexivas de planificación, estrategias de retroalimentación y evaluación del proceso y resultados obtenidos.

Competencia sociales y cívicas

Los proyectos cooperativos donde los alumnos adquieren conceptos básicos en la organización del trabajo, el respeto por las ideas y creaciones ajenas, son la base de la aceptación de responsabilidades y decisiones democráticas. Los referentes profesionales de la industria, la arquitectura o el arte en los que se aplica el Dibujo Técnico deben contribuir a la no discriminación e igualdad entre hombres y mujeres.

Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

La resolución de problemas y proyectos cooperativos o individuales, contribuyen a la adquisición de capacidades propias de esta competencia que, permiten transformar las ideas en actos. Se favorecen las capacidades para gestionar los proyectos, pero a la vez, se posibilita el pensamiento creativo, divergente e innovador. Las representaciones gráficas y la resolución de problemas deben responder a objetivos planificados dentro de un contexto cercano al mundo laboral.

Competencia de conciencia y expresiones culturales

El Dibujo Técnico aporta las capacidades creativas del diseño industrial, estéticas y de valor crítico del patrimonio arquitectónico y en general, las capacidades comunicativas de cualquier imagen. El arte es una fuente permanente de referencias para el análisis de las formas, para el enunciado de problemas y el análisis de las diversas geometrías.

4. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS GENERALES.

La naturaleza de la materia, las condiciones socioculturales, la disponibilidad de recursos y las características de los alumnos condicionan el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que será necesario que metodología elegida por el profesor se ajuste a estos condicionantes con el fin de propiciar un aprendizaje competencial en el alumnado.

El Dibujo Técnico parte del pensamiento abstracto formal adquirido en las enseñanzas precedentes, pero debe ser en esta etapa cuando se consolide. Para ello, es aconsejable que el docente comparta con los alumnos qué se va a aprender y sus aplicaciones. Debe partir de los conocimientos previos y plantear situaciones-problema contextualizadas, así como



realizaciones de tareas, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de todos sus conocimientos.

Las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica, sino que el alumno debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones geométricas que ha de cumplir la solución buscada. Deben establecerse conexiones entre los conocimientos adquiridos en todos los bloques de contenidos y aplicarlos en situaciones contextuales reales. La metodología de aprendizaje por proyectos permitirá esta transferencia e interrelación

Las actividades deben estar contextualizadas en realidades profesionales cercanas a los alumnos como puede ser el mundo del diseño, la arquitectura y la industria; facilitando así un aprendizaje orientado a la acción en el que los estudiantes ponen en juego un conjunto amplio de conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes personales.

Los planteamientos de actividades y tareas deben tener en cuenta los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y colaborativo, graduando los contenidos y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales.

Las metodologías aplicadas al aula deben provocar en los alumnos motivación por aprender, siendo ellos los responsables de su aprendizaje, activos en la búsqueda de estrategias y autónomos en la resolución de problemas. El objetivo debe ser que los aprendizajes sean permanentes, significativos y transferibles a lo que contribuyen los aprendizajes cooperativos, mediante resoluciones conjuntas, intercambio de ideas y conocimientos debatidos. Las metodologías activas favorecen la comunicación del proceso y la información obtenida relacionando lo aprendido con la realidad, con otras materias o en situaciones posteriores.

El profesorado debe implicarse en la elaboración y diseño de diferentes tipos de materiales, actividades adaptadas a la diversidad y recursos didácticos reales, recomendándole el uso del dossier o cuaderno de trabajo como instrumento global que integra los procesos de enseñanza-aprendizaje-evaluación, permitiendo la revisión continua.

Se debe potenciar el uso de los instrumentos de dibujo técnico manejándolos con soltura, rapidez y precisión mejorando las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida. Los materiales tradicionales de dibujo técnico deben integrarse con los recursos que ofrecen las nuevas tecnologías, especialmente en la presentación de documentación normalizada y en programas de diseño asistido por ordenador.

5. TRATAMIENTO DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES.

Como el resto de las materias de los diferentes cursos, las enseñanzas de Educación Plástica y de Dibujo Técnico deben atender también al desarrollo de ciertos **elementos transversales del currículo**, además de potenciar ciertas actitudes y hábitos de trabajo que ayuden al alumno a apreciar el propósito de las materias, a tener confianza en su habilidad para abordarla satisfactoriamente y a desarrollarse en otras dimensiones humanas: autonomía personal, relación interpersonal, etc.

Tanto en los niveles de ESO como en los de Bachillerato el trabajo se focaliza en torno a cinco valores, que este departamento considera fundamentales para el desarrollo integral del alumno:

1. Respeto

- A uno mismo: autoestima, dignidad, valoración del esfuerzo personal, capacidad de aceptar los errores y reponerse ante las dificultades, honestidad, proyecto de vida.
- A los demás: empatía, escucha activa, diálogo, resolución pacífica de conflictos. Se puede trabajar con el enfoque de “deber” (“*tenemos el deber de respetar a los demás*”).
- A las culturas: ideas, lenguas, costumbres, patrimonio cultural.



- A los animales: evitar el daño innecesario, evitar la extinción de especies.
- A la naturaleza: evitar el deterioro medioambiental, participar activamente en la recuperación de este.
- En el ámbito de la educación y la seguridad vial, se pueden incorporar elementos curriculares y promover acciones para la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas o vehículo a motor, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.

2. Responsabilidad

- Frente a las tareas personales y de grupo: esfuerzo personal, asunción de proyectos comunes, cumplimiento de compromisos contraídos con el grupo.
- Frente a las normas sociales: civismo, ciudadanía. Se puede trabajar con el enfoque del deber (*"tenemos el deber de..."*).
- Frente a los conflictos y dilemas morales: información fiable, sentido crítico, posicionamiento responsable y razonado.
- Frente al consumismo: consumo responsable y racional de productos.
- Frente a las generaciones venideras: desarrollo sostenible, ética global a largo plazo: aspectos relativos al uso responsable del material de dibujo que, en esencia, debería durar para todo el período formativo del alumno o alumna, pueden ser un buen punto de partida para hablar de la necesidad de preservar los recursos naturales (tales como las materias primas, las fuentes de energía, etc.) y criticar la presión consumista que agrede a la naturaleza acelerando el uso de los recursos no renovables y generando toneladas de basura no biodegradable.

3. Justicia

- Derecho a la igualdad, con especial referencia a la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, así como a los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.
- Derecho a la alimentación.
- Derecho a la salud.
- Derecho a la educación.
- Derecho a la paz, mediante el fomento del aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social.
- Derecho a la justicia internacional, basada en los valores que sustentan la libertad, la igualdad, el pluralismo cultural y político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto al Estado de derecho y el rechazo a la violencia terrorista, unido al respeto y consideración a las víctimas y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

4. Solidaridad

- Con las personas cercanas que se sienten frágiles e indefensas en su vivir diario.



- Con las personas que padecen enfermedades graves o limitaciones de algún tipo.
- Con los inmigrantes, refugiados y desplazados.
- Con las víctimas del desequilibrio económico mundial.
- Con las víctimas de conflictos armados.
- Con las víctimas de desastres naturales.

5. Creatividad y esperanza

- Adquisición del impulso de buscar alternativas y soluciones ante los problemas planteados.
- La confianza en que es posible mejorar las situaciones difíciles, los conflictos, a las personas, el mundo en general.

Valores importantes en la materia de Dibujo Técnico I y II en relación con los elementos transversales:

- Confianza en las propias capacidades para afrontar problemas, representar gráficamente la realidad y **desarrollar un juicio crítico**.
- Perseverancia y flexibilidad.
- Valoración de la precisión, simplicidad y utilidad del lenguaje gráfico para explicar, comunicar o resolver diversas situaciones de la vida cotidiana.
- Valoración de la aportación de la asignatura de Dibujo Técnico I y II (a través del estudio científico-técnico) para el **rechazo fundamentado a los estereotipos que supongan discriminación** entre hombres y mujeres.
- Valoración de la aportación de la asignatura de Dibujo Técnico I y II al desarrollo de habilidades que estimulen la **adquisición y desarrollo del espíritu emprendedor**, a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo, la capacidad de comunicación, la adaptabilidad, la observación y el análisis, la capacidad de síntesis, la visión emprendedora y el sentido crítico. Con este fin, se pueden proponer actividades que ayuden a:
 - Adquirir estrategias que ayuden a **resolver problemas**: identificar los datos e interpretarlos, reconocer qué datos faltan para poder resolver el problema, identificar la pregunta y analizar qué es lo que se nos pregunta.
 - Desarrollar ejercicios de creatividad colectiva entre los alumnos que ayuden a **resolver una necesidad cotidiana**.
 - Desarrollar habilidades cognitivas (expresión y comunicación oral, escrita y plástica; aplicación de recursos TIC en el aula, etc.) y sociales (comunicación, cooperación, capacidad de relación con el entorno, empatía, etc

Los valores se deben fomentar desde las dimensiones individual y colectiva. Desde la **dimensión individual** se desarrollarán, principalmente, la autoestima, el afán de superación, el espíritu crítico y la responsabilidad. Desde la **dimensión colectiva** deben desarrollarse la comunicación, la cooperación y convivencia, la solidaridad, la tolerancia y el respeto.

6. PLAN DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

El alumnado de Bachillerato presenta diferencias individuales en cuanto a capacidades, intereses y motivaciones. De la misma manera, el grado de complejidad o de profundidad que



se alcance no va a ser siempre el mismo. Por ello se disponen de dos tipos de actividades: **de refuerzo**, que se programan para alumnos con algún tipo de dificultad física, psicológica, cognitiva, etc o en casos de desfases curriculares o escolarizaciones en sistemas educativos diferentes que presentan carencias importantes, y **de ampliación**, que son las que permiten continuar construyendo nuevos conocimientos a alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo propuestas y, también, las que no son imprescindibles en el proceso. Estas actividades van dirigidas a alumnos con capacidades superiores a la media de la clase, de manera que puedan trabajar sobre el mismo contenido alumnos de distintas necesidades.

La programación debe también tener en cuenta que no todos los alumnos progresan a la misma velocidad, ni con la misma profundidad. Por eso, se contempla un nivel mínimo para todos los alumnos, pero, simultáneamente deben darse oportunidades y facilitar herramientas para que se recuperen los contenidos que no se adquirieron en su momento, y se pueda profundizar y ampliar en aquellos que más interesen al alumno con una mayor capacidad intelectual.

Desde el punto de vista metodológico, la atención a la diversidad requiere:

- Detectar los conocimientos previos, para proporcionar ayuda cuando se encuentre una laguna anterior.
- Procurar que los contenidos nuevos se relacionen con los anteriores, y sean los adecuados al nivel cognitivo.
- Intentar que la comprensión de cada contenido sea suficiente para que el alumno pueda hacer una mínima aplicación de este, y pueda enlazar con otros contenidos similares.

Desde el punto de vista de los materiales utilizados se concreta en:

Como material esencial se utilizará el libro de texto. El uso de materiales de refuerzo o de ampliación, tales como las fichas de consolidación y de profundización permite atender a la diversidad en función de los objetivos que se quieran trazar.

Así pues, los instrumentos para atender a la diversidad de alumnos que se contemplan son:

- Variedad metodológica.
- Variedad de actividades de refuerzo y profundización.
- Multiplicidad de procedimientos en la evaluación del aprendizaje.
- Diversidad de mecanismos de recuperación.
- Trabajo en pequeños grupos.
- Trabajos voluntarios.

Estos instrumentos pueden completarse con otras medidas que permitan una adecuada atención de la diversidad, como:

- Llevar a cabo una evaluación inicial para detectar lagunas.
- Favorecer la existencia de un buen clima de aprendizaje en el aula.
- Insistir en los refuerzos positivos para mejorar la autoestima.
- Aprovechar las actividades fuera del aula para lograr una buena cohesión e integración del grupo.



Además de lo mencionado, también está previsto el aprovisionamiento (préstamo durante el curso) por parte de este Departamento de útiles y materiales de Dibujo Técnico del “fondo” del Departamento para aquellos alumnos cuya situación socio - económica así lo requiera.

Finalmente, en el caso de los alumnos con necesidades educativas especiales, se deben establecer condiciones de accesibilidad y recursos de apoyo que favorezcan el acceso al currículo, y adaptar los instrumentos, y en su caso, los tiempos y los apoyos. Si todas estas previsiones no fuesen suficientes, habrá que recurrir a procedimientos institucionales, imprescindibles cuando la diversidad tiene un carácter extraordinario, como pueda ser significativas deficiencias o dificultades originadas por incapacidad física o psíquica.

7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

No está previsto realizar actividades extraescolares en principio

8. MEDIDAS COMPLEMENTARIAS QUE SE PLANTEAN PARA EL TRATAMIENTO DE LA MATERIA DENTRO DEL PROYECTO BILINGÜE O PLURILINGÜE.

No procede

9. PLAN DE LECTURA.

Como estrategias para favorecer la animación a la lectura y mejorar la expresión se proponen las siguientes actividades:

- Visitas a librerías especializadas en artes plásticas y diseño gráfico.
- Practicar la lectura en voz alta, leyendo, en todas las sesiones de clase, la parte correspondiente a los contenidos a tratar en esa sesión (del libro de texto o cualquier otro documento usado como recurso), instando al alumno a mejorar aspectos como la velocidad, la entonación, el ritmo, la pronunciación, etc.
- Lectura comprensiva de textos continuos relacionados con el planteamiento y resolución de problemas.
- En Dibujo Técnico 1 el alumno deberá elegir algún arquitecto o diseñador de una lista, para elaborar un trabajo teórico sobre el mismo. Para ello deberán acudir a fuentes bibliográficas o de otro tipo y analizar las características definitorias de su trabajo.
- En Dibujo Técnico 2 realizaremos un trabajo tomando como partida algún texto literario en el que se describa algún edificio. El alumno deberá presentar planta, alzado y perfil de ese edificio basándose en dichas descripciones. La intención es potenciar la creatividad y la imaginación visual. También se puede plantear un trabajo sobre la Bauhaus, tanto teórico como práctico, para que valoren distintos ámbitos de la creación artística, la arquitectura, el diseño, etc, que tuvo dicho movimiento.
- Se recomienda, asimismo, la lectura del libro “**El código secreto**”. **PRIYA HEMENWAY. ED. EVERGREEN**, que trata sobre la proporción áurea.

10.1. CONCRECIÓN OBJETIVOS



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

10.2. EVALUACIÓN INICIAL

Al comienzo de curso, los alumnos realizarán una prueba inicial. Con ella se pretende conocer cuál es la situación de partida y actuar desde el principio de manera ajustada a las necesidades, intereses y posibilidades del alumnado.

Del mismo modo, al realizarse al principio del curso, servirá para orientar sobre la programación, metodología a utilizar, organización del aula, actividades recomendadas, etc.

En esta prueba se utilizan distintas técnicas para establecer la situación y dinámica del grupo clase en conjunto y de cada alumno individualmente.

Lógicamente, afectará más directamente a las primeras fases del proceso de enseñanza – aprendizaje: diagnóstico de las condiciones previas y formulación de los objetivos.

A modo de ejemplo se propone el siguiente:

DIBUJO TÉCNICO I CURSO 2018-19

CONOCIMIENTOS INICIALES 1º BACHILLERATO

NOMBRE y GRUPO: _____ FECHA: _____

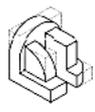
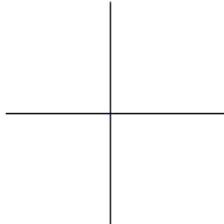
Comprueba que tienes el módulo espacio. Si no es así, pídele al profesor. La utilización indebida del móvil o las redes sociales causada por el alumno (sus, familia, vehículo) serán causa de falta grave y pasará por caso de castigo de reglamento.

Reservados los derechos de propiedad con la mayor exactitud y limpieza posibles después de comenzar de las medidas verticales para ello.

1º. Dibuja un cuadrado de lado $L = 0$ en su eje mayor AB.

A _____ B

2º. Dada la pieza representada en perspectiva **dibuja sus vistas ortogonales ALZADO, PLANTA Y PERFIL LATERAL.**

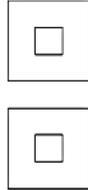



DIBUJO TÉCNICO I CURSO 2018-19

CONOCIMIENTOS INICIALES 1º BACHILLERATO

NOMBRE y GRUPO: _____ FECHA: _____

2º. Representa las **proyecciones ortogonales** (no ajustada a escala, hecha a mano alzada) de la pieza dada por sus proyecciones isométricas.



4º. Dibuja un cuadrado de $L = 0$ cm sin inscrito en circunferencia. Crea en él un módulo con líneas **rectas y curvas**. Decóralo utilizando los recursos de Dibujo Técnico que quieras.

10.3. CONTENIDOS.

BLOQUE I: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

1.- TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO.

- El dibujo técnico. Instrumentos y materiales.
- Trazados fundamentales en el plano. Arco capaz.
- Lugares geométricos.
- Paralelismo y perpendicularidad.
- Segmentos.
- Ángulos.
- Circunferencia.

2.- TRAZADOS DE POLÍGONOS.

- Triángulos.
- Cuadriláteros.
- Polígonos regulares

3.- PROPORCIONALIDAD Y SEMEJANZA. ESCALAS



- Proporcionalidad y sección áurea
- Igualdad
- Semejanza.
- Escalas

4.- TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

- Traslación
- Giro
- Simetría
- Homotecia.
- Aplicación a la construcción de formas

5.- TRAZADO DE TANGENCIAS.

- Introducción.
- Trazado de rectas tangentes.
- Trazado de circunferencias tangentes conociendo el radio.
- Enlaces.

6.- CURVAS TÉCNICAS.

- Diseño y trazado como aplicación de las tangencias.
- Óvalos.
- Ovoides.
- Volutas.
- Espirales.
- Evolventes.
- Hélices.

BLOQUE II : SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

7.- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

- Geometría Descriptiva.
- Sistema diédrico.
- Sistema axonométrico.
- Sistema de perspectiva caballera.
- Sistema cónico.
- Sistema de planos acotados

8.- SISTEMA DIÉDRICO: PUNTO, RECTA Y PLANO.

- Fundamentos del sistema
- El punto.
- La recta.
- El plano.
- Vistas de un cuerpo tridimensional

9.- SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS



- Fundamentos del sistema
- Representación del punto, recta y plano.
- Intersección de planos
- Perfiles y dibujo topográfico

10. SISTEMAS AXONOMÉTRICOS.

- Introducción. Fundamentos del sistema
- Tipos de axonometría: isométrica, dimétrica, Din-5, trimétrico.
- Coeficientes de reducción
- Perspectiva isométrica. La circunferencia en isométrica.
- Representación de cuerpos definidos por sus vistas.

11.- SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA.

- Características. Coeficientes de reducción.
- La circunferencia.
- Representación de volúmenes

12.- SISTEMA CÓNICO.

- Fundamentos y elementos del sistema. Elementos que influyen en la perspectiva.
- Perspectiva cónica central. Perspectiva cónica oblicua. Representación de objetos y espacios.

BLOQUE III. NORMALIZACIÓN

13. - NORMALIZACIÓN.

- Normalización. Clasificación de las normas. Normas fundamentales UNE, DIN, ISO
- Rotulación normalizada. Principios generales de representación. Normas sobre vistas

14.- VISTAS, CORTES Y SECCIONES

- Vistas
- Cortes y secciones

15.- ACOTACIÓN.

- Acotación. Métodos. Normas sobre acotaciones. Aplicación en piezas industriales y planos de arquitectura
- Instrumentos de medida.
- El croquis acotado

10.4. TEMPORALIZACIÓN.

PRIMER TRIMESTRE: Unidades 1 a 6,

SEGUNDO TRIMESTRE: Unidades 7 a 12.

**TERCER TRIMESTRE:** Unidades 13 a 15.

La distribución de temas a lo largo del curso es aproximada. Dependiendo del ritmo de asimilación de contenidos con los alumnos, los temas pueden sufrir variaciones en el orden de presentación en los correspondientes trimestres.

10.5 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA. UNIDAD DIDÁCTICA QUE LOS DESARROLLA.

DIBUJO TÉCNICO I			Curso: 1º
BLOQUE 1: Geometría y dibujo técnico			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	UNIDAD
<p>Crit.DT.1.1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.</p>	<p>CIEE-CMCT-CAA</p>	<p>Est.DT.1.1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p>	1
		<p>Est.DT.1.1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano, comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p>	1
		<p>Est.DT.1.1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p>	1, 2
		<p>Est.DT.1.1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p>	1
		<p>Est.DT.1.1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p>	2
		<p>Est.DT.1.1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p>	1,2,3



		Est.DT.1.1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.	3
		Est.DT.1.1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría y homotecia), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.	4

BLOQUE 1: Geometría y dibujo técnico			
<p>Crit.DT.1.2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>CMCT-CAA-</p>	<p>Est.DT.1.2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p>	<p>5</p>
		<p>Est.DT.1.2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p>	<p>5</p>
		<p>Est.DT.1.2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p>	<p>6</p>
		<p>Est.DT.1.2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>5,6</p>

DIBUJO TÉCNICO I			Curso: 1º
BLOQUE 2: Sistemas de representación			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	UNIDAD
<p>Crit.DT.2.1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se</p>	<p>CMCT-CIEE-CD</p>	<p>Est.DT.2.1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.</p>	<p>7</p>
		<p>Est.DT.2.1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales</p>	<p>7</p>



desea mostrar y de los recursos disponibles.		sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.	
		Est.DT.2.1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.	7
		Est.DT.2.1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.	8
Crit.DT.2.2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.	CMCT-CAA-CECC	Est.DT.2.2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada y también con escuadra y cartabón, 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.	8,9
		Est.DT.2.2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada y también con escuadra y cartabón, axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).	10,11
		Est.DT.2.2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.	8

BLOQUE 2: Sistemas de representación			
		Est.DT.2.2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.	8
		Est.DT.2.2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.	9
Crit.DT.2.3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.	CMCT-CCEC	Est.DT.2.3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.	10
		Est.DT.2.3.2. Realiza perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.	11
Crit.DT.2.4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.	CMCT-CAA-CCEC	Est.DT.2.4.1. 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.	12
		Est.DT.2.4.2. 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	12

		los planos coordinados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.	
		Est.DT.2.4.3. 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.	12

DIBUJO TÉCNICO I		Curso: 1º	
BLOQUE 3: Normalización			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	UNIDAD
Crit.DT.3.1. 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.	CCL-CSC	Est.DT.3.1.1. 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.	13
		Est.DT.3.2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.	15
Crit.DT.3.2 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 y utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos	CMCT-CCL	Est.DT.3.2.2. 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.	14
		Est.DT.3.2.3. - Est.DT.3.2.4. Acota piezas industriales sencillas y espacios arquitectónicos sencillos identificando las	15



técnicos y la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.		cotas necesarias para su correcta definición dimensional de acuerdo a la norma.	
		Est.DT.3.2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.	14



10.6. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Entre otros instrumentos de evaluación conviene citar los siguientes:

- Exploración inicial

Para conocer el punto de partida, resulta de gran interés realizar un sondeo previo entre los alumnos. Este procedimiento servirá al profesor para comprobar los conocimientos previos sobre el tema y establecer estrategias de profundización; y para el alumno, para informarle sobre su grado de conocimiento de partida. Puede hacerse mediante una breve puesta en común.

- Cuaderno del profesor

Es una herramienta crucial en el proceso de evaluación. Consta de fichas de seguimiento personalizado, donde se anoten todos los elementos que se deben tener en cuenta: asistencia, rendimiento en tareas propuestas, participación, conducta, resultados de las pruebas y trabajos, etcétera.

Para completar el cuaderno del profesor será necesaria una observación sistemática y análisis de tareas:

- Participación de cada alumno o alumna en las actividades del aula. El uso de la correcta expresión oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.

- Trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.

- Cuaderno de clase, en el que el alumno anota los datos de las explicaciones, las actividades y ejercicios propuestos, sus dudas, etc.

- Análisis de las producciones de los alumnos
- Láminas.
- Trabajos de aplicación y síntesis colectivos.
- Exposición de temas.

El uso de la correcta expresión escrita y oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.

- **Pruebas objetivas**

- De información: con ellas se puede medir el aprendizaje de conceptos, la memorización de datos importantes, etc (exámenes)
- De investigación: aprendizajes basados en problemas (ABP).
- Trabajos individuales o colectivos sobre un tema cualquiera.
- Observación y anotación de actitudes del grupo-clase y de la valoración de la expresión oral y escrita.

10.6 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El criterio de la calificación de este Departamento viene dado por concepto numérico entre el 0 y el 10. Con estos valores se puntuarán aquellos ejercicios tanto conceptuales como procedimentales que puedan ser medidos cuantitativamente de una manera objetiva.

Este Departamento determina que la calificación que ha de figurar en los boletines trimestrales de notas del alumnado equivale a la **suma de la nota media de los trabajos procedimentales (láminas y otros trabajos exigidos, valorados en un 20%) + las pruebas o controles conceptuales, como exámenes teórico-prácticos y ejercicios escritos etc., (valorados en un 80%). La nota mínima requerida en las pruebas conceptuales (exámenes) para optar a dicha suma son 3 puntos.**



Las pruebas o controles conceptuales se calificarán con el siguiente criterio, entre 0 y 10 puntos:

A). EJERCICIOS Y PROBLEMAS RESUELTOS A LÁPIZ

- Exactitud en la solución.....hasta 6 puntos
 Elección de la construcción más adecuada..... hasta 3 puntos
 Orden, claridad y limpieza en la presentación..... hasta 1 puntos

Los trabajos o ejercicios prácticos procedimentales se calificarán con el siguiente criterio, entre 0 y 10 puntos:

B). APLICACIÓN PRÁCTICA DE LOS CONOCIMIENTOS (A LÁPIZ O A TINTA)

- Adecuación y corrección de las construcciones aplicadas hasta 6 puntos.
 Respeto a las normas..... hasta 2 puntos.
 Aplicación correcta de las técnicas gráficas.....hasta 2 puntos.

Aquellos alumnos que no entreguen los ejercicios procedimentales en la fecha prevista lo podrán hacer en la clase siguiente. Este retraso supondrá una penalización del 50%, es decir, la calificación será de 1 a 5. No se contempla la recepción de trabajos, puesto que han de quedar “en cuarentena” por un tiempo que exceda a una clase de más. **Esto no es obstáculo, sin embargo, para que en los casos especiales de alumnos que por razones físicas o de otro tipo, requieran más tiempo para la realización de las actividades y trabajos se les permita una prórroga razonable atendiendo siempre al sentido común, la equidad y la igualdad de oportunidades.**

La siguiente tabla expresa estos datos resumidos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN		Curso: 1º BACHILLERATO
DIBUJO TÉCNICO I	%	INSTRUMENTOS
PRUEBAS teórico-prácticas	80	PE
ACTIVIDADES individuales de aplicación (láminas) ACTIVIDADES de CONSOLIDACIÓN ACTIVIDADES de PROFUNDIZACIÓN ACTUACIONES en la PIZARRA Trabajo, actitud, valores e interés	20	AP/OB/AE/EO

Leyenda

OB: Observación sistemática.

AP: Análisis de producciones del alumnado (láminas y trabajos)

EO: Exposiciones orales (temas a exponer)

PE: Pruebas escritas (exámenes)

AE: Autoevaluación.



10.7 CONTENIDOS MÍNIMOS. DIBUJO TÉCNICO I 1º BTO

Los niveles mínimos que deberán alcanzar los alumnos en este curso serán los siguientes:

- Trazados fundamentales en el plano. Arco capaz
- Proporcionalidad y semejanza. Escalas.
- Polígonos. Rectas y puntos notables en el triángulo. Análisis y construcción de polígonos regulares. Método general y particular.
- Transformaciones geométricas,
- Tangencias: Interiores y exteriores a dos circunferencias. Enlace entre circunferencia y recta. Enlace entre dos circunferencias, interiores y exteriores.
- Curvas técnicas. Definiciones y trazado, como aplicación de tangencias.
- Curvas cónicas. Definición y trazado.
- Sistemas de representación: Fundamentos de los sistemas de representación. Características fundamentales. Utilización óptima de cada uno de ellos. Sistema diédrico. Representación del punto, línea y plano; sus relaciones y transformaciones más usuales. Sistemas axonométricos: isometría y perspectiva caballera. Representación de sólidos.
- Normalización y croquización. Normas fundamentales UNE, ISO. La croquización. El boceto y su gestación creativa. Acotación.

11. RECUPERACIÓN DE LA MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO I

La evaluación de los contenidos se distribuirá temporalmente entre los tres trimestres que componen el curso.

Durante el transcurso de cada evaluación se realizarán tantos trabajos como permita el tiempo, siendo imprescindible haber presentado todos los trabajos en las fechas estipuladas por el profesor. **De la totalidad de los trabajos encomendados, revisados y corregidos en clase, se solicitará a los alumnos un porcentaje concreto (mediante sorteo o por otro procedimiento similar) que será el que se califique numéricamente para engrosar el apartado del 20% de la nota del trimestre.**

Así mismo se realizarán ejercicios conceptuales o pruebas referidas a los contenidos tratados en el trimestre y que serán valorados con el 80% de la nota de evaluación.

Es preciso presentar la totalidad de los trabajos encomendados por el profesor para optar al recuento de ambos bloques y poder así aprobar.

Se intentará, en la medida de lo posible, que los exámenes propuestos para las convocatorias extraordinarias sean de características similares a los realizados a lo largo de las evaluaciones.

La evaluación como parte integrante del proceso de formación de los alumnos contribuye a la mejora del rendimiento. La evaluación es continua y atiende a la evolución del proceso global del desarrollo del alumno. A pesar de ello y debido a la relativa independencia que puede apreciarse entre los contenidos de los diferentes trimestres **el profesor podrá realizar las recuperaciones parciales que considere oportunas. Al final del curso, los alumnos suspendidos se presentarán a la PRUEBA FINAL, que se realizará a todos los alumnos, aportando aquellos trabajos que no presentaron en su momento, caso de que los haya. Esto no será aplicable a los alumnos que tienen las evaluaciones aprobadas, por haberlos presentado a su debido tiempo. Para los mencionados alumnos suspendidos, la PRUEBA FINAL tendrá carácter de Recuperación, dado que su**



contenido será global. En caso de no superar la citada prueba, acudirán a la convocatoria EXTRAORDINARIA.

3. RECUPERACIÓN MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES.

No se da el caso.

DIBUJO TÉCNICO II 2º de BACHILLERATO

10.1. CONCRECIÓN DE OBJETIVOS

- Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de estos y la limpieza y cuidado del soporte.
- Saber aplicar los diferentes trazados a la realización de trabajos más complejos.
- Usar correctamente el compás, la escuadra y el cartabón, la regla y el lápiz.
- Considerar el dibujo técnico como un lenguaje objetivo y universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.
- Conocer y comprender los principales fundamentos de la Geometría métrica aplicada para resolver problemas de configuración de formas en el plano.
- Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar las principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición, cortes y acotación de las vistas de un cuerpo.
- Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver diversos problemas geométricos en el espacio de poliedros regulares: proyecciones diédricas, alturas y secciones planas.
- Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y la rapidez necesarias.
- Entender la necesidad e importancia de los sistemas de representación y su relación con el sistema diédrico.
- Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.
- Entender la necesidad y la importancia del lenguaje gráfico como medio de expresión universal.
- Diferenciar los distintos tipos de proyectos y valorar su importancia en nuestro día a día.
- Realizar la presentación de un proyecto, concebido desde su planteamiento y planificación.
- Conocer mínimamente las nuevas tecnologías y los programas de dibujo/diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.

10.2. EVALUACIÓN INICIAL.

Los alumnos de 2º de Bachillerato realizan dos pruebas a principio de curso. Una prueba de geometría y otra prueba de sistemas de representación en las que se pueden valorar



los conocimientos adquiridos por los alumnos durante el curso de 1º de Bachillerato. Aunque dichas pruebas no se califican, sí se corrigen en el aula con la participación activa de los alumnos, aclarando dudas y poniendo en común las soluciones.

10.3. CONTENIDOS.

BLOQUE I. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

1. TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO

- Dibujo industrial y de arquitectura. Formas geométricas básicas como origen del diseño.
- Arco capaz.
- Cuadrilátero inscriptible.
- Rectificaciones.
- Proporcionalidad, semejanza, equivalencias.
- Teoremas del cateto y de la altura
- Sección áurea: construcciones y propiedades.
- Potencia: eje y centro radical.

2. TRAZADO DE POLÍGONOS

- Triángulos
- Cuadriláteros
- Construcción de polígonos regulares conociendo el radio
- Construcción de polígonos regulares
- Polígonos estrellados

3. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

- Proyectividad y homografía.
- Homología y afinidad. Datos necesarios para definir las. Resolución de problemas.
- Inversión.

4. TANGENCIAS

- Trazado de circunferencias sin conocer el radio.
- Resolución de problemas de tangencia mediante potencia e inversión.

5. CURVAS TÉCNICAS

- Curvas cíclicas: cicloide, epicicloide, hipocicloide y evolvente de la circunferencia.
- Otras curvas

6. CURVAS CÓNICAS

- Elipse
- Parábola
- Hipérbola



BLOQUE II. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

7. LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. EL SISTEMA DIÉDRICO

- Introducción: utilización óptima de los diferentes sistemas de representación. Ejemplos
- Sistema diédrico: Paralelismo. Perpendicularidad. Intersecciones. Ángulos.
- Distancias y verdaderas magnitudes.

8. SISTEMA DIÉDRICO: MÉTODOS

- Abatimientos
- Cambios de plano
- Giros

9. SISTEMA DIÉDRICO: FIGURAS

- Pirámide
- Cono
- Prisma
- Cilindro

10. SISTEMA DIÉDRICO: POLIEDROS REGULARES

- Tetraedro
- Hexaedro
- Octaedro
- Dodecaedro
- Icosaedro
- Intersecciones con rectas y planos. Secciones y desarrollos.

11. SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL.

- Triángulo fundamental. Escalas axonométricas.
- Perspectivas de figuras planas.
- Perspectiva de sólidos a partir de sus vistas.

12. SISTEMA AXONOMÉTRICO OBLICUO.

- Perspectivas de figuras planas
- Perspectiva de sólidos a partir de sus vistas

BLOQUE III. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

13. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

- El proyecto.
- Fases del proyecto: memoria, planos, pliegos de condiciones, presupuesto.
- Tipos de dibujos y planos.
- Recursos gráficos.
- Evaluación y valoración.



14. DIBUJO ASISTIDO POR ORDENADOR

- Dibujo asistido por ordenador: el dibujo infográfico. Introducción al CAD.

10.4. TEMPORALIZACIÓN.

Las unidades didácticas se distribuyen a lo largo de tres trimestres. La secuenciación de estas responde al criterio de ordenar los contenidos de la manera más lógica, de modo que vayan sucediéndose racionalmente para que el alumno vea claramente cómo se estructura el dibujo técnico.

La temporalización está realizada teniendo en cuenta que la asignatura es de cuatro horas semanales y que, de acuerdo con la metodología expuesta, los contenidos se exponen a un ritmo fácil de seguir por el alumno dibujando las correspondientes construcciones y realizando en clase trabajos de aplicación más complejos.

PRIMER TRIMESTRE: Unidades 1 a la 6.

SEGUNDO TRIMESTRE: Unidades 7 a la 12.

TERCER TRIMESTRE: Unidades 13 a 14.

La distribución de temas a lo largo del curso es aproximada. Dependiendo del ritmo de asimilación de contenidos con los alumnos, los temas pueden sufrir variaciones en el orden de presentación en los correspondientes trimestres.

10.5 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA. UD DIDÁCTICA QUE LOS DESARROLLA.



DIBUJO TÉCNICO II			Curso: 2º
BLOQUE 1: Geometría y dibujo técnico			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	UNIDAD
Crit.DT.1.1. 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.	CMCT-CAA	Est.DT.1.1.1 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.	1,2
		Est.DT.1.1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión.	1,3
		Est.DT.1.1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.	3,4
		Est.DT.1.1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolas por analogía en otros problemas más sencillos.	3,4
		Est.DT.1.1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los lugares geométricos o ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	3,4
Crit.DT.1.2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.	CMCT	Est.DT.1.2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.	6
		Est.DT.1.2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.	6



		Est.DT.1.2.3.Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes y asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.	6
		Est.DT.1.2.4.Traza curvas cíclicas a partir de los elementos que las definen comprendiendo su aplicación en mecánica.	5



Crit.DT.1.3.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.	CMCT-CAA-CEC C	Est.DT.1.3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.	3
		Est.DT.1.3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.	3



		Est.DT.1.3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.	2,4,5,6
--	--	--	---------



DIBUJO TÉCNICO II			Curso: 2º
BLOQUE 2: Sistemas de representación			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	UNIDAD
<p>Crit.DT.2.1. Valorar la importancia de los sistemas de representación 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.</p>	CMCT-CAA	<p>Est.DT.2.1.1. 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.</p>	7
		<p>Est.DT.2.1.2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p>	7
		<p>Est.DT.2.1.3. 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.</p>	7,8
<p>Crit.DT.2.2. 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.</p>	CMCT	<p>Est.DT.2.2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados y el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides, en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p>	9,10
		<p>Est.DT.2.2.2. 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.</p>	9,10
		<p>Est.DT.2.2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p>	10



		Est.DT.2.2.4. 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.	10
		Est.DT.2.2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.	8,9,10



<p>Crit.DT.2.3. 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.</p>	<p>CMCT-CCEC</p>	<p>Est.DT.2.3.1. 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 reducción.</p>	<p>11</p>
		<p>Est.DT.2.3.2. 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.</p>	<p>11</p>
		<p>Est.DT.2.3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.</p>	<p>11,12</p>

DIBUJO TÉCNICO II		Curso: 2º	
BLOQUE 3: Documentación gráfica de proyectos			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	UNIDAD
<p>Crit.DT.3.1. 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, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>CIEE-CCEC-CL</p>	<p>Est.DT.3.1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.</p>	<p>13</p>
		<p>Est.DT.3.1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p>	<p>13</p>
		<p>Est.DT.3.1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p>	<p>13</p>
		<p>Est.DT.3.1.4. 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, para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje,</p>	<p>13</p>



		instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.	
<p>Crit.DT.3.2. 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.</p>	CD-CSC-CIEE	Est.DT.3.2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.	14
		Est.DT.3.2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial en 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.	14
		Est.DT.3.2.3. 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.	14
		Est.DT.3.2.4. 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.	14



10.6. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Entre otros instrumentos de evaluación conviene citar los siguientes:

- Exploración inicial

Para conocer el punto de partida, resulta de gran interés realizar un sondeo previo entre los alumnos. Este procedimiento servirá al profesor para comprobar los conocimientos previos sobre el tema y establecer estrategias de profundización; y para el alumno, para informarle sobre su grado de conocimiento de partida. Puede hacerse mediante una breve puesta en común.

- Cuaderno del profesor

Es una herramienta crucial en el proceso de evaluación. Consta de fichas de seguimiento personalizado, donde se anoten todos los elementos que se deben tener en cuenta: asistencia, rendimiento en tareas propuestas, participación, conducta, resultados de las pruebas y trabajos, etcétera.

Para completar el cuaderno del profesor será necesaria una observación sistemática y análisis de tareas:

- Participación de cada alumno o alumna en las actividades del aula. El uso de la correcta expresión oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.

- Trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.

- Cuaderno de clase, en el que el alumno anota los datos de las explicaciones, las actividades y ejercicios propuestos, sus dudas, etc.

- Análisis de las producciones de los alumnos
- Láminas.
- Trabajos de aplicación y síntesis colectivos.
- Exposición de temas.

El uso de la correcta expresión escrita y oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.

- **Pruebas objetivas**

- De información: con ellas se puede medir el aprendizaje de conceptos, la memorización de datos importantes, etc (exámenes)
- De investigación: aprendizajes basados en problemas (ABP).
- Trabajos individuales o colectivos sobre un tema cualquiera.
- Observación y anotación de actitudes del grupo-clase y de la valoración de la expresión oral y escrita.

10.6 Criterios de calificación

El criterio de la calificación de este Departamento viene dado por concepto numérico entre el 0 y el 10. Con estos valores se puntuarán aquellos ejercicios tanto conceptuales como procedimentales que puedan ser medidos cuantitativamente de una manera objetiva.

Este Departamento determina que la calificación que ha de figurar en los boletines trimestrales de notas del alumnado equivale a la **suma de la nota media de los trabajos procedimentales (láminas y otros trabajos exigidos, valorados en un 20%) + las pruebas o controles conceptuales, como exámenes teórico-prácticos y ejercicios escritos etc., (valorados en un 80%).** La nota mínima requerida en las pruebas conceptuales (exámenes) para optar a dicha suma son 3 puntos.



Las pruebas o controles conceptuales se calificarán con el siguiente criterio, entre 0 y 10 puntos:

A). EJERCICIOS Y PROBLEMAS RESUELTOS A LÁPIZ

Exactitud en la solución..... hasta 6 puntos

Elección de la construcción más adecuada..... hasta 3 puntos

Orden, claridad y limpieza en la presentación..... hasta 1 puntos

Los trabajos o ejercicios prácticos procedimentales se calificarán con el siguiente criterio, entre 0 y 10 puntos:

B). APLICACIÓN PRÁCTICA DE LOS CONOCIMIENTOS (A LÁPIZ O A TINTA)

Adecuación y corrección de las construcciones aplicadas hasta 6 puntos.

Respeto a las normas..... hasta 2 puntos.

Aplicación correcta de las técnicas gráficas..... hasta 2 puntos.

Aquellos alumnos que no entreguen los ejercicios procedimentales en la fecha prevista lo podrán hacer en la clase siguiente. Este retraso supondrá una penalización del 50%, es decir, la calificación será de 1 a 5. No se contempla la recepción de trabajos, puesto que han de quedar "en cuarentena" por un tiempo que exceda a una clase de más. **Esto no es obstáculo, sin embargo, para que en los casos especiales de alumnos que por razones físicas o de otro tipo, requieran más tiempo para la realización de las actividades y trabajos se les permita una prórroga razonable atendiendo siempre al sentido común, la equidad y la igualdad de oportunidades.**

La siguiente tabla expresa estos datos resumidos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN		Curso: 2º BACHILLERATO
DIBUJO TÉCNICO II	%	INSTRUMENTOS
PRUEBAS teórico-prácticas	80	PE
ACTIVIDADES individuales de aplicación(láminas) ACTIVIDADES de CONSOLIDACIÓN ACTIVIDADES de PROFUNDIZACIÓN ACTUACIONES en la PIZARRA Trabajo, actitud, valores e interés	20	AP/OB/AE/EO

Leyenda

OB: Observación sistemática.

AP: Análisis de producciones del alumnado

EO: Exposiciones orales (conversación)

PE: Pruebas escritas.

AE: Autoevaluación.



10.7 CONTENIDOS MÍNIMOS. DIBUJO TÉCNICO II 2º BTO.

Los niveles mínimos que deberán alcanzar los alumnos en este curso serán los siguientes:

- Formas geométricas básicas.
- Proporcionalidad semejanza: Teoremas del cateto y de la altura. Figuras semejantes.
- Equivalencias.
- Polígonos.
- Tangencias: Tangencias, como aplicación de los conceptos de potencia e inversión.
- Curvas técnicas: Curvas cíclicas. Cicloide. Epicloide, Hipocicloide. Evolvente de la circunferencia.
- Curvas cónicas. Tangencias con una recta. Elipse. Hipérbola. Parábola.
- Sistemas de representación: Fundamento de proyección. Distintos sistemas de representación.
- Vistas según norma UNE 1032
- Sistema diédrico: Métodos: Abatimiento, giro y cambio de plano. Paralelismo y perpendicularidad; Intersecciones y distancias. Verdaderas magnitudes. Representación de superficies poliédricas y de revolución. Representación de los poliedros regulares. Intersección de rectas y planos. Secciones y desarrollos.
- Sistema axonométrico ortogonal: Escalas axonométricas. Verdaderas magnitudes, Representación de figuras poliédricas y de revolución, Intersección con rectas y planos. Secciones. Relación del sistema axonométrico con el diédrico.
- Sistema axonométrico oblicuo: Fundamentos del sistema. Coeficiente de reducción. Verdaderas magnitudes. Representación de figuras poliédricas y de revolución. Intersección con rectas y planos. Secciones.
- Normalización: Dibujo industrial. Acotación. Dibujo de arquitectura y construcción. Acotación.
- Culminar los trabajos de Dibujo Técnico, utilizando los diferentes recursos gráficos, de forma que éste sea claro, limpio y responda al objetivo para el que ha sido realizado.

11. a) RECUPERACIÓN DE LA ASIGNATURA PENDIENTE DE DIBUJO TÉCNICO I

A los alumnos matriculados en 2º de Bachillerato en la asignatura de Dibujo Técnico II y que tengan pendiente de aprobar la asignatura de Dibujo Técnico I, se les realizará un seguimiento detallado durante el primer trimestre del curso actual para verificar que los contenidos de la materia del curso anterior han sido asimilados y pueden ponerlos en práctica para aplicarlos en la materia de Dibujo Técnico II. De ser así, y si el alumno obtiene en el primer trimestre de Dibujo Técnico II una calificación positiva, se considerará recuperada la materia de Dibujo Técnico I.

En caso de no darse esta situación y habiendo suspendido el alumno el primer trimestre de Dibujo Técnico II, este deberá realizar un examen de recuperación de la materia de Dibujo Técnico I al final del 2º trimestre del curso actual. De la fecha exacta será informado cuando se conozca la calificación del primer trimestre.

El examen extraordinario será correspondiente a los CONTENIDOS MÍNIMOS de Dibujo Técnico I que se encuentran publicados.

El alumno que no recupere la asignatura de Dibujo Técnico I de bachillerato no podrá ser calificado positivamente en Dibujo Técnico II de 2º de Bachillerato.



11. b) RECUPERACIÓN DE LA MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO II

La evaluación de los contenidos se distribuirá temporalmente entre los tres trimestres que componen el curso.

Durante el transcurso de cada evaluación se realizarán tantos trabajos como permita el tiempo, siendo imprescindible haber presentado todos los trabajos en las fechas estipuladas por el profesor.

Así mismo se realizarán ejercicios conceptuales o pruebas referidas a los contenidos tratados en el trimestre y que serán valorados con el 80% de la nota de evaluación, mientras que los ejercicios procedimentales (láminas) se valorarán con el 20 % de la nota de evaluación. **Es preciso presentar al menos el 80% de los trabajos encomendados por el profesor para optar al recuento de ambos bloques.**

Se intentará, en la medida de lo posible, que los exámenes propuestos para la convocatoria extraordinaria (en su caso) sean de características similares a los realizados a lo largo de las evaluaciones.

La evaluación como parte integrante del proceso de formación de los alumnos contribuye a la mejora del rendimiento. La evaluación es continua y atiende a la evolución del proceso global del desarrollo del alumno. A pesar de ello y debido a la relativa independencia que puede apreciarse entre los contenidos de los diferentes trimestres **el profesor podrá realizar las recuperaciones parciales que considere oportunas. Al final del curso, los alumnos suspensos se presentarán a la PRUEBA FINAL, aportando aquellos trabajos que no presentaron en su momento. En caso de no superar la prueba, acudirán a prueba EXTRAORDINARIA.**

12. MECANISMOS DE REVISIÓN, EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN DE LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS EN RELACIÓN CON LOS RESULTADOS ACADÉMICOS Y PROCESOS DE MEJORA.

La evaluación afecta no sólo a los procesos de aprendizaje del alumnado sino también al resto de elementos implicados en el proceso de enseñanza, al profesor y al mismo diseño curricular, y se evalúan los objetivos, contenidos, competencias clave, metodología, recursos organizativos y materiales, y el propio sistema de evaluación. En este sentido, a los datos aportados por la evaluación continua de los alumnos, parece conveniente incorporar información sobre la idoneidad de los distintos componentes de la programación.

Desde una perspectiva amplia, la evaluación de la propia programación podría presentar tres momentos diferenciados:

- La comprobación de que la planificación se ha hecho correctamente y se han concretado las unidades de programación con todos los elementos curriculares prescriptivos incluidos.
- El segundo momento alude a la reorientación continua derivada de la aplicación en el aula de la programación didáctica. El docente, en coordinación con el equipo didáctico, y dentro de los órganos de coordinación docente, analizará la adecuación de la programación didáctica al contexto específico del grupo-clase. A partir de dicho análisis se establecerán las medidas de mejora que se consideren oportunas. Las opiniones del



alumnado a través de sus autoevaluaciones o las puestas en común son también una referencia importante para una valoración más participativa y compartida del proceso de enseñanza y aprendizaje.

- Por último, tras la aplicación total de la programación, cuando se tenga una mejor perspectiva se completará con los resultados de las evaluaciones interna y externa del alumnado.

LEYENDA DE ESCALA DE EVALUACIÓN	Inadecuado	0	Escasa o nula constancia. No se alcanzan los mínimos aceptables y necesita una mejora sustancial
	Insuficiente	1	Se omiten elementos fundamentales del indicador establecido
	Básico	2	Se evidencia cumplimiento suficiente del indicador establecido
	Competente	3	Se evidencian prácticas sólidas. Clara evidencia de competencia y dominio técnico en el indicador establecido
	Excelente	4	Se evidencian prácticas excepcionales y ejemplarizantes, modelos de referencia de buenas prácticas. Predisposición para servir de modelo a otros centros.

ASPECTOS SUSCEPTIBLES DE ANALIZAR COMO PARTE DE LA REVISIÓN, EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	0	1	2	3	4
Se han organizado y secuenciado los estándares de aprendizaje evaluables en relación con las distintas unidades de programación.					
Se ha diseñado la evaluación inicial y se han definido las consecuencias de sus resultados.					
Medidas de atención a la diversidad relacionadas con el grupo específico de alumnos: Se han tenido en cuenta con el grupo específico de alumnos medidas generales de intervención educativa.					
Medidas de atención a la diversidad relacionadas con el grupo específico de alumnos: Se han contemplado las medidas específicas de intervención educativa propuestas para los alumnos con necesidad específica de apoyo educativo.					
Medidas de atención a la diversidad relacionadas con el grupo específico de alumnos: Se ha realizado adaptación curricular significativa de áreas o materias a los alumnos que tuvieran autorizada dicha medida específica extraordinaria.					
Medidas de atención a la diversidad relacionadas con el grupo específico de alumnos: Se ha realizado aceleración parcial de áreas o materias a los alumnos que tuvieran autorizada dicha medida específica extraordinaria.					



Se han definido programas de apoyo, refuerzo, recuperación, ampliación al alumnado vinculados a los estándares de aprendizaje.					
Se ha evaluado la eficacia de los programas de apoyo, refuerzo, recuperación, ampliación propuestos al alumnado.					
Se presentan desde el área estrategias para la animación a la lectura y el desarrollo de la comprensión y expresión oral y escrita					
Consideración de medidas para incorporar las TIC a los procesos de enseñanza y aprendizaje					
Se aplica la metodología didáctica acordada en el equipo didáctico a nivel de organización, recursos didácticos, agrupamiento del alumnado, etc.					
Vinculación de las unidades de programación con situaciones reales, significativas, funcionales y motivantes para el alumnado					
Se identifica en cada instrumento de evaluación su vinculación con los estándares de aprendizaje					
Se relacionan procedimientos e instrumentos de evaluación variados					
Información a las familias y al alumnado de los CE-estándares de aprendizaje, procedimientos e instrumentos de evaluación y criterios de calificación					
Coordinación entre los profesores del departamento					
Coordinación del profesorado a nivel vertical: otros cursos					
Tratamiento preciso de los temas transversales en las diferentes unidades de programación.					
Identificación de las medidas complementarias que se plantean para el tratamiento del área dentro del Proyecto bilingüe y/o plurilingüe					
Actividades extraescolares y complementarias: no procede este curso					

- Plan de mejora.

Tras el proceso de autoevaluación, se definirá un plan de mejora vinculado a los indicadores que hayan obtenido puntuaciones más bajas en el instrumento de evaluación, con el que se persigue mejorar los resultados académicos del alumnado.