

# Programación didáctica del departamento de Dibujo

I.E.S. Miguel de Cervantes Saavedra

CURSO 2020-2021

**ÍNDICE**

<b>1.-Marco legal</b>	<b>4</b>
<b>2.- Contextualización</b>	<b>4</b>
<b>3.- Departamento de dibujo</b>	<b>5</b>
3.1 Componentes del departamento	
<b>4.- Objetivos L.O.M.C.E</b>	<b>6</b>
4.1- Objetivos en la E.S.O.	
4.2 Objetivos en bachillerato	
<b>5.- Características de las materias impartidas por el departamento de dibujo. 8</b>	
5.1.- Educación plástica visual y audiovisual	
5.2.- Dibujo técnico	
5.3.- Dibujo artístico	
5.4.- Taller de arte y expresión	
<b>6.-Contribucion de las diferentes materias que imparte el departamento de dibujo a la adquisición de las competencias clave</b>	<b>10</b>
6.1.- Educación plástica visual y audiovisual	
6.2.- Dibujo técnico	
6.3.- Dibujo artístico	
6.4.- Taller de arte y expresión	
<b>7.-Adaptaciones de la programación a la actual situación</b>	<b>15</b>
7.1.-Punto de partida	
7.2.-Medidas generales para la consecución de los resultados de aprendizaje, vinculados a los aprendizajes imprescindibles	
7.3.- Modalidades de formación	
<b>8.-Formación presencial</b>	<b>18</b>
<b>8.1 MEDIDAS ADOPTADAS POR EL DEPARTAMENTO EN CUANTO A HIGIENE, LIMPIEZA Y CONTROL SANITARIO</b>	
<b>9.- Contenidos, criterios de evaluación y estándares de las materias que imparte el departamento de dibujo en la formación presencial</b>	<b>19</b>
9.1.- Educación plástica, visual y audiovisual	
9.1.1.- 1º de E.S.O.	
9.1.2.- 2º de E.S.O.	
9.1.3.- 4º de E.S.O.	
9.2.- Taller de arte y expresión	

<b>9.3.- Dibujo técnico</b>	
9.3.1.- Dibujo técnico I	
9.3.2.- Dibujo técnico II	
<b>9.4.- Dibujo artístico</b>	
9.4.1. - Dibujo artístico I	
9.4.2. - Dibujo artístico II	
<b>10.- Temporalización</b>	<b>59</b>
10.1.- Educación plástica y visual y audiovisual	
10.2.- Dibujo técnico	
10.3.- Dibujo artístico	
10.4.- Taller de arte y expresión	
<b>11.- Evaluación</b>	<b>60</b>
11.1.-Evaluación del proceso de aprendizaje: estrategias e instrumentos de evaluación	
11.2.-Criterios de calificación	
11.2.1.-Criterios de calificación en E.P.V.A. y T.A.E	
11.2.1.1.- Tablas de criterios de evaluación, estándares de aprendizaje, competencias e instrumentos de evaluación relacionados a los estándares en la E.S.O.	
11.2.2.-Criterios de calificación en dibujo técnico	
11.2.1.1.- Tablas de criterios de evaluación, estándares de aprendizaje, competencias e instrumentos de evaluación relacionados a los estándares en dibujo técnico	
11.2.3.-Criterios de calificación en dibujo artístico	
11.2.1.1.- tablas de criterios de evaluación, estándares de aprendizaje, competencias e instrumentos de	
<b>12.- Metodología</b>	<b>106</b>
12.1.- Metodología específica en E.P.V.A.	
12.1.- Metodología específica en T.A.E.	
12.1.- Metodología específica en dibujo técnico.	
12.4.- Metodología específica en dibujo artístico	
12.5- Recursos metodológicos	
12.5.1- Recursos metodológicos en E.P.V.A.	
12.5.1- Recursos metodológicos en TAE.	
12.5.1- Recursos metodológicos en dibujo técnico	
12.5.1- Recursos metodológicos en dibujo artístico	
<b>13.- Medidas de atención a la diversidad</b>	<b>113</b>
<b>14.- Plan de transición entre etapas</b>	<b>116</b>
<b>15.- Formación semipresencial</b>	<b>117</b>
<b>16.- Formación no presencial</b>	<b>119</b>

<b>17.- Atención al alumnado que no pueda asistir a clase por motivos de salud o de aislamiento preventivo</b>	<b>121</b>
<b>18.- Actividades complementarias</b>	<b>121</b>

## 1.-MARCO LEGAL

Esta programación didáctica se ha desarrollado teniendo en cuenta la el real decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se regula el currículo básico de ESO Y bachillerato. (BOE 3 de enero), y su posterior desarrollo en:

- El decreto 40/2015, de 15/06/2015 por el que se establece el currículo de educación secundaria Obligatoria y Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla la Mancha.
- El decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad Autónoma de Castilla La Mancha.
- Las ordenes 2016/4479 y 2016/4480 del 15 /04/2016 de la Consejería de Educación Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla la Mancha.
- Resolución 23/07/2020 de la Consejería de ECD. sobre medidas educativas para el curso 2020-2021 en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha
- Resolución 31/08/2020 de la Consejería de ECD por la que se modifica la Resolución de 23/07/2020
- RD-Ley-31/2020/29 de septiembre, por el que se adoptan medidas urgentes en el ámbito de la educación no universitaria
- Instrucción sobre las medidas de prevención, higiene y promoción de la salud frente al covid-19 para los centros educativos de Castilla la Mancha para el plan de inicio del curso 2020-2021

## 2.- CONTEXTUALIZACIÓN

El **IES Miguel de Cervantes Saavedra** se encuentra situado en la comarca de la Mancha centro, en la provincia de Ciudad Real, y además recoge a los alumnos de varios núcleos de población cercanos que son: Villafranca de los Caballeros (Toledo), Quero (Toledo) y Cinco Casas (Ciudad Real).

Estas poblaciones se dedican fundamentalmente, a actividades relacionadas con el sector primario y el terciario.

**El centro** está por formado por 859 alumnos, 454 en ESO, 359 en Bachillerato y 84 en el Bachillerato nocturno, número que varía durante el curso por la incorporación habitual de alumnos nuevos y 71 profesores que conforman el claustro.

En cuanto a las **características del alumnado**, se trata de un alumnado, en general con un buen nivel de competencia curricular y motivación para el estudio. No hay un número importante de alumnos que abandonan los estudios con 16 años sin haber conseguido el título. No obstante, los alumnos que titulan suelen continuar los estudios a través de Bachillerato y/o Formación profesional.

El contexto en el que se halla el centro se encuentra especificado en el **Proyecto Curricular de Centro** y en dichas características se basa la realización de esta programación.

### 3.- DEPARTAMENTO DE DIBUJO

#### 3.1 COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO

En Alcázar de San Juan a 23 de octubre de 2019, reunidos los componentes del Departamento de Dibujo, compuesto por las profesoras Carmen Guijarro Pérez como Jefa de departamento, Carmen Lozano Hernández e Irene Hidalgo Moriñigo se acuerda la programación didáctica para el curso 2020/ 2021.

La reunión de Departamento se ha fijado los viernes de 10:20 a 11:15.

#### MATERIAS IMPARTIDAS

El Departamento de Dibujo impartirá las siguientes materias:

Materias	Cursos
Educación Plástica y Visual (EPVA)	1º, 2º y 4º de ESO
Dibujo Técnico	1º y 2º de Bachillerato
Dibujo Artístico	1º y 2º de Bachillerato
Taller de Arte y Expresión (TAE)	2º de ESO

Profesores	Cursos	Materias	Horas
Carmen Guijarro Pérez	2º ESO A, B, C, E y PMAR	EPVA	8
	4º ESO A, B, C.	EPVA	2
	2º Bachillerato A, B y C.	Dibujo Artístico I	4
	2º Bachillerato A, B y C.	Dibujo Técnico II	4
		Jefatura de Departamento	2
Carmen Lozano Hernández	1º ESO A,B,C,D y E.	EPVA	10
	4º ESO A B C D y E.	EPVA	2
	1º ESO .	Tutoría	2

Irene Hidalgo Moriñigo	2º ESO D.	EPVA	2
	2º ESO A B C D E y PMAR	TAE	4
	1º Bachillerato A B y C.	Dibujo Artístico I	4
	1º Bachillerato A B y C.	Dibujo Técnico I	8
	2º ESO D	Tutoría	2

## 4.- OBJETIVOS L.O.M.C.E.

### 4.1- OBJETIVOS EN LA E.S.O.

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

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

## 4.2 OBJETIVOS EN BACHILLERATO

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

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

b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.

c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular, la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.

d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.

e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.

f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.

g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad de Bachillerato elegida.

j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia



y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.

n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

## 5.- CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIAS IMPARTIDAS POR EL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

### 5.1.- EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

El Arte es fundamentalmente un medio de expresión. Los alumnos y las alumnas son seres en constante cambio y la expresión plástica que realizan es el lenguaje de su pensamiento.

La Educación plástica y visual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales de carácter visual y táctil. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social, dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural.

Es importante que el alumnado no se convierta en mero observador pasivo de nuestra cultura y de la realidad social (una sociedad filtrada por referencias estéticas de todo tipo, presentes tanto en sus procesos de socialización, como de construcción de identidad), por lo que es necesaria una formación amplia a través de la actividad plástica, ya que es un medio idóneo para formar ciudadanos activos, críticos y sensibles con el entorno que los rodea, y de esta forma, conseguir que sean capaces de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de imágenes y medios audiovisuales para después poder crear soluciones originales.

La Educación Plástica es determinante para aprender a analizar y resolver problemas de forma creativa en diferentes áreas del conocimiento reforzando, al mismo tiempo, los contenidos trabajados en el resto de materias de la etapa. Gracias al estudio y experimentación con los diversos lenguajes y códigos visuales y audiovisuales, el discente podrá sentirse capaz de manejar distintas herramientas y recursos en diferentes contextos, respondiendo a sus necesidades expresivas y comunicativas.

## 5.2.- DIBUJO TÉCNICO

El Dibujo Técnico surge como un medio de expresión y comunicación indispensable, tanto para el desarrollo de procesos de investigación sobre las formas como para la comprensión gráfica de bocetos y proyectos tecnológicos y artísticos cuyo último fin sea la creación de productos que puedan tener un valor utilitario, artístico o ambos a la vez. La asignatura favorece la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convencionalismos, lo que la convierte en una valiosa ayuda formativa de carácter general.

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

El Dibujo Técnico, por tanto, se hace imprescindible como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales, de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea diseñar, crear o producir, es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios. Así, para hacer posible el conocimiento del mundo que nos rodea, es preciso que el alumnado adquiera competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a la norma en los sistemas de representación convencionales. Esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su “visión espacial”, entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas. Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el alumnado aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y la elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos.

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación; ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás.

## 5.3.- DIBUJO ARTÍSTICO

La práctica del Dibujo es base fundamental para el desarrollo de la personalidad, conocimiento de materiales, procedimientos y técnicas gráficas, así como de la valoración del entorno y del hecho artístico.

Las asignaturas de Dibujo Artístico I y II aportarán conocimientos teóricos, técnicos y estéticos, fomentando un pensamiento divergente. El aprendizaje estético debe realizarse sobre bases teóricas y prácticas, fomentando la creatividad, el espíritu de investigación y experimentación, así como la necesidad del aprendizaje permanente. El aprendizaje se realiza con la continua práctica del dibujo y con la propuesta de proyectos globales para poder desarrollar las destrezas individuales y los intereses creativos del discente.

De forma gradual y secuencial, los conocimientos y destrezas adquiridos en Dibujo Artístico I serán base imprescindible para Dibujo Artístico II. Se propone enseñar y aplicar los diferentes contenidos curriculares para que el alumnado vaya adquiriendo las habilidades y conceptos para construir aprendizajes significativos, mediante el diseño de proyectos globales.

#### 5.4.- TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN

El Taller de Arte y Expresión proporciona al alumno la oportunidad de experimentar con los recursos expresivos de los diferentes lenguajes artísticos, y así ser capaz de comunicar, de forma creativa, sentimientos, ideas y experiencias. Dentro de un planteamiento global y transversal, esta materia ofrece las pautas y las herramientas necesarias para desarrollar proyectos creativos e interdisciplinares a partir de distintas propuestas, complementando y reforzando de esta manera, los contenidos trabajados principalmente en Educación Plástica, Visual y Audiovisual, así como en otras asignaturas de la etapa.

La materia ofrece un espacio para reflexionar sobre la experimentación artística, propiciando nuevas estrategias de comunicación y convivencia de forma práctica, al mismo tiempo que el alumnado aprende a mejorar la coordinación visual y manual, a desarrollar la flexibilidad a la hora de entender las ideas y buscar soluciones.

### 6.-CONTRIBUCION DE LAS DIFERENTES MATERIAS QUE IMPARTE EL DEPARTAMENTO DE DIBUJO A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIA CLAVE

#### 6.1.- EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

Esta asignatura, por su carácter teórico-práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

Conciencia y expresiones culturales. El desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con la materia de Educación plástica visual y audiovisual ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación con los elementos expresivos de diversos materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia de la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

Comunicación lingüística. Será desarrollada durante todo el curso a través de los bloques de contenido, ya que los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, tanto de forma oral como escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. La adquisición de la competencia matemática se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad con la geometría y la representación objetiva de las formas. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciando el pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las competencias básicas en Ciencia y Tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Competencia digital. Se desarrollará a través del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, así como su transmisión en diferentes soportes para la realización de proyectos. También proporciona destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, mostrándoles un panorama creativo más cercano y actual.

Aprender a aprender. Se potenciará a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos por parte del alumnado, integrando una búsqueda personal de sus propias formas de expresión en el proceso creativo, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información. El alumnado desarrollará la capacidad de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito, fomentando la motivación, la confianza en uno mismo, y aplicando lo aprendido a diversos contextos.

Competencias sociales y cívicas. A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales. El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva y respetuosa, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Un proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; por ello los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa y asumir responsabilidades; potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

## 6.2.- DIBUJO TÉCNICO

Esta asignatura, por su carácter teórico-práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

La Comunicación lingüística, será desarrollada a través de todos los bloques de contenido, ya que los alumnos desarrollan, explican, exponen y defienden sus propios proyectos y trabajos. Al igual que aprenden y desarrollan un amplio vocabulario técnico relativo a la materia.

Es importante destacar el aprendizaje del Dibujo Técnico como lenguaje universal y objetivo, es un medio de expresión y comunicación de ideas indispensable, tanto en el desarrollo de procesos de investigación científica, como en la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos cuyo último fin sea la creación y fabricación de un producto.

La adquisición de la Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad. Esto viene dado al aprender a desenvolverse con comodidad a través de lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

La resolución de problemas geométricos de manera gráfica, el análisis de las relaciones entre diferentes objetos planos o tridimensionales (proporcionalidad, semejanza, escalas) y el estudio del espacio y la forma, contribuirán al desarrollo de esta competencia.

Mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y el análisis posterior, derivando en el desarrollo del pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las competencias en ciencia y tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

La Competencia digital es desarrollada a través del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, y su transmisión en diferentes soportes, para la realización de proyectos, además de proporcionar destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos de dibujo y diseño, ofreciendo un nuevo soporte y herramienta al alumnado y acercándoles, al mismo tiempo, a un panorama creativo más real y actual.

Aprender a aprender, al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado, integra una búsqueda personal expresiva en el proceso creativo y la resolución de problemas y realización de proyectos, organizando su propio aprendizaje y gestionando el tiempo y la información eficazmente. El alumno toma conciencia del propio proceso de aprendizaje y de las necesidades de aprendizaje de cada uno, determinando las oportunidades disponibles y siendo capaces de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito. Esta materia fomenta la motivación y la confianza en uno mismo, aplicando lo aprendido a diversos contextos

En las Competencias sociales y cívicas, esta materia constituye un buen vehículo para su desarrollo, en aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo y una integración social, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

### 6.3.- DIBUJO ARTÍSTICO

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología se mediante el estudio y representación del cuerpo humano y la naturaleza. Esta competencia se relaciona con el desarrollo de capacidades físicas, perceptivas y motoras, incorpora hábitos preventivos y paliativos con la salud, hábitos de descanso y relajación, posturas adecuadas, transporte de peso, incorpora la aplicación de nociones, conceptos científicos y técnicos de materiales en el medio físico. La identificación de una situación, aplicación de estrategias de resolución de problemas y selección de técnicas adecuadas para el cálculo materiales o resultados, representar e interpretar la realidad están incluidas en Dibujo Artístico.

La competencia aprender a aprender se consigue fomentando la creatividad. El conocimiento de métodos creativos hará que el alumno sea consciente de su propio potencial creador, y favorecerá su autoestima y expresión personal. Al trabajar las actividades o proyectos desde la experimentación y la innovación el alumno adquirirá conciencia de sus propias capacidades del proceso y las estrategias necesarias para desarrollarlas, así como lo que puede hacer por sí mismo, con ayuda de los demás o con otros recursos, tomando conciencia de lo que sabe, lo que debe aprender y cómo hacerlo. Desde la motivación sacará provecho a su potencial aumentando su seguridad para afrontar nuevos retos. Así, el alumno toma conciencia de las capacidades que entran en juego en el proceso de aprendizaje como la atención, memoria, concentración y así obtener un rendimiento máximo y personalizado de las mismas con ayuda de estrategias y técnicas: la observación, el estudio, registros, planificación y organización entre otros, incluidos los recursos tecnológicos

La materia hace necesaria la perseverancia y valoración en el aprendizaje. Conlleva ser capaz de autoevaluarse y autorregularse, responsabilidad y compromiso personal, administrar el esfuerzo, aceptar los errores y aprender de sí mismo y de los compañeros.

Los conocimientos, destrezas y actitudes propios de la materia de Dibujo Artístico permiten al alumno adquirir la competencia en comunicación lingüística que le permitirá expresar pensamientos, emociones, vivencias y opiniones, así como dialogar, formarse un juicio crítico y ético, generar ideas, estructurar el conocimiento, dar coherencia y cohesión al discurso y a las propias acciones y tareas, adoptar decisiones, y disfrutar escuchando, leyendo o expresándose de forma oral y escrita, todo lo cual contribuye además al desarrollo de la autoestima y de la confianza en sí mismo.

El alumnado adquirirá la competencia digital desde la asignatura articulando habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento; incorporando diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes, una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

Se debe fomentar el trabajo en equipo y la crítica constructiva, de su trabajo y de sus compañeros, lo que desarrollará las competencias sociales y cívicas.

La materia de Dibujo está relacionada directamente con la adquisición de la competencia conciencia y expresiones culturales. Es fundamental el conocimiento y valoración del Patrimonio Artístico con visitas a galerías y talleres de artistas; estas visitas tendrán que ser motivo de estudio, con actividades diseñadas para ello en las que el alumnado trabaje y saque sus propias conclusiones. De esta forma se fomenta en el alumno la sensibilidad hacia el hecho artístico que desarrollará a lo largo de su vida, ya siguiendo una formación artística o como espectador activo.

Cuando el alumno trabaja creativamente, desarrolla la capacidad crítica y la aplica a sus propias creaciones, así como a las de sus compañeros y valora el hecho artístico disfrutando de él, sensibilizándose hacia el entorno como referente estético y como aspecto motivador para su desarrollo creativo. Así, se potencia la competencia de conciencia y expresión cultural, a la vez que el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

#### 6.4.- TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN

Esta materia, por su carácter práctico, interdisciplinar, integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

Conciencia y expresiones culturales. El desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con el taller de Arte y Expresión ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación con los elementos expresivos de diversos materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia de la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

Comunicación lingüística. Será desarrollada durante todo el curso, ya que los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer el proceso seguido y las soluciones encontradas a problemas planteados en los distintos proyectos, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia. En la elaboración de memorias, el alumnado tendrá que expresar y registrar todas las fases del proceso de creación, potenciando así la competencia comunicativa.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. La adquisición de la competencia matemática se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciando el pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las competencias básicas en ciencia y tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Competencia digital. Se desarrollará a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, así como su transmisión en diferentes soportes para la realización de proyectos. También proporciona destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, mostrándoles un panorama creativo más cercano y actual. Esta competencia será trabajada durante todo el curso, siendo fundamental dada la naturaleza de la materia, bien para registrar todo el proceso del trabajo realizado, como para la creación de un producto audiovisual final.

Aprender a aprender. Se potenciará a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos por parte del alumnado, integrando una búsqueda personal de sus propias formas de expresión en el proceso creativo, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información. El alumnado desarrollará la capacidad de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito, fomentando la motivación, la confianza en uno mismo, y aplicando lo aprendido a diversos contextos.

Competencias sociales y cívicas. A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales. El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva y respetuosa, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Un proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; por ello los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa y asumir responsabilidades, potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

## 7.-ADAPTACIONES DE LA PROGRAMACIÓN A LA ACTUAL SITUACIÓN

### 7.1.-PUNTO DE PARTIDA

Partimos de las propuestas de mejora recogidas en la memoria anual del curso 2019-2020.

-El Departamento prefiere la modalidad presencial sobre todo en los cursos de 1º y 2º de ESO. De no ser viable esta opción y teniendo que utilizar la modalidad semipresencial o no presencial el departamento preferiría utilizar la plataforma Google Classroom para las clases virtuales.

- Para las materias que imparte el departamento de Dibujo es muy importante en el proceso de la evaluación los registros que aporta la estrategia de observar directamente cómo trabaja el alumnado, ya que, es en ese momento donde se puede corregir una mala práctica o hábito al realizar una actividad. En el caso de la semipresencialidad se



priorizarán las prácticas presenciales para que el alumno/a las realice en clase, habiéndole explicado anteriormente vía online la teoría que se va a poner en práctica en la actividad.

- En cualquiera de los escenarios que se presenten durante el curso, las pruebas objetivas de cualquier nivel, pero sobre todo en Bachillerato, se realizarán de manera presencial, ya sea por turnos o con la clase completa.

- En el caso de la modalidad presencial o semipresencial el departamento de Dibujo prohibirá el préstamo de material entre alumnos/as y tampoco prestará el material existente en el mismo para evitar contactos y propagación del virus. Si algún alumno/a por condiciones socioeconómicas desfavorables necesitara de un kit de trabajo, este se le proporcionaría a principio de curso para que el alumno/a lo administre a lo largo del mismo.

## 7.2.-MEDIDAS GENERALES PARA LA CONSECUCCIÓN DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE, VINCULADOS A LOS APRENDIZAJES IMPRESCINDIBLES

- Se tienen en cuenta los resultados obtenidos en la evaluación inicial para establecer el punto de partida de cada nivel y materia de nuestro departamento.
- Repasaremos al comienzo de curso procedimientos básicos imprescindibles en nuestras materias.
- Todo el material utilizado en el desarrollo de las clases estará a disposición del alumnado en classroom para su consulta y estudio, según se ha acordado en las reuniones realizadas a comienzo de curso con los profesores que imparten el resto de materias.
- Respecto a los contenidos se verán todos, pero nos centraremos fundamentalmente en los estándares de nivel básico e intermedio, tal como están recogidos en la programación

Aprendizajes no obtenidos en el curso 2019-2020:

E.P.V.A. - 1º E.S.O.

- Elementos y funciones del proceso comunicativo.
- Iniciación a la fotografía. Encuadre, puntos de vista y valor expresivo.
- Iniciación a la imagen en movimiento.

Esta materia tiene continuidad en 2º E.S.O. y al tratarse de forma más extensa el bloque de Comunicación Audiovisual, siempre se parte de los conocimientos básicos tratados en el curso anterior.

DIBUJO TÉCNICO - 1º BACHILLERATO

Sistema cónico:

- Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual.
- Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.
- Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.
- Elaboración de perspectivas frontales y oblicuas sencillas.

En 2º de bachillerato se siguen trabajando los distintos sistemas de representación, también el sistema cónico, representando piezas en el mismo, para lo que es preciso repasar sus fundamentos.

### DIBUJO ARTISTICO - 1º BACHILLERATO

La forma de abordar esta materia puede ser muy variada y rara vez se realizan ejercicios que correspondan a un solo estándar. Aunque se ha trabajado algunos aspectos de los bloques 3 y 5 no se han tratado con la profundidad ya que se primaba la adquisición de estándares correspondientes a otros bloques. Para la tercera evaluación estaban programados los contenidos del bloque 3 y 5 para trabajar al mismo tiempo que las técnicas húmedas (acuarela y tinta china) aprovechando el buen tiempo para su rápido secado.

Los contenidos que no se han podido tratar son los siguientes:

#### Bloque 3: La composición y sus fundamentos

- 6. Elaborar composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad.
  - 6.1. Selecciona los elementos gráficos esenciales para la representación de la realidad observada según la función que se persiga, ya sea analítica o subjetiva y su grado de iconicidad.
- 7. Aplicar las leyes básicas de la percepción visual al representar distintos volúmenes geométricos o formas naturales dentro de un espacio compositivo, atendiendo a las proporciones y a la perspectiva.
  - 7.1. Relaciona y representa las formas en el plano atendiendo a las leyes visuales asociativas, a las organizaciones compositivas, equilibrio y direcciones visuales en composiciones con una finalidad expresiva, analítica o descriptiva.

#### Bloque 5 El color

- 11. Conocer y aplicar los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas, tanto en la expresión gráfico-plástica como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas.
  - 11.1. Aplica el color siguiendo sus características y dimensiones en la representación gráfica.
  - 11.2. Demuestra el conocimiento con explicaciones orales, escritas o gráficas de los fundamentos teóricos del color en composiciones y estudios cromáticos
  - 11.3. Aplica de manera expresiva el color en la obra plástica personal
  - 11.4. Analiza el uso del color observando las producciones artísticas de referencia en todas sus manifestaciones.
  - 11.5. Representa los matices cromáticos, a partir de la observación del natural, mediante la mezcla de colores primarios.

En 2º de bachillerato se continúa trabajando tanto la composición como el color, por lo que estos contenidos volverán a verse en este curso.

### 7.3.- MODALIDADES DE FORMACIÓN

En previsión de las posibles contingencias que pudieran suceder ante una posible crisis sanitaria se plantean tres tipos de formación: presencial, semipresencial y no presencial

Independientemente de la modalidad de formación, al comienzo de curso se crearán aulas virtuales, en la plataforma educativa Google Classroom, para todos los grupos de alumnos, a las que se subirán semanalmente toda la información necesaria para la realización de las tareas propuestas. De esta forma se facilita el paso de la formación presencial a la semipresencial o no presencial sin interrupciones en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La comunicación con alumnado y familia se realizará a través de Delphos y Papás 2.0

## 8.-FORMACIÓN PRESENCIAL

La actividad lectiva presencial se considera el principio general de actuación en el modelo educativo de Castilla-La Mancha. Para garantizar este sistema de enseñanza, resulta imprescindible el seguimiento de los protocolos de actuación necesarios de higiene, limpieza y control sanitario.

El mantener los centros abiertos garantiza una educación inclusiva y equitativa de calidad y promueve oportunidades de aprendizaje para todos.

### 8.1 MEDIDAS ADOPTADAS POR EL DEPARTAMENTO EN CUANTO A HIGIENE, LIMPIEZA Y CONTROL SANITARIO

#### Medidas específicas en el aula ordinaria

- Es obligatorio el uso de mascarillas durante todo el tiempo
- El alumno traerá de casa su propio material e instrumentos de dibujo, que se limpiarán y desinfectarán al finalizar la clase
- Se prioriza la realización de actividades individuales
- No se permitirá el préstamo de material ni instrumentos de dibujo entre alumnado
- Al finalizar la clase, los materiales e instrumentos de dibujo se guardarán en la mochila
- No se recogerá ninguna tarea en formato papel. Al terminar una tarea el alumno hará una fotografía de la misma que subirá a su aula virtual
- Se procurará evitar en clase la utilización de pinturas que requieran el uso de agua (témperas, acuarelas, etc.)
- Al principio y al final de una clase práctica, el alumno se desinfectará las manos

#### Aula de Dibujo

#### Dotación higiénica del aula

- Jabón de manos
- Gel hidroalcohólico
- Rollo de papel
- Limpiador desinfectante de pistola (controlado por el profesor)

- Papelera con bolsa

#### Medidas a adoptar en el aula

##### Distribución de espacios

- Colocación de mesas y sillas respetando la distancia de seguridad de 1,5m
- Las mesas no deberán moverse de su sitio durante todo el día
- La puerta y las ventanas del aula permanecerán abiertas siempre que sea posible

##### Actividad diaria

- Es obligatorio el uso de mascarillas durante todo el tiempo
- Se debe evitar la aglomeración de alumnado en la puerta, tanto a la entrada como a la salida, manteniendo la distancia de seguridad en todo momento
- El alumnado solo llevará al aula de dibujo lo estrictamente necesario, dejando la mochila en su aula. No se permitirá volver a clase por el material olvidado
- Se desinfectarán las manos a la entrada y salida del aula
- Cuando el alumnado entre en el aula desinfectará la parte de mobiliario que vaya a utilizar. Tras la limpieza, los materiales utilizados se desecharán de forma segura, desinfectándose las manos a continuación
- El alumno traerá de casa su propio material e instrumentos de dibujo, que se limpiarán y desinfectarán al finalizar la clase
- Se prioriza la realización de actividades individuales
- No se permitirá el préstamo de material ni instrumentos de dibujo entre alumnado
- Al finalizar la clase, los materiales e instrumentos de dibujo se guardarán en la mochila
- No se recogerá ninguna tarea en formato papel. Al terminar una tarea el alumno hará una fotografía de la misma que subirá a su aula virtual
- Se procurará evitar en clase la utilización de pinturas que requieran el uso de agua (témperas, acuarelas, etc.)
- En dibujo artístico se proyectarán en la pantalla las composiciones que vayan a dibujarse, permaneciendo los alumnos sentados en su mesa
- El mando a distancia del proyector se meterá en una bolsa de plástico con cierre “zip” y se desinfectará antes de su uso por el profesor

## 9.- CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACION Y ESTANDARES DE LAS MATERIAS QUE IMPARTE EL DEPARTAMENTO DE DIBUJO EN LA FORMACIÓN PRESENCIAL

Se trabajarán los contenidos especificados en todas las materias, pero haciendo especial hincapié en los **estándares de nivel básico e intermedio**

### 9.1.- EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

Los contenidos de la materia están distribuidos en bloques. En cada uno de ellos podemos encontrar además de contenidos propios de la materia sus correspondientes

criterios de evaluación y estándares. Se indicará en cada uno de los estándares la competencia a la que van asociados mediante las iniciales de cada una. Además, también se asociará un color a cada estándar para saber cuál es nivel de aprendizaje al que corresponde.

<b>NIVEL DE LOS ESTANDARES</b>
Básico
Intermedio
Avanzado

9.1.1.- 1º DE E.S.O.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 1º ESO		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<b>Bloque 1: Expresión plástica</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales y técnicas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. Soportes. Aplicación en el proceso creativo. Pautas de trabajo colectivo.</li> <li>• El punto, la línea y el plano como elementos definidores de la forma.</li> <li>• Cualidades de la forma. Valores expresivos.</li> <li>• Textura: Visuales, táctiles, artificiales y naturales. Técnicas para conseguir texturas como el frottage, el collage y la estampación.</li> <li>• El color. Principios básicos de la teoría del color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva.</li> <li>• Aplicación de las técnicas en trabajos del color.</li> <li>• La tridimensionalidad. Paso de lo bidimensional a lo tridimensional con diferentes materiales.</li> </ul>	<p>1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas en composiciones personales y colectivas.</p>	1.1. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.
		1.2. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
		1.3. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y Abstractas.
		1.4. Experimenta con las técnicas húmedas valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
		1.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
		1.6. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

<p>2. Identificar y experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano.</p>	<p>2.1. Identifica y experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales. 2.2. Crea composiciones según las cualidades de la forma mostrando creatividad e iniciativa.</p>
<p>3. Diferenciar entre los diferentes tipos de textura y valorar sus capacidades expresivas en aplicaciones prácticas.</p>	<p>3.1. Conoce y diferencia los diferentes tipos de texturas. 3.2. Aplica texturas en composiciones artísticas a través de diferentes técnicas como el frottage, el collage y la estampación.</p>
<p>4. Identificar las propiedades del color luz y color pigmento.</p>	<p>4.1. Diferencia entre el color luz y el color pigmento y sus aplicaciones.</p>
<p>5. Experimentar con los colores pigmentos primarios, secundarios y complementarios.</p>	<p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios. 5.2. Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color .</p>
<p>6. Experimentar con diferentes técnicas y materiales creando figuras tridimensionales.</p>	<p>6.1. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando para crear composiciones y figuras tridimensionales. 6.2. Aprovecha y aporta materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando sus cualidades gráfico- plásticas.</p>

Bloque 2: Comunicación audiovisual		
	7. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	7.1. Identifica y aplica los conocimientos básicos de los procesos perceptivos en la elaboración de trabajos.
	8. Diferenciar imágenes figurativas de abstractas.	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas mostrando una actitud receptiva a las diferentes representaciones de la imagen.
	9. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	9.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 9.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado de manera crítica y respetuosa.
	10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.
	11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
	12. Analizar fotografías comprendiendo los fundamentos estéticos y formales.	12.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía apreciando sus valores expresivos. 12.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista.
	13. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorando las	13.1. Elabora una animación sencilla con medios digitales y/o analógicos.



	posibilidades expresivas del lenguaje cinematográfico.	13.2. Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia cinematográfica.
	14. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.	14.1. Elabora documentos digitales para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos de manera adecuada. <b>CD</b> 14.2. Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica la difusión de imágenes en diferentes medios. <b>CD</b>
<b>Bloque 3: Dibujo Técnico aplicado a proyectos</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales específicos de dibujo técnico.</li> <li>• Elementos básicos del dibujo técnico: Punto. Línea. Tipos de líneas (recta, curva, semirrecta, segmento, quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares). Suma y resta de segmentos. Mediatriz. Plano. Definición.</li> <li>• La circunferencia y sus elementos. Posiciones relativas de las circunferencias.</li> <li>• Ángulos: Tipos. Suma y resta. Medición de ángulos. Bisectriz.</li> <li>• Teorema de Thales.</li> <li>• Los polígonos. Clasificación.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Triángulos. Clasificación. Construcción. Resolución de problemas básicos.</li> </ul> </li> </ul>	15. Conocer y manipular las herramientas de dibujo técnico.	15.1. Conoce los materiales de dibujo y su utilidad. 15.2. Utiliza el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
	16. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de recta, pudiendo trazar las distintas posiciones relativas y las mediatrices donde corresponda.	16.1. Construye los diferentes tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón. 16.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. 16.3. Suma y resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. 16.4. Traza la mediatriz de un segmento con precisión.
	17. Conocer los conceptos de círculo, circunferencia y sus elementos.	17.1. Identifica los elementos de la circunferencia. 17.2. Identifica las posiciones relativas de las circunferencias.
	18. Conocer el concepto de ángulo, sus tipos y	18.1. Conoce los ángulos de la escuadra y cartabón.
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuadriláteros. Clasificación, construcción y resolución de problemas básicos.</li> <li>- Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</li> <li>• Simetría, giro y traslación.</li> </ul>		

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciación a la representación de vistas de piezas sencillas.</li> </ul>	realizar operaciones varias.	18.2. Identifica los distintos tipos de ángulos.
		18.3. Suma y resta ángulos y comprende la forma de medirlos de forma precisa.
		18.4. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
	19. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	19.1. Divide un segmento en partes iguales aplicando el teorema de Thales.
	20. Conoce la clasificación de los polígonos y sus trazados.	20.1. Conoce la clasificación de los distintos tipos de polígonos.
		20.2. Resuelve problemas básicos de triángulos, utilizando correctamente las herramientas.
		20.3. Construye cuadriláteros correctamente.
		20.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia valorando la precisión de los resultados.
		20.5. Aplica la construcción de polígonos en composiciones artísticas.
	21. Conocer los conceptos de simetrías, giros y traslaciones sencillos aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	21.1. Elabora diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
22. Comprender y practicar el procedimiento del dibujo de vistas de volúmenes elementales.	22.1. Realiza las vistas de volúmenes elementales.	

9.1.2.- 2º de ESO.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 2º		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Expresión plástica		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas gráfico-plásticas. Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Posibilidades expresivas y aplicaciones. La reutilización de materiales y sus cualidades plásticas.</li> <li>• Valores expresivos y estéticos de los recursos gráficos: puntos, línea, colores, texturas, claroscuros.</li> <li>• La iconicidad de la imagen. El dibujo previo y analítico.</li> <li>• La composición. Conceptos de proporción, ritmo y equilibrio. Composiciones modulares. Dibujo del natural, la proporción.</li> <li>• Teoría del color. Color luz y color pigmento. Valores expresivos y simbólicos del color. Tratamiento digital del color.</li> <li>• El proceso creativo. Fases de creación de un diseño. Pautas de trabajo colectivo.</li> </ul>	<p>1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.</p>	1.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
		1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.
		1.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
		1.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medioambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.
		1.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

2. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos.
3. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando bocetos, apuntes, dibujo esquemático, analítico y mimético.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.1. Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
	4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas.
	4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico- plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
	4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada.
5. Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades del color luz y el color pigmento.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
	5.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC.
	5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
6. Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos.	6.1. Conoce y aplica diferentes técnicas creativas para la elaboración de diseños siguiendo las fases del proceso creativo.
	6.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.

Bloque 2. Comunicación audiovisual		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Leyes perceptivas. Ilusiones ópticas.</li> <li>Niveles de iconicidad de una imagen.</li> <li>Análisis del <b>significante</b> y <b>significado</b> de una imagen.</li> <li>Comunicación audiovisual. Imagen fija e imagen en movimiento. Los medios de masa y la publicidad. Proceso creativo de mensajes visuales y audiovisuales.</li> <li>El <b>lenguaje</b> del cómic. Elementos y recursos narrativos.</li> </ul>	7. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	7.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción. 7.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas.
	8. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
		8.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
	9. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado.	9.1. Diferencia significante de significado.
		9.2. Diseña símbolos gráficos.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>El lenguaje cinematográfico. Recursos expresivos.</li> <li>Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.</li> </ul>	10. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo.
10.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.		
10.3. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.		
11. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.		11.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

	12. Apreciar el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	12.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
	13. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	13.1. Elabora documentos para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.
<b>Bloque 3. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos básicos del dibujo técnico: Punto. Línea. Tipos de líneas (recta, semirecta, segmento, línea curva y línea quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares). Plano. Ángulos.</li> <li>Lugares geométricos: Circunferencia, mediatriz y bisectriz.</li> <li>Los polígonos. Triángulos. Rectas y puntos notables. Construcción. Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos. Construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</li> </ul>	14. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.	14.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico.
	15. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en	14.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Método general de construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Aplicación del Teorema de Tales.</li> <li>Tangencias. Concepto. Tangencias básicas entre recta y circunferencia. Enlaces.</li> <li>Curvas Técnicas. Óvalo, ovoide y espiral. Construcción.</li> <li>Concepto del sistema de proyección ortogonal.</li> </ul>	16. Conocer las propiedades de los polígonos y construirlos a distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.	15.1. Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.
		16.1. Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos.
		16.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros.
		16.3. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular
		16.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Tales.

Representación de vistas de volúmenes sencillos. Iniciación a la normalización. • Sistemas de representación. Perspectiva axonométrica.	17. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y circunferencias y rectas.	17.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
	18. Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	18.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos. 18.2. Construye espirales a partir de 2 o más centros.
	19. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones	19.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización
	20. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos.	20.1. Construye la perspectiva caballera y perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

9.1.3.- 4º de ESO.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 4º ESO		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Expresión plástica		
• Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual.	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando diferentes técnicas y los elementos del lenguaje plástico y visual.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Significado del color.</li> <li>• Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento.</li> <li>• Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas. Técnica secas, húmedas y mixtas.</li> <li>• Experimentación con distintos materiales.</li> <li>• Materiales y soportes según las diferentes técnicas.</li> <li>• Realización y seguimiento del proceso de</li> </ul>		<p>1.2. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p>
<p>creación: bocetos (croquis), guion (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pautas para la elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa, desarrollando la iniciativa, creatividad e imaginación.</li> <li>• Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo de un proyecto.</li> <li>• Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas en la historia del arte.</li> </ul>	<p>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.</p>	<p>1.3. Reconoce y aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas adecuadas.</p>
	<p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados.</p>	<p>1.4. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula y valora y evalúa, el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.</p>
	<p>4. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p>	<p>2.1. Conoce y experimenta con diferentes técnicas y soportes en un proyecto creativo mostrando interés en todo el proceso.</p>
		<p>3.1. Conoce, elige y aporta los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p>
		<p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráficos.</p>
		<p>4.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades.</p>



		4.2. Trabaja de forma cooperativa, valorando y respetando el trabajo en equipo.
		4.3. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
	5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando los distintos estilos artísticos valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.
		5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.
<b>Bloque 2. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación de trazados fundamentales en diseños compositivos.</li> <li>• Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares por diferentes métodos.</li> <li>• Trazado de tangencias y enlaces aplicándolo en la creación de diseños.</li> <li>• Fundamentos y aplicaciones de los Sistemas de representación: Sistema diédrico. Vistas diédricas. Perspectiva isométrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica.</li> </ul>	6. 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.	6.2. Resuelve problemas sencillos de cuadriláteros y polígonos regulares utilizando con precisión y limpieza los materiales de Dibujo Técnico.
		6.3. Resuelve con precisión problemas básicos de tangencias y enlaces.
		6.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas
	7. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de	7.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocimiento del dibujo técnico en obras artísticas, arquitectura, diseño y la ingeniería. Aplicación de los sistemas en un proyecto.</li> <li>Iniciación al diseño por ordenador aplicado al dibujo técnico.</li> </ul>	<p>representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p>8. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>7.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p> <p>7.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando</p> <p>7.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado con precisión y exactitud.</p> <p>7.5. Muestra iniciativa y actitud positiva en la realización de los trabajos.</p> <p>8.1. Conoce la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillo.</p>
<p><b>Bloque 3. Fundamentos del diseño</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Concepto de diseño y su importancia en la actualidad.</li> <li>Elementos y finalidades de la comunicación visual.</li> <li>Funciones del diseño.</li> <li>Ámbitos del diseño: Diseño industrial, de espacios, diseño textil, diseño gráfico y publicitario.</li> <li>Análisis y descripción de los elementos del diseño.</li> <li>La simplificación de la imagen: el logotipo</li> <li>Proceso de un proyecto de diseño.</li> </ul>	<p>9. Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el proceso de creación artística.</p> <p>10. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p>	<p>9.1. Conoce los elementos y las finalidades de la comunicación visual.</p> <p>9.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno, en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad</p> <p>10.1. Identifica los distintos elementos del lenguaje del diseño y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipografía.</li> <li>• Simbolismo del color. Su aplicación al diseño.</li> <li>• La importancia de las nuevas tecnologías en el diseño y aplicaciones prácticas en un proyecto.</li> </ul>	<p>11. 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.</p>	<p>11.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p> <p>11.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p>11.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y</p> <p>11.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>11.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.</p> <p>11.6. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico, individualmente o en equipo, participando activamente en las actividades.</p>
<p><b>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos del lenguaje audiovisual.</li> <li>• Introducción al cine y la fotografía.</li> <li>• Estructura narrativa: storyboard.</li> <li>• Análisis de imágenes fijas. Apreciación de sus valores estéticos.</li> </ul>	<p>12. 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.</p>	<p>12.1 Analiza los tipos de plano valorando sus factores expresivos.</p> <p>12.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis de secuencias cinematográficas.</li> <li>• Creación y manipulación de imágenes por ordenador.</li> <li>• Desarrollo de un proyecto audiovisual.</li> <li>• Programas de edición de audio y vídeo</li> <li>• Análisis de anuncios audiovisuales.</li> </ul>	13. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	13.1. Visiona documentos audiovisuales identificando y analizando los diferentes 13.2. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
	14. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	14.1. Elabora y manipula imágenes digitales utilizando distintos programas de diseño
		14.2. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
		14.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto audiovisual.
	15. 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.	15.1. Analiza la publicidad con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

## 9.2.- TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN

Taller de Arte y Expresión. 2º ESO		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. El arte para comprender el mundo		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El arte en el entorno.</li> </ul>	1. Comprender la obra artística o el objeto en el	1.1. Analiza e identifica obras de arte y manifestaciones visuales, entendiéndolas en función de su contexto histórico.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características generales, autores y obras más significativas. Evolución de técnicas y procedimientos.</li> <li>• Reconocimiento de valores comunicativos y artísticos en las imágenes y diseños.</li> <li>• Análisis de objetos y obras: características físicas, funcionales, estéticas y simbólicas.</li> </ul>	<p>contexto histórico en el que se produce.</p>	<p>1.2. Reconoce en obras de arte y manifestaciones visuales los elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos y su papel en la obra.</p>
	<p>2. Analizar y comentar las distintas características de los objetos y las obras artísticas.</p>	<p>1.3. Interpreta críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.</p>
		<p>1.4. Comprende la necesidad de expresión y comunicación de ideas, sentimientos y emociones en diferentes contextos, a través del arte, las imágenes y otros productos estéticos.</p>
		<p>2.1. Distingue, analiza y comenta elementos del lenguaje plástico y visual en distintos tipos de imágenes y manifestaciones artísticas, audiovisuales y multimedia.</p>
		<p>2.2. Desarrolla el sentido crítico ante la publicidad, la televisión, las imágenes multimedia y las artes.</p>
<p>Bloque 2. Proyecto y proceso creativo</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fases del proceso creativo.</li> <li>-Planteamiento: necesidades y objetivos.</li> <li>-Investigación y documentación:</li> <li>-Recopilación de información y análisis de datos.</li> </ul>	<p>3. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto cooperativo utilizando las técnicas apropiadas.</p>	<p>3.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>
		<p>3.2. Planea y desarrolla un método de trabajo para una respuesta concreta.</p>
		<p>3.3. Conoce y elige los materiales más adecuados aportándolos al aula para la realización de proyectos artísticos.</p>

<p>-Diagnóstico y resolución de problemas. Bocetos, selección, alternativas, mejoras, puesta en común y aportaciones grupales. -Propuestas de materiales. -Elaboración y presentación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Métodos creativos para la resolución de problemas.</li> <li>El uso de las TIC en el proyecto.</li> </ul>		<p>3.4. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante diferentes propuestas ajustándose a los objetivos finales.</p>
		<p>3.5. Colabora y es responsable al elaborar trabajos en equipo, demostrando actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando el trabajo cooperativo como método eficaz para facilitar el aprendizaje entre iguales.</p>
		<p>3.6. Usa las TIC en la elaboración de un proyecto.</p>
		<p>3.7. Respeta las normas del aula y usa adecuadamente los materiales y herramientas.</p>
<p>Bloque 3. Expresión y creación de formatos artísticos</p>		
<p>Diversas técnicas aplicadas en proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Diseño. <ul style="list-style-type: none"> <li>Diseño publicitario. Señalética.</li> <li>Diseño de producto. Embalaje.</li> <li>Diseño de moda.</li> <li>Diseño del espacio. Escenografías. Espacio urbano.</li> </ul> </li> </ul>	<p>4. Utilizar adecuadamente los soportes, materiales e instrumentos necesarios en cada proyecto.</p>	<p>4.1. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse, manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado.</p>
	<p>5. Desarrollar proyectos artísticos con autonomía</p>	<p>5.1. Desarrolla proyectos que transmiten diferentes emociones.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas de dibujo y pintura.             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Soportes.</li> <li>- Técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas.</li> <li>- Murales y arte público. El Graffiti.</li> </ul> </li> <li>• Volumen: de lo bidimensional a lo tridimensional. Proyectos sostenibles: ecología y medio ambiente.</li> <li>• Grabado y Estampación.</li> <li>• Audiovisuales:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- La imagen fija: Fotografía analógica y digital. Programas de retoque y edición fotográfica.</li> <li>- La imagen en movimiento: el cine. Programas de edición de vídeo y sonido.</li> </ul> </li> </ul>	<p>evaluando el proceso y el resultado.</p>	<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 5px;">5.2. Reflexiona y evalúa el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</div> <div style="background-color: #ffc107; padding: 5px;">5.3. Tiene iniciativa en la toma de decisiones y demuestra actitudes de tolerancia y flexibilidad con los compañeros de equipo y con el resto de equipos, esforzándose por superarse en cada proyecto.</div>
---	---	---

### 9.3.- DIBUJO TÉCNICO

#### 9.3.1 DIBUJO TÉCNICO I

DIBUJO TÉCNICO I		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables

<b>Bloque 1: Geometría y Dibujo Técnico.</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La geometría en el arte y la naturaleza:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Identificación de estructuras geométricas en el Arte.</li> <li>– Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.</li> </ul> </li> <li>• Instrumentos de dibujo. Características y empleo.</li> <li>• Trazados geométricos básicos:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Trazados fundamentales en el plano. Paralelismo y perpendicularidad. Operaciones con segmentos. Ángulos.</li> <li>– Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.</li> </ul> </li> <li>• Polígonos. Propiedades y construcción.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Triángulos. Determinación, propiedades, resolución gráfica y aplicaciones de sus puntos notables.</li> <li>– Cuadriláteros. Determinación, propiedades y resolución gráfica.</li> <li>– Polígonos regulares. Construcción inscritos en la circunferencia, dado el lado, métodos generales.</li> <li>– Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación y coordenadas.</li> </ul> </li> </ul>	<p>1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales y digitales 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>1.1. Determina con la ayuda de los instrumentos de dibujo (regla, escuadra, cartabón y compás) los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p>
		<p>1.2. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p>
		<p>1.3. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p>
		<p>1.4. Resuelve triángulos cuadriláteros y polígonos con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico, aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p>
		<p>1.5. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, coordenadas o relaciones de semejanza.</p>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representación de formas planas.</li> <li>• Relaciones geométricas:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Proporcionalidad y semejanza. Trazado de formas proporcionales.</li> <li>– Construcción y utilización de escalas gráficas.</li> </ul> </li> <li>• Transformaciones geométricas elementales:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Aplicación en la elaboración del módulo y redes modulares junto a trazados fundamentales y polígonos</li> </ul> </li> <li>• Elaboración de formas basadas en redes modulares.</li> <li>• Tangencias y enlaces. Aplicaciones.</li> <li>• Curvas Técnicas. Construcción de óvalos, ovoides y espirales.</li> <li>• Curvas Cónicas. Elipse, Parábola e Hipérbola. Propiedades y construcción.</li> <li>• Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.</li> <li>• Geometría y nuevas tecnologías.</li> <li>• Aplicaciones del dibujo vectorial 2D.</li> </ul>		<p>1.6. Resuelve problemas de proporcionalidad y 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.</p>
		<p>1.7. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus propiedades y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos, módulos y redes modulares.</p>
		<p>1.8. Resuelve problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>
	<p>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>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>2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p>

		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.
		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.
	3. Dibujar curvas cónicas identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para su	3.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y sus propiedades, utilizándolas para su trazado determinando previamente los elementos que las definen.
	4. Explorar los recursos informáticos de aplicación a la geometría y valorar las aportaciones de las nuevas tecnologías al	4.1. Utiliza y valora las nuevas tecnologías como aplicación para el estudio de la geometría.
<b>Bloque 2: Sistemas de representación.</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundamentos de los sistemas de representación:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Proyecciones. Elementos de una proyección. Tipos de proyección.</li> <li>– Los sistemas de representación en el Arte.</li> </ul> </li> </ul>	5. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al	5.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando

<ul style="list-style-type: none"> <li>-Evolución histórica de los sistemas de representación.</li> <li>- Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.</li> <li>-Sistemas de representación y nuevas tecnologías.</li> <li>- Aplicaciones de sistemas CAD y de dibujo vectorial en 3D.</li> <li>• Sistema diédrico:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédrico. Disposición normalizada.</li> <li>-Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes.</li> <li>-Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección.</li> <li>-Proyecciones diédrico de figuras planas.</li> <li>-Distancias y verdadera magnitud</li> </ul> </li> <li>• Sistema de planos acotados. Fundamentos y aplicaciones.</li> <li>• Sistemas econométricos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>-Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.</li> </ul> </li> </ul>	<p>objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p>	<p>5.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada (croquis) de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p> <p>5.3. 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.</p> <p>5.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.</p>
---	--	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema econométrico ortogonal: Perspectivas isométricas, simétricas y trimétricos.</li> <li>• Sistema econométrico oblicuo: Perspectivas caballeras y militares. Perspectiva econométrica de la circunferencia. Representación de sólidos.</li> <li>• Sistema cónico:</li> <li>• Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual.</li> <li>• Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.</li> <li>• Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.</li> <li>• Representación simplificada de la circunferencia.</li> <li>• Elaboración de perspectivas frontales y oblicuas sencillas.</li> <li>• Soluciones gráficas razonadas ante ejercicios de Sistemas de Representación, expresadas con precisión, claridad y objetividad, utilizando con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico.</li> </ul>	<p>6. Utilizar el sistema diédrico para representar las relaciones espaciales entre punto, recta, plano y figuras planas, así como 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.</p>	<p>6.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>6.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).</p> <p>6.3. 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, con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.</p> <p>6.4. 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.</p>
--	--	---

	<p>7. 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.</p>	<p>7.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p> <p>7.2. Realiza perspectivas caballerías o planimetrías de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>7.3. Maneja con destreza y precisión los instrumentos de dibujo técnico para realizar las diferentes perspectivas, poniendo sumo cuidado en la utilización de los diferentes tipos de líneas, en pro de la claridad del dibujo.</p>
	<p>8. 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.</p>	<p>8.1. 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.</p> <p>8.2. 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 los planos</p>

		coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado
		8.3. 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 alzado o con la regla.
		8.4. Resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo.
<b>Bloque 3: Normalización.</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos de normalización:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proyecto: Necesidad y ámbito de aplicación de las normas.</li> <li>– Formatos. Doblado de planos.</li> <li>– Vistas. Líneas normalizadas.</li> <li>– Escalas. Acotación.</li> <li>– Iniciación a cortes y secciones.                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicaciones de la normalización:   <ul style="list-style-type: none"> <li>– Dibujo industrial.</li> <li>– Dibujo arquitectónico.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	9. 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.	9.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, DIN 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.
	10. Aplicar las normas nacionales, europeas e	10.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados

	<p>internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y econométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.</p>	<p>10.2. 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.</p>
		<p>10.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p>
		<p>10.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p>
		<p>10.5. Representa objetos sencillos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.</p>
		<p>10.6. Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos.</p>

### 9.3.2 DIBUJO TÉCNICO II

Dibujo técnico II		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1: Geometría y Dibujo Técnico.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolución de problemas geométricos.</li> <li>• Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.</li> <li>• Polígonos. Aplicaciones.</li> <li>• Construcción de figuras planas equivalentes.</li> <li>• Relación entre los ángulos y la circunferencia. Rectificaciones. Arco capaz. Aplicaciones.</li> <li>• Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.</li> <li>• Inversión. Aplicación a la resolución de tangencias.</li> <li>• Trazado de curvas cónicas y técnicas:</li> </ul>	1. Resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones.	1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías y obras de arte, señalando sus elementos básicos y
		1.2. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.
		1.3. Analiza y construye figuras y formas geométricas equivalentes
		1.4. Resuelve problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo
	2. Resolver problemas de tangencias mediante la	2.1. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o



<p>–Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes. Aplicaciones.</p> <p>–Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Transformaciones geométricas:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.</li> <li>– Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.</li> </ul> </li> </ul>	<p>aplicación de potencia y 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.</p>	<p>2.2. Resuelve problemas de tangencias empleando las transformaciones geométricas (potencia e inversión), aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>
	<p>3. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p>	<p>2.3. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.</p>
		<p>2.4. Valora el proceso seguido para la resolución de tangencias y enlaces, siendo preciso en la obtención de los puntos de tangencia y la definición de las curvas, diferenciando las líneas para los trazos auxiliares y para el resultado final, dando así claridad y limpieza a sus soluciones.</p>
		<p>3.1. Comprende el origen de las curvas cíclicas y cónicas, las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</p>
		<p>3.2. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.</p>
		<p>3.3. Resuelve problemas de pertenencia, tangencias e intersección entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado, y poniendo sumo interés en la exactitud del trazo, la limpieza y el acabado.</p>

	<p>4. 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.</p>	<p>4.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricas, describiendo sus aplicaciones.</p>
		<p>4.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.</p>
<p>Bloque 2: Sistemas de representación.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema diédrico.             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.</li> <li>– Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.</li> <li>– Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.</li> <li>– Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.</li> </ul> </li> <li>• Cuerpos geométricos en sistema diédrico:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares.</li> </ul> </li> </ul>	<p>5. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p>	<p>5.1. 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>
		<p>5.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p>
		<p>5.3. 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>
		<p>5.4. Resuelve ejercicios y problemas de sistema diédrico con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.</p>

<p>Determinación de sus secciones principales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.</li> <li>- Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas. Intersecciones.</li> <li>• Sistemas axonométricos ortogonales:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fundamentos del sistema. Determinación de los coeficientes de reducción.</li> <li>- Tipología de las axonometrías ortogonales.</li> <li>- Representación de figuras planas.</li> <li>- Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.</li> </ul> </li> </ul>	<p>6. 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>	<p>6.1. Representa el tetraedro, el hexaedro o cubo, y el octaedro en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p>
		<p>6.2. 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>
		<p>6.3. 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>
		<p>6.4. 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.</p>
		<p>6.5. 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.</p>
		<p>6.6. Pone interés por la precisión en el trazado y claridad en la resolución gráfica de ejercicios y problemas.</p>
		<p>7. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, y otras piezas industriales y arquitectónicas, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia</p>

	<p>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>7.2. 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>7.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.</p> <p>7.4. Resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo.</p>
<p>Bloque 3: Documentación gráfica de proyectos</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de bocetos, croquis y planos.</li> <li>• El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.</li> <li>• El proyecto: tipos y elementos.</li> <li>• Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.</li> <li>• Elaboración de las primeras ideas.</li> </ul>	<p>8. Elaborar y presentar de forma individual y colectiva 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>	<p>8.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.</p> <p>8.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p> <p>8.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p>

<p>Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de dibujos acotados.</li> <li>• Coquización de piezas y conjuntos.             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.</li> </ul> </li> <li>• Presentación de proyectos.             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.</li> <li>– Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.</li> <li>– Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.</li> <li>–</li> <li>– Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.</li> </ul> </li> </ul>	<p>8.4. Croquiza conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p> <p>8.5. Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos</p> <p>8.6. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p> <p>8.7. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p> <p>8.8. 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.</p>
--	---

		8.9. 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.
--	--	---

## 9.4.- DIBUJO ARTÍSTICO

### 9.4.1.- DIBUJO ARTÍSTICO I

DIBUJO ARTÍSTICO I		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<b>Bloque 1: El dibujo como herramienta.</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recorrido histórico de la utilización del dibujo.</li> <li>• Recorrido histórico de los materiales y procedimientos empleados en el dibujo. Terminología específica.</li> <li>• Metodologías de trabajo personal (limpieza, orden, respeto por su propio trabajo y el ajeno y creatividad).</li> </ul>	1. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, a través de la Historia del Arte, en el proceso creativo, ya sea con fines artísticos, tecnológicos o científicos.	1.1. Valora y conoce la importancia del Dibujo Artístico, sus aplicaciones y manifestaciones a través de la Historia y en la actualidad, con el estudio y observación de obras y artistas significativos.
	2. Utilizar con criterio los materiales y la terminología específica.	1.2. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita en puestas en común o pruebas individuales aplicándolas producciones propias o ajenas.
	3. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas	2.1. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y
		3.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

	para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.	3.2. Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno.
<b>Bloque 2: Línea y forma.</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La línea como elemento expresivo, configurador de la forma. Partes vistas y partes ocultas.</li> <li>• Estructura de la forma</li> <li>• Proporcionalidad entre elementos</li> <li>• Puntos de vista. Relación de los diferentes elementos: visión, objeto y contexto.</li> </ul>	4. Describir gráficamente objetos naturales o artificiales, mostrando la comprensión de su estructura interna.	4.1. Utiliza la línea en la descripción gráfica de objetos expresando volumen, movimiento espacio y sensaciones subjetivas.
		4.2. Representa formas naturales y artificiales, de forma analítica o expresiva, atendiendo a la comprensión de su estructura interna.
	5. Emplear la línea para la configuración de formas y transmisión de expresividad.	5.1. Comprende y representa las formas en distintos puntos de vista.
		5.2. Describe gráficamente las formas atendiendo a sus proporciones relacionándola con formas geométricas simples.
<b>Bloque 3: La composición y sus fundamentos.</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Composición y encajado</li> <li>• Leyes de percepción visual</li> <li>• Indicadores y términos de profundidad.</li> <li>• Grados de iconicidad en el dibujo.</li> <li>• Composiciones: simétrica/asimétrica, dinámica/estática, equilibrada/desequilibrada.</li> <li>• Recorridos visuales en la imagen.</li> </ul>	6. Elaborar composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad.	6.1. Selecciona los elementos gráficos esenciales para la representación de la realidad observada según la función que se persiga, ya sea analítica o subjetiva y su grado de iconicidad.
	7. Aplicar las leyes básicas de la percepción visual al representar distintos volúmenes geométricos o formas naturales dentro de un espacio compositivo, atendiendo a las proporciones y a la perspectiva.	7.1. Relaciona y representa las formas en el plano atendiendo a las leyes visuales asociativas, a las organizaciones compositivas, equilibrio y direcciones visuales en composiciones con una finalidad expresiva, analítica o descriptiva.

Bloque 4: La luz. El claroscuro y la textura.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La luz, principios físicos.</li> <li>• El claroscuro.</li> <li>• La mancha como configurador de la forma.</li> <li>• Texturas visuales.</li> </ul>	8. Representar el volumen de objetos y espacios tridimensionales mediante la técnica del claroscuro.	8.1. Representa el volumen, el espacio y la textura aplicando diferentes técnicas gráfico-plásticas mediante valores lumínicos.
	9. Valorar la influencia de la luz como configuradora de formas y su valor expresivo.	9.1. Conoce el valor expresivo y configurador de la luz, tanto en valores acromáticos como cromáticos explicando verbalmente esos valores en obras propias y ajenas.
	10. Explorar las posibilidades de la textura visual y el claroscuro.	10.1. Observa y utiliza la textura visual con distintos procedimientos gráfico-plásticos, con fines expresivos y configuradores en obras propias y ajenas.
Bloque 5: El color		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teoría del color. Características del color (Matiz, valor y saturación), espacios o dimensiones cromáticas (monocromo, bicromo, tri o cuatricromo) aplicación digital del color.</li> <li>• Relaciones cromáticas.</li> <li>• Uso expresivo del color en las diferentes manifestaciones artísticas.</li> </ul>	11. Conocer y aplicar los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas, tanto en la expresión gráfico-plástica como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas.	11.1. Aplica el color siguiendo sus características y dimensiones en la representación gráfica.
		11.2. Demuestra el conocimiento con explicaciones orales, escritas o gráficas de los fundamentos teóricos del color en composiciones y estudios cromáticos
		11.3. Aplica de manera expresiva el color en la obra plástica personal.
		11.4. Analiza el uso del color observando las producciones artísticas de referencia en todas sus manifestaciones
		11.5. Representa los matices cromáticos, a partir de observación del natural, mediante la mezcla de colores primarios.



9.4.2.- DIBUJO ARTÍSTICO II

Dibujo artístico II		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<b>Bloque 1: La forma. Estudio y transformación.</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Funciones del dibujo.</li> <li>• Configuración de la forma.</li> </ul>	1. Desarrolla la destreza para dibujar con distintos niveles de iconicidad.	1.1. Interpreta y aplica según sus funciones comunicativas (ilustrativas, descriptivas, ornamentales o subjetivas), formas u objetos atendiendo a diversos grados de iconicidad con diferentes técnicas gráficas.
	2. Interpretar una forma u objeto según sus intenciones comunicativas.	2.1. Analiza la configuración de las formas naturales y artificiales discriminando lo esencial de sus características formales, mediante la ejecución gráfica y la reflexión verbal o escrita.
<b>Bloque 2: La expresión de la subjetividad.</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los elementos básicos del lenguaje gráfico-plástico (punto, línea, textura color...) como valor de expresión.</li> <li>• Creatividad.</li> <li>• Valoración y análisis de obras expresivas y abstractas.</li> </ul>	3. Desarrollar la capacidad de representación de las formas mediante la memoria y retentiva visual.	3.1. Representa formas aprendidas mediante la percepción visual y táctil atendiendo a sus características formales esenciales.
	4. Elaborar imágenes con distintas funciones expresivas utilizando la memoria y retentiva visual.	4.1. Expresa sentimientos y valores subjetivos mediante la representación de composiciones figurativas y abstractas de formas y colores (funciones expresivas).
		4.2. Experimenta con métodos creativos de memorización y retentiva para buscar distintas representaciones mediante valores lumínicos, cromáticos y compositivos, un mismo objeto o composición.
		4.3. Aplica estrategias y soluciones creativas en trabajos de expresión individual.

	5. Investigar sobre la expresividad individual, con el lenguaje propio de la expresión gráfico-plástica.	5.1. Analiza de forma verbal y escrita, individual y colectivamente obras propias o ajenas atendiendo a sus
<b>Bloque 3: Dibujo y perspectiva.</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudio y estructura del espacio y del volumen.</li> <li>• Indicadores de profundidad.</li> <li>• Perspectivas: frontal, lateral y aérea.</li> </ul>	6. Representar gráficamente con diferentes niveles de iconicidad las formas aisladas o en una composición, el entorno inmediato e interiores y exteriores, expresando las características espaciales, de proporcionalidad, valores lumínicos y cromáticos.	6.1. Comprende y representa las formas en distintos puntos de vista.
		6.2. Observa el entorno como un elemento de estudio gráfico y elabora composiciones cromáticas y lineales, atendiendo a las variaciones formales según el punto de vista.
		6.3. Representa los objetos aislados o en un entorno conociendo los aspectos estructurales de la forma, posición y tamaño de sus elementos.
<b>Bloque 4: El cuerpo humano como modelo.</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Morfología y anatomía humana.</li> <li>• El rostro humano.</li> <li>• La expresividad humana.</li> <li>• Ergonomía.</li> <li>• Proporciones en el cuerpo humano.</li> </ul>	7. Analizar las relaciones de proporcionalidad de la figura humana.	7.1. Comprende la figura humana como un elemento de estudio gráfico y expresivo, mediante la observación y reflexión de obras propias y ajenas.
		7.2. Analiza la figura humana atendiendo a sus relaciones de proporcionalidad mediante la observación del natural o con modelos estáticos.
	8. Representar la figura humana, su entorno, identificando las relaciones de proporcionalidad entre el conjunto y sus partes.	8.1. Representa la figura humana atendiendo a la expresión global de las formas que la componen y la articulación y orientación de la estructura que la define.
	9. Experimentar con los recursos gráfico plásticos para representar el movimiento y expresividad de la figura humana.	9.1. Es capaz de representar y captar el movimiento de forma gráfico plástica aplicando diferentes técnicas.

		9.2. Elabora imágenes utilizando distintos procedimientos gráfico-plásticos y diferentes funciones expresivas con la como sujeto.	
Bloque 5: El dibujo en el proceso creativo.			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posibilidades de las herramientas digitales aplicadas al dibujo, su ejecución, tratamiento y exposición.</li> <li>• El análisis y exposición de las producciones artísticas.</li> </ul>	10. Conocer y aplicar las herramientas digitales de dibujo y sus aplicaciones en la creación gráfico plástica.	10.1. Conoce y aplica las herramientas del Dibujo Artístico digital utilizando las TIC en procesos	
	11. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y el conocimiento de su terminología, materiales y procedimientos para desarrollar el proceso creativo con fines artísticos, tecnológicos o científicos, así como las posibilidades de las TIC.	11.1. Valora la importancia del Dibujo Artístico en los procesos proyectivos elaborando proyectos conjuntos con otras disciplinas	
		11.2. Demuestra creatividad y autonomía en los procesos artísticos proponiendo soluciones gráfico plásticas que afianzan su desarrollo personal y autoestima.	
		11.3. Selecciona las herramientas TIC más adecuadas para la publicación en la web de sus propios dibujos.	
		11.4. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica en puestas en común, de sus proyectos individuales o colectivos fomentando la participación activa y crítica constructiva.	
	12. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.	12.1. Valora el trabajo propio y ajeno, y lo presenta utilizando la terminología	
12.2. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración			

## 10.- TEMPORALIZACIÓN

### 10.1.- EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL Y AUDIOVISUAL

Los contenidos de la materia, tanto en 1º, 2º y 4º de E.S.O, aunque han sido distribuidos en diferentes bloques, no se tienen que ver como algo rígido e inamovible, sino como contenidos flexibles y complementarios unos de otros que dan un sentido completo a nuestro lenguaje y que son vinculables al aprendizaje de otras materias, desarrollando de esta forma el trabajo interdisciplinar.

La temporalización es orientativa ya que para poder hacer una aplicación más real e integradora del currículo muchas de las actividades o proyectos englobarán distintos criterios de diferentes bloques.

#### E.P.V.A. 1º E.S.O.

1º EVALUACIÓN	Bloque 3: Dibujo Técnico aplicado a proyectos
2º EVALUACIÓN	Bloque 1: Expresión Plástica.
3º EVALUACIÓN	Bloque 2: Comunicación Audiovisual

#### E.P.V.A. 2º E.S.O.

1º EVALUACIÓN	Bloque 3: Dibujo Técnico aplicado a proyectos
2º EVALUACIÓN	Bloque 1: Expresión Plástica.
3º EVALUACIÓN	Bloque 2: Comunicación Audiovisual

#### E.P.V.A. 4º E.S.O.

1º EVALUACIÓN	Bloque 2: Dibujo Técnico aplicado a proyectos Bloque 1: Expresión Plástica.
2º EVALUACIÓN	Bloque 1: Expresión Plástica. Bloque 3: Fundamentos del Diseño
3º EVALUACIÓN	Bloque 3: Fundamentos del Diseño Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia

### 10.2.- DIBUJO TÉCNICO

En Dibujo Técnico I se comenzará con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

En Dibujo Técnico II no se sigue el mismo criterio que en dibujo técnico I, ya que los conceptos básicos se adquirieron en el curso anterior. Se comenzará por el sistema de representación diédrico, el de mayor peso en la EvAU y el que más dificultades entraña a la hora de enseñarlo de forma no presencial.

#### DIBUJO TÉCNICO I

1º EVALUACIÓN	Bloque 1: Geometría y dibujo técnico.
2º EVALUACIÓN	Bloque 2: Sistemas de representación.
3º EVALUACIÓN	Bloque 2: Sistemas de representación. Bloque 3: Normalización.

#### DIBUJO TÉCNICO II

1º EVALUACIÓN	Bloque 2: Sistema diédrico de representación.
2º EVALUACIÓN	Bloque 2: Sistemas de representación.

3º EVALUACIÓN	Bloque 1: Geometría y dibujo técnico. Bloque 3: Documentación gráfica de proyectos.
---------------	--

### 10.3.- DIBUJO ARTÍSTICO

La materia se articulará de forma gradual con ejercicios o proyectos creativos, diseñados para que el alumno sea capaz de lograr aprendizajes significativos y desarrollar las competencias clave.

La temporalización es orientativa ya que para poder hacer una aplicación más real e integradora del currículo muchas de las actividades o proyectos englobarán distintos criterios de diferentes bloques

#### DIBUJO ARTÍSTICO I

1º EVALUACIÓN	Bloque 1: El dibujo como herramienta. Bloque 2: Línea y forma.
2º EVALUACIÓN	Bloque 3: La composición y sus fundamentos. Bloque 4: La luz. El claroscuro y la textura.
3º EVALUACIÓN	Bloque 5: El color

#### DIBUJO ARTÍSTICO II

1º EVALUACIÓN	Bloque 1: La forma. Estudio y transformación Bloque 2: Expresión de la subjetividad
2º EVALUACIÓN	Bloque 3: Dibujo y perspectiva.
3º EVALUACIÓN	Bloque 4: El cuerpo humano. Bloque 5: El dibujo en el proceso creativo

### 10.4.- TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN

#### T.A.E. 2º E.S.O.

1º EVALUACIÓN	Bloque 1: El dibujo como herramienta. Bloque 2: Línea y forma.
2º EVALUACIÓN	Bloque 3: La composición y sus fundamentos. Bloque 4: La luz. El claroscuro y la textura.
3º EVALUACIÓN	Bloque 3: El color

## 11.- EVALUACIÓN

La evaluación consiste en comprobar el grado de adquisición de las competencias y el logro de los objetivos de etapa en las evaluaciones continua y final en cada una de las materias que imparte el Departamento de Dibujo, de manera que el alumnado pueda alcanzar los elementos básicos de la cultura, desarrolle y consolide hábitos de estudio y trabajo e incluso al finalizar pueda incorporarse a la vida laboral o proseguir otros estudios con garantía de éxito.

Se documentará a través del seguimiento del profesor al alumnado recopilando información sobre el proceso de aprendizaje. La observación directa de los conceptos manejados, los procedimientos utilizados y las actitudes mantenidas por el alumnado en el desarrollo de cada actividad. También, se valorará el progreso realizado a través de actividades en forma de

controles, pruebas regulares de carácter práctico o teórico que permitan la evaluación sumativa.

Los momentos de evaluación y las estrategias para cada uno de ellos serán los siguientes:

**- Evaluación inicial**

Se realizará a principio del curso y antes de abordar cualquier nuevo contenido de enseñanza-aprendizaje, al comienzo de cada unidad didáctica.

Se llevará a cabo a través de una conversación grupal y/o cuestionario escrito, al iniciar la unidad, en la que se recogerán sus conocimientos previos.

**- Evaluación procesual**

Será constante y regular a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje y permitirá ir constatando los logros y dificultades.

Se llevará a cabo a través, principalmente, de varias pruebas objetivas por unidad.

También se realizará mediante diferentes situaciones de autoevaluación y coevaluación, en la que, tras una reflexión individual o conjunta, en función de cada caso, los propios alumnos evaluarán sus progresos al finalizar los trabajos y exámenes.

**- Evaluación final**

Se realizará al concluir el proceso, recopilando toda la información aportada en los anteriores momentos.

Los alumnos ACNEAES serán evaluados siguiendo estos criterios generales, no obstante, en el caso que lo requieran, si en la evaluación se aprecia dificultades significativas para alcanzar los objetivos, se realizarán adaptaciones curriculares o planes de refuerzo individualizado, con medidas de atención a la diversidad y criterios de evaluación específicos, aunque la evaluación se realizará según su nivel de referencia. En el caso de los ACNEES, previo informe y asesoramiento de la persona responsable de Orientación, para la evaluación y la promoción se tomarán como referente los objetivos, competencias básicas y criterios de evaluación que se determine en su adaptación curricular.

**11.1.-EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE: ESTRATEGIAS E INSTUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Para llevar a cabo el modelo de evaluación continua, formativa e integradora en las materias de E.P.V.A. y T.A.E. en la ESO, Dibujo Técnico y Dibujo Artístico en Bachillerato, se va a utilizar una diversidad de instrumentos y procedimientos de recogida de información que se definen en el cuadro siguiente. El momento de aplicar cada uno de ellos será dictado por la dinámica docente.

<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
(Se planificarán instrumentos adecuados para conocer de una manera real lo que el alumno sabe y lo que no sabe respecto a cada uno de los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE y poder valorar el nivel de logro alcanzado por el alumno.)
<b>A. TÉCNICAS DE OBSERVACION:</b>
Su objetivo es <b>conocer el comportamiento natural de los alumnos en situaciones espontáneas</b> , que pueden ser controladas o no. Se utiliza sobre todo para evaluar <b>procedimientos y actitudes</b> , fácilmente observables. Dentro de la metodología basada en la observación se agrupan diferentes técnicas.

<b>A1.- Registro anecdótico</b>	<b>A2.- Listas de control</b>	<b>A3.- Escalas de observación</b>	<b>A4.- Diarios de clase</b>
Se utilizan fichas para observar acontecimientos no previsibles, se recogen los hechos más sobresalientes del desarrollo de una acción. Se describen acciones, sin interpretaciones.	Contienen una serie de rasgos a observar, ante los que el profesor señala su presencia/ausencia en el desarrollo de una actividad o tarea.	Listado de rasgos en los que se anota la presencia /ausencia, y se gradúa el nivel de consecución del aspecto observado.	Recoge el trabajo de un alumno cada día, tanto de la clase como el desarrollado en casa.
<b>B. REVISION DE TAREAS DEL ALUMNO</b>			
Se utilizan para evaluar <b>procedimientos</b>			
<b>B1 Análisis del cuaderno de clase</b>		<b>B2.- Análisis de producciones</b>	
Comprobar si toma apuntes, si hace las tareas, si comprende las cosas, si se equivoca con frecuencia, si corrige los errores, caligrafía, ortografía. Deberá informarse al alumno de los aspectos adecuados y de aquellos que deberá mejorar.		Para valorar el grado de madurez y las capacidades empleadas.	
<b>C. PRUEBAS ESPECIFICAS</b>			
Se le presenta al alumno tareas representativas a la conducta a evaluar, para tratar de medir los resultados máximos. Son apropiadas para evaluar <b>conceptos y procedimientos</b> . Los <b>exámenes (orales o escritos)</b> presentan unas condiciones estándares para todos los alumnos, y se dan cuenta que están siendo evaluados. Se deben tener presentes qué estándares de aprendizaje se "tocan" en cada prueba para asignarles <b>un nivel de logro</b> .			
<b>C1.- Pruebas de composición</b>		<b>C2 .-Pruebas objetivas</b>	
Piden a los alumnos que organicen, seleccionen y expresen ideas esenciales de los temas tratados. Permiten evaluar la lógica de las reflexiones, capacidad comprensiva y expresiva, grado de conocimiento...		Son breves en su enunciado y en la respuesta que se demanda por medio de distintos tipos de preguntas: - <b>Preguntas de respuesta corta:</b> se pide una información muy concreta. - <b>Preguntas de texto incompleto:</b> para valorar el recuerdo de hechos, terminología.... - <b>Preguntas de emparejamiento:</b> se presentan dos listas de palabras o enunciados en disposición vertical para que los alumnos relacionen entre sí. - <b>Preguntas de opción múltiple:</b> para valorar la comprensión, aplicación y discriminación de significados. - <b>Preguntas de verdadero o falso:</b> útiles para medir la capacidad de distinción entre hechos y opiniones o para mejorar la exactitud en las observaciones.	
<b>D. ENTREVISTAS</b>			
A través de ella podemos <u>recoger mucha información sobre aspectos que son difícilmente evaluables por otros métodos</u> . Debe usarse de forma complementaria, nunca como instrumento único de evaluación.			
<b>E. AUTOEVALUACIÓN</b>			
Permite conocer las referencias y valoraciones que, sobre el proceso, pueden proporcionar los alumnos, a la vez que les permite <u>reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje</u> . Requiere a elaboración de cuestionarios mediante los cuales se pueda averiguar la opinión de los alumnos sobre distintos aspectos.			
<b>F. COEVALUACIÓN</b>			
La coevaluación consiste en <u>evaluar el desempeño de un estudiante a través de sus propios compañeros</u> . El uso de la coevaluación anima a que los estudiantes se sientan parte de una comunidad de aprendizaje e invita a que participen en los aspectos claves del proceso educativo, haciendo juicios críticos acerca del trabajo de sus compañeros			

## 11.2.-CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El aprendizaje del alumnado será uno de los objetivos de la evaluación educativa, pero no el único, debe ser una actividad eminentemente formativa e integradora, a lo largo de todo un proceso que debe realizarse de forma continua. Nos ha de servir para valorar el grado de conocimiento adquirido por nuestro alumnado en relación con los conocimientos recogidos en los diferentes bloques de cada una de las materias del departamento. Esta valoración se hará a

través de la consecución de los estándares de aprendizaje reflejados en la LOMCE en cada una de las materias del departamento de Dibujo.

Ya que los estándares de aprendizaje se encuentran relacionados con las competencias LOMCE, la superación de dichos estándares conlleva la consecución de las competencias relacionadas.

### 11.2.1.-CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN E.P.V.A. Y T.A.E

La **calificación en cada evaluación** se obtendrá de la suma de las ponderaciones de los estándares recogidos en cada evaluación a través de la valoración de los resultados después de aplicar los diferentes instrumentos de evaluación (pruebas escritas, elaboración y presentación de trabajos, observaciones de aula, cuadernos de clase, etc.).

El número de estándares (Básico, Intermedio o Avanzado) que se hayan trabajado en cada evaluación podrá variar. Este número puede depender las características del alumnado y de los recursos disponibles. En cualquier caso, el profesor/a se comprometerá a intentar evaluar todos los estándares temporalizados en cada evaluación por orden de dificultad (Básicos, Intermedios y Avanzados).

Al ser una materia eminentemente práctica la gran mayoría de los registros (que están especificados en cada estándar en las tablas posteriores) pertenecen al grupo de instrumentos de evaluación A, B2 y C. Estos se desarrollarán en el aula bajo la supervisión del profesorado. En los registros de tipo B2, el docente pondrá una fecha de entrega según el nivel de esfuerzo que requiera la actividad. Todas los trabajos-actividades que se entreguen fuera del plazo determinado por el docente se calificarán con una nota máxima de 7, ya que, el alumno/a ha dispuesto de más tiempo que sus compañeros/as para realizar dicha actividad. Exceptuando el alumnado que no haya podido entregar los trabajos-actividades por causas ajenas a su voluntad, como enfermedad, consultas médicas..., o los alumnos que requieran de una adaptación metodológica o curricular.

La superación de la materia se conseguirá con una calificación igual o mayor que 5.

En caso de que la nota obtenida en una evaluación no alcanzara un número entero, sólo se redondeará dicha nota a una calificación superior a partir de 0,6. Si el profesor/a lo cree oportuno, y siempre que el alumnado haya superado los estándares y obtenga en todos los registros de la evaluación una calificación superior a 5.

En E.P.V.A. y T.A.E. el alumnado podrá subir su nota de evaluación un 10% mediante la entrega de trabajos de ampliación o investigación sobre un tema relacionado con los contenidos tratados en la evaluación.

La **calificación final** en 1º, 2º y 4º de E.P.V.A. y 2º de T.A.E., se obtendrá de media obtenida en cada evaluación, siempre que la nota sea igual o superior a 5.

En el caso de que la nota obtenida en la evaluación final no sea un número entero se procederá como anteriormente se ha descrito en el resultado de la calificación por evaluación.

### Sistema general de **recuperación de evaluaciones**

Al final de cada evaluación o comienzo de la siguiente, el alumnado que no haya obtenido una calificación positiva tendrá la posibilidad de recuperar la materia. Para la recuperación de la



asignatura, se elaborará un **Plan de Refuerzo Individualizado** en el que se mostrarán las tareas (correspondientes a los estándares no superados) que el alumno/a deberá trabajar.

En dicho Plan de Refuerzo Individualizado, se indicarán como obligatorios los trabajos-actividades relacionadas con el estándar no superado.

**El alumnado de ESO que supere la materia en la evaluación ordinaria** completará su formación, desde los días posteriores a dicha evaluación hasta la finalización del curso escolar, a través, de un **Plan de Enriquecimiento o Consolidación** que englobará trabajos-actividades relacionadas con los estándares trabajados durante el curso.

**El alumnado de ESO que tenga que acudir a la evaluación extraordinaria**, deberá entregar todas las tareas asociadas a los estándares de la materia que no hayan superado durante el curso. Estas tareas estarán especificadas en un Plan de Refuerzo Individualizado que el alumno/a recibirá al término de la evaluación ordinaria. Este plan se trabajará en el aula los días previos a la evaluación extraordinaria para una nueva valoración. Durante este periodo tendrán prioridad los trabajos-actividades relacionadas con los **estándares Básicos**.

La **nota final extraordinaria** se obtendrá de la misma manera que la nota final ordinaria teniendo en cuenta la última valoración de los registros aportados en dicho Plan de Refuerzo Individualizado.

E.P.V.A 1º E.S.O.				
Bloque 1: Expresión plástica				
Criterio de evaluación 1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas en composiciones personales y colectivas.				
Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Instrumentos de evaluación	Temporalización	Criterios de calificación
1.1. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	0,20	Composiciones artísticas con distintas técnicas según indicaciones del profesor	2ª EVALUACIÓN	Se valora la responsabilidad en el trabajo y el respeto a los compañeros
1.2. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad	0,40			Emplea la técnica más idónea a cada composición
1.3. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	0,15			Maneja correctamente la técnica y es creativo en las composiciones
1.4. Experimenta con las técnicas húmedas, valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	0,20			Se valora el manejo correcto de las acuarelas y témperas y la originalidad de las texturas conseguidas
1.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.	0,15			La actividad está bien compuesta, es creativa y transmite un mensaje claro
1.6. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	0,10			Se valora el uso del material adecuado a cada actividad y la conservación del mismo en perfecto estado

E.P.V.A 1º E.S.O.				
Bloque 1: Expresión plástica				
Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Instrumentos de evaluación	Temporalización	Criterios de calificación
<b>Criterio de evaluación 2.</b> Identificar y experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano .				
2.1. Identifica y experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales.	0,30	Composiciones artísticas con puntos (trecadís), líneas (Op Art) y formas (Collage Matisse), utilizando la técnica más adecuada	2ª EVALUACIÓN	Uso adecuado de los elementos del lenguaje visual en composiciones bien realizadas y creativas
2.2. Crea composiciones según las cualidades de la forma mostrando creatividad e iniciativa.	0,30			Las actividades están bien compuestas y son creativas
<b>Criterio de evaluación 3.</b> Diferenciar entre los diferentes tipos de textura y valorar sus capacidades expresivas en aplicaciones prácticas.				
3.1. Conoce y diferencia los diferentes tipos de texturas.	0,30	Composiciones artísticas empleando distintas texturas, realizadas con la técnica más adecuada	2ª EVALUACIÓN	Clasifica correctamente las distintas texturas
3.2. Aplica texturas en composiciones artísticas a través de diferentes técnicas como el frottage, el collage y la estampación.	0,50			Maneja adecuadamente diferentes técnicas para conseguir texturas y las aplica de forma creativa en distintas composiciones
<b>Criterio de evaluación 4.</b> Identificar las propiedades del color luz y color pigmento.				
4.1. Diferencia entre el color luz y el color pigmento y sus aplicaciones.	0,30	Trabajo de investigación sobre teoría del color	2ª EVALUACIÓN	Conoce las propiedades del color y su adecuada aplicación en composiciones. Distingue color luz de color pigmento
<b>Criterio de evaluación 5.</b> Experimentar con los colores pigmentos primarios, secundarios y complementarios				
5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios.	0,15	Composiciones artísticas a color empleando la técnica más adecuada al objetivo buscado	2ª EVALUACIÓN	Obtiene correctamente los colores secundarios
5.2. Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color .	0,15			Se valora el grado de consecución del efecto deseado

<b>Criterio de evaluación 6.</b> Experimentar con diferentes técnicas y materiales creando figuras tridimensionales.				
6.1. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegándolo para crear composiciones y figuras tridimensionales	0,30	Escultura figurativa o abstracta realizada con materiales reciclados	2ª EVALUACIÓN	Maneja de forma adecuada los materiales para conseguir figuras tridimensionales
6.2. Aprovecha y aporta materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	0,15			Comprende la importancia de cuidar el medio ambiente, dándole un nuevo uso a distintos materiales
<b>E.P.V.A 1º E.S.O.</b>				
<b>Bloque 2: Comunicación audiovisual</b>				
<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>	<b>Ponderación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>	<b>Temporalización</b>	<b>Criterios de calificación</b>
<b>Criterio de evaluación 7.</b> Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.				
7.1. Identifica y aplica los conocimientos básicos de los procesos perceptivos en la elaboración de trabajos.	0,25	Diseño de un mensaje publicitario	3ª EVALUACIÓN	Se valora la correcta representación y la originalidad del diseño
<b>Criterio de evaluación 8</b> Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.				
8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	0,15	Selecciona varias imágenes y las clasifica como figurativas o abstractas, explicando la diferencia	3ª EVALUACIÓN	Se valora la correcta elección y clasificación de las imágenes
<b>Criterio de evaluación 9.</b> Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.				
9.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	0,15	Elige un cuadro significativo de la historia del arte español, como por ejemplo el Guernica, o Las Meninas e investiga sobre su significado y realiza un análisis de la obra	3ª EVALUACIÓN	Se valora el trabajo de investigación realizado, la descripción de la obra y las conclusiones obtenidas
9.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales	0,15			

utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado de manera crítica y respetuosa.				
<b>Criterio de evaluación 10.</b> Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.				
10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.	0,30	Análisis de un anuncio de televisión	3ª EVALUACIÓN	Se valora la elección del anuncio y el análisis realizado
<b>Criterio de evaluación 11.</b> Reconocer las diferentes funciones de la comunicación				
11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	0,15	Selecciona varios carteles publicitarios que cumplen diferentes funciones	3ª EVALUACIÓN	Se valora la selección hecha para cada función
<b>Criterio de evaluación 12.</b> 12. Analizar fotografías comprendiendo los fundamentos estéticos y formales.				
12.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía apreciando sus valores expresivos.	0, 15	Realiza fotografías de un mismo objeto con distintos encuadres y puntos de vista.	3ª EVALUACIÓN	Se valora la calidad de las fotografías y la corrección de los encuadres y puntos de vista tomados
12.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista.	0, 30			
<b>Criterio de evaluación 13</b> 13. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorando las posibilidades expresivas del lenguaje cinematográfico				
13.1. Elabora una animación sencilla con medios digitales y/o analógicos.	0,30	Elabora un taumatropo	3ª EVALUACIÓN	La imagen diseñada está bien elaborada, es original y el efecto de movimiento funciona correctamente.
13.2. Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia cinematográfica.	0,15			
<b>Criterio de evaluación 14.</b>				
14.1. Elabora documentos digitales para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos de manera adecuada. <b>CD</b>	0,30	Presentación de los trabajos de investigación en formato digital	3ª EVALUACIÓN	Se valora la presentación de trabajos en formato digital y el uso responsable de las TIC
14.2. Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica la	0,30			

difusión de imágenes en diferentes medios. <b>CD</b>				
<b>E.P.V.A 1º E.S.O.</b>				
<b>Bloque 3: Dibujo Técnico aplicado a proyectos</b>				
<b>Criterio de evaluación 15.</b> Conocer y manipular las herramientas de dibujo técnico.				
<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>	<b>Ponderación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>	<b>Temporalización</b>	<b>Criterios de calificación</b>
15.1. Conoce los materiales de dibujo y su utilidad.	0,10	Ejercicios de trazados de curvas y composiciones con circunferencias	1ª EVALUACIÓN	Manejo correcto de los instrumentos de dibujo técnico Se valora la precisión en el manejo del compás
15.2. Utiliza el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta	0,40			
<b>Criterio de evaluación 16.</b> Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de recta, pudiendo trazar las distintas posiciones relativas y las mediatrices donde corresponda.				
16.1 Construye los diferentes tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón.	0,30	Composiciones con rectas paralelas en distintas direcciones.	1ªEVALUACIÓN	Se valora el uso correcto de la escuadra y el cartabón y la precisión en el trazo
16.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	0,40			
16.3. Suma y resta segmentos, sobre una recta midiendo con la regla o utilizando el compás.	0,15	Ejercicios prácticos de comprensión de los conceptos de suma y resta de segmentos		Se valora la correcta ejecución, la precisión y limpieza del trazado
16.4. Traza la mediatriz de un segmento con precisión.	0,15	Ejercicios prácticos de trazados de mediatrices		
<b>Criterio de evaluación 17.</b> Conocer los conceptos de círculo, circunferencia y sus elementos.				
17.1. Identifica los elementos de la circunferencia.	0,30	Representación gráfica de la circunferencia y sus elementos	1ª EVALUACIÓN	Representa correctamente los elementos de la circunferencia, dibujándolos de forma clara y limpia

17.2. Identifica las posiciones relativas de las circunferencias	0,10	Representación gráfica de las posiciones relativas entre circunferencias		Representa correctamente las circunferencias, colocándolas de forma ordenada.
<b>Criterio de evaluación 18.</b> Conocer el concepto de ángulo, sus tipos y realizar operaciones varias				
18.1. Conoce los ángulos de la escuadra y cartabón.	0,25	Ejercicio práctico de distintas operaciones con ángulos	1ª EVALUACIÓN	Señala correctamente los ángulos en la escuadra y el cartabón
18.2. Identifica los distintos tipos de ángulos.	0,30			Representa correctamente los distintos tipos de ángulos
18.3. Suma y resta ángulos y comprende la forma de medirlos de forma precisa.	0,15			Se valora la correcta ejecución, la precisión y limpieza del trazado
18.4. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	0,15			
<b>Criterio de evaluación 19</b> Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales				
19.1. Divide un segmento en partes iguales aplicando el teorema de Thales.	0, 20	Realización de un rótulo	1ª EVALUACIÓN	Aplica correctamente el teorema de Thales en la realización del ejercicio. Se valora la precisión y limpieza.
<b>Criterio de evaluación 20</b> Conoce la clasificación de los polígonos y sus trazados				
20.1. Conoce la clasificación de los distintos tipos de polígonos.	0,10	Construcción de una tabla con los distintos tipos de polígonos	1ª EVALUACIÓN	Se valora la correcta ejecución, la precisión y limpieza del trazado
20.2. Resuelve problemas básicos de triángulos, utilizando correctamente las herramientas.	0,30	Ejercicios teórico prácticos de resolución de problemas de triángulos y cuadriláteros		
20.3. Construye cuadriláteros correctamente				
20.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia valorando la precisión de los resultados	0,20	Ejercicios prácticos de representación de polígonos regulares.		

20.5. Aplica la construcción de polígonos en composiciones artísticas.	0,25	Realización de una red modular con polígonos regulares.		Se valora la corrección, precisión y limpieza en el trazado, así como el uso del color y la originalidad de la composición
<b>Criterio de evaluación 21.</b> Conocer los conceptos de simetrías, giros y traslaciones sencillos aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.				
21.1. Elabora diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	0,20	Realización de una cenefa o azulejo aplicando estos conceptos	1ª EVALUACIÓN	Se valora la corrección, precisión y limpieza en el trazado, así como el uso del color y la originalidad de la composición
<b>Criterio de evaluación 22.</b> Comprender y practicar el procedimiento del dibujo de vistas de volúmenes elementales.				
22.1. Realiza las vistas de volúmenes elementales	0,20	Diseño de piezas sencillas y representación de sus vistas principales	1ª EVALUACIÓN	Se valora la correcta ejecución, la precisión y limpieza del trazado



E.P.V.A 2º E.S.O.				
Bloque 1: Expresión plástica				
Criterio de evaluación 1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.				
Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Instrumentos de evaluación	Temporalización	Criterios de calificación
11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad	0,30	Composiciones artísticas con distintas técnicas según indicaciones del profesor	2ª EVALUACIÓN	Emplea la técnica más idónea a cada composición
1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	0,40			Maneja correctamente la técnica y es creativo en las composiciones
1.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	0,70			Se valora el manejo correcto de las acuarelas y témperas y la originalidad de las texturas conseguidas
1.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	0,20			Comprende la importancia de cuidar el medio ambiente, dándole un nuevo uso a distintos materiales
1.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	0,10			Se valora el uso del material adecuado a cada actividad y la conservación de este en perfecto estado

E.P.V.A 2º E.S.O.				
Bloque 1: Expresión plástica				
Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Instrumentos de evaluación	Temporalización	Criterios de calificación
<b>Criterio de evaluación 2.</b> Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros				
2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos.	0,70	Composiciones artísticas con diferentes elementos del lenguaje visual	2ª EVALUACIÓN	Uso expresivo de los elementos del lenguaje visual en composiciones bien realizadas y creativas
<b>Criterio de evaluación 3</b> Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen				
3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando bocetos, apuntes, dibujo esquemático, analítico y mimético.	0,2	Representación de un objeto con distintos grados de iconicidad	2ª EVALUACIÓN	Las distintas representaciones del objeto se corresponden con el grado de iconicidad indicado
<b>Criterio de evaluación 4.</b> Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.				
4.1 Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo	0,10	Análisis sobre fotografías de diferentes obras de arte	2ª EVALUACIÓN	El análisis realizado se corresponde con los conceptos indicados
4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas. .	0,60	Composiciones artísticas, figurativas o abstractas, copiadas o del natural, con distintas técnicas, según indicaciones del profesor		Emplea la técnica más adecuada a cada composición y es creativo
4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.	0,20			
4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada	0,20			
<b>Criterio de evaluación 5</b> Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades del color luz y el color pigmento				
5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la	0,20			

síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.		Composiciones artísticas abstractas, empleando color con diferentes técnicas e intenciones, según indicaciones del profesor	2ª EVALUACIÓN	Uso de la técnica adecuada y del color en composiciones bien realizadas, expresivas y creativas
5.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC.	0,10			
5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	0,20			
<b>Criterio de evaluación 6</b> Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos.				
6.1. Conoce y aplica diferentes técnicas creativas para la elaboración de diseños siguiendo las fases del proceso creativo.	0,80	Diseño de un objeto ornamental	2ª EVALUACIÓN	Sigue correctamente las fases de diseño del objeto y obtiene un resultado válido. Tiene en cuenta las opiniones de sus compañeros
6.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.	0,10			

E.P.V.A 2º E.S.O.				
Bloque 2: Comunicación audiovisual				
Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Instrumentos de evaluación	Temporalización	Criterios de calificación
<b>Criterio de evaluación 7.</b> Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.				
7.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción.	0,30	Diseño de una ilusión óptica original, basada en el estudio de la obra de M. C. Escher	3ª EVALUACIÓN	Elige y clasifica correctamente diferentes ilusiones ópticas
7.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas.	0,40			Se valora la ejecución y originalidad del diseño

<b>Criterio de evaluación 8.</b> Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo				
8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	0,30	Análisis sobre fotografías de diferentes obras de arte figurativas y abstractas	3ª EVALUACIÓN	El análisis de las fotografías es correcto, entiende la diferencia entre figuración y abstracción y grados de iconicidad
8.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	0,30			
<b>Criterio de evaluación 9</b> Crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado.				
9.1. Diferencia significativa de significado.	0,20	Diseño de pictogramas para distintos espacios del centro	3ª EVALUACIÓN	Diseño original e inteligible. Los espacios se identifican fácilmente con sus pictogramas
9.2. Diseña símbolos gráficos.	0,40			
<b>Criterio de evaluación 10.</b> Utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo				
10.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, Story board, realización).	0,50	Diseño en equipo de un anuncio publicitario	3ª EVALUACIÓN	El diseño es original, transmite un mensaje claro y se han seguido ordenadamente todas las fases del proceso.
10.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.	0,10			Es respetuoso con su trabajo y con el de los demás
<b>Criterio de evaluación 11.</b> 11. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.				
11.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas	0,20	Diseño de una tira cómica	3ª EVALUACIÓN	El diseño es correcto y emplea de forma adecuada todos los elementos que lo definen
<b>Criterio de evaluación 12</b> Apreciar el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.				
12.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	0,10	Análisis de una secuencia de una película	3ª EVALUACIÓN	Comprende el mensaje y expresa su opinión

<b>Criterio de evaluación 13.</b> Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.				
13.1. Elabora documentos para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	0, 10	Elaboración de documentos mediante recursos digitales	3ª EVALUACIÓN	Se valora el correcto manejo de los recursos digitales

E.P.V.A 2º E.S.O.				
Bloque 3: Dibujo Técnico aplicado a proyectos				
Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Instrumentos de evaluación	Temporalización	Criterios de calificación
<b>Criterio de evaluación 14.</b> Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.				
14.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	0,50	Composición con rectas paralelas en distintas direcciones	1ª EVALUACIÓN	Se valora la correcta ejecución, la precisión y limpieza en los trazados así como la originalidad de la composición
<b>Criterio de evaluación 15.</b> Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz				
15.1. Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.	0,10	Ejercicios teórico-prácticos de lugares geométricos	1ª EVALUACIÓN	Se valora la correcta ejecución, la precisión y limpieza en los trazados
<b>Criterio de evaluación 16.</b> Conocer las propiedades de los polígonos y construirlos a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.				
16.1. Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos.	0,10	Construcción de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares	1ª EVALUACIÓN	Se valora la correcta ejecución, la precisión y limpieza en los trazados
16.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros	0,50			
16.3. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado,	0,10			

aplicando los trazados al diseño modular				
16.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Tales.	0,10			
<b>Criterio de evaluación 17.</b> 17. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y circunferencias y rectas.				
17.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.	0,10	Ejercicios teórico-prácticos de tangencias	1ª EVALUACIÓN	Se valora la correcta ejecución, la precisión y limpieza en los trazados
<b>Criterio de evaluación 18</b> Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.				
18.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos.	0,10	Ejercicios teórico-prácticos de óvalos y ovoides	1ª EVALUACIÓN	Se valora la correcta ejecución, la precisión y limpieza en los trazados
18.2. Construye espirales a partir de 2 o más centros.	0,1	Ejercicios teórico-prácticos de espirales		
<b>Criterio de evaluación 19.</b> Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones				
19.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización	0,2	Representación de las vistas principales de una pieza	1ª EVALUACIÓN	Se valora la correcta ejecución, la precisión y limpieza del trazado
<b>Criterio de evaluación 20</b> Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos.				
20.1. Construye la perspectiva caballera y perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.	0,10	Representación de piezas en perspectiva isométrica y caballera	1ª EVALUACIÓN	Se valora la corrección, precisión y limpieza en el trazado

E.P.V.A 4º E.S.O.				
Bloque 1: Expresión plástica				
<b>Criterio de evaluación 1.</b> Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual				
Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Instrumentos de evaluación	Temporalización	Criterios de calificación
1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando diferentes técnicas y los elementos del lenguaje plástico y visual.	0,50	Composiciones artísticas con distintas técnicas y elementos compositivos	2ª EVALUACIÓN	Emplea la técnica más idónea a cada composición
1.2. Cambia el significado de una imagen por medio del color.	0,25			Se valora el conocimiento del significado de los colores y como lo aplica en sus composiciones
1.3. Reconoce y aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas adecuadas	0,25			Se valora la aplicación de las leyes compositivas y el uso de la técnica más adecuada en sus composiciones
1.4. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula y valora y evalúa, el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	0,25			Participa activamente en el aula y tiene en cuenta el trabajo y las opiniones de sus compañeros
<b>Criterio de evaluación 2.</b> Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.				
2.1. Conoce y experimenta con diferentes técnicas y soportes en un proyecto creativo mostrando interés en todo el proceso.	0,25	Composiciones artísticas con diferentes técnicas y soportes	2ª EVALUACIÓN	Se valora la creatividad y la idoneidad de la técnica y el soporte elegido

<b>Criterio de evaluación 3</b> Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados.				
3.1. Conoce, elige y aporta los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.	0,25	Composiciones artísticas con diferentes técnicas y soportes	2ª EVALUACIÓN	Se valora la idoneidad de la técnica y el soporte elegido para la composición
3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráficos.	0,35			
<b>Criterio de evaluación 4.</b> Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística				
4.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades	0,10	Realización en equipo de un mural	2ª EVALUACIÓN	Se valora el uso del material adecuado a la actividad y la conservación de este en perfecto estado la colaboración en el equipo
4.2. Trabaja de forma cooperativa, valorando y respetando el trabajo en equipo	0,20			Se valora el respeto a sus compañeros y su colaboración en el equipo
4.3. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo	0,25			Se tiene en cuenta todo el proceso y el resultado final del proyecto
<b>Criterio de evaluación 5</b> Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando los distintos estilos artísticos valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.				
5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	0,25	Análisis de obras de arte	2ª EVALUACIÓN	Se valoran todos los elementos que se han tenido en cuenta en el análisis del proceso creativo



5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.	0,25			Se valora la lectura que se hace de las obras y la correcta ubicación en su periodo artístico
---	------	--	--	---

E.P.V.A 4º E.S.O.				
Bloque 2: Dibujo Técnico aplicado a proyectos				
Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Instrumentos de evaluación	Temporalización	Criterios de calificación
<b>Criterio de evaluación 6.</b> 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				
6.2. Resuelve problemas sencillos de cuadriláteros y polígonos regulares utilizando con precisión y limpieza los materiales de Dibujo Técnico.	0,25	Ejercicios teórico-prácticos de cuadriláteros y polígonos regulares	1ª EVALUACIÓN	Se valora la correcta ejecución, la precisión y limpieza en los trazados
6.3. Resuelve con precisión problemas básicos de tangencias y enlaces.	0,25	Ejercicios teórico prácticos de tangencias y enlaces		
6.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños.	0,25	Composición a color con formas geométricas planas		Se valora el uso adecuado del color, la creatividad y la correcta ejecución, precisión y limpieza en los trazados
<b>Criterio de evaluación 7.</b> 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.				
7.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	0,25	Dibujo de piezas en distintos sistemas de representación	1ª EVALUACIÓN	Se valora la correcta ejecución, la precisión y limpieza en los trazados
7.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.	0,25			
7.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y	0,35			

seleccionando el sistema de representación más adecuado.				
7.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado con precisión y exactitud	0,35			
7.5. Muestra iniciativa y actitud positiva en la realización de los trabajos.	0,10			Se valora su actitud ante el trabajo
<b>Criterio de evaluación 8.</b> Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.				
8.1. Conoce la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillo	0,15	Investigación sobre distintos programas de diseño	1ª EVALUACIÓN	Se valora el análisis realizado

E.P.V.A 4º E.S.O.				
Bloque 3: Fundamentos de diseño				
Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Instrumentos de evaluación	Temporalización	Criterios de calificación
<b>Criterio de evaluación 9.</b> Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el proceso de creación artística.				
9.1. Conoce los elementos y las finalidades de la comunicación visual	0,10	Análisis de objetos del entorno próximo	2ª EVALUACIÓN	Se valora la elección de los objetos seleccionados y el análisis realizado
9.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno, en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad	0,10			
<b>Criterio de evaluación 10.</b> Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.				
10.1. Identifica los distintos elementos del lenguaje del diseño y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.	0,10	Clasificación de objetos de distintas ramas de diseño	2ª EVALUACIÓN	Se valora la elección de los objetos seleccionados y la clasificación realizada

<b>Criterio de evaluación 11.</b> 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				
11.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio	0,50	Composiciones modulares	2ª EVALUACIÓN	Se valora la creatividad y la correcta ejecución, precisión y limpieza del trabajo
11.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	0,20	Análisis de la imagen corporativa de una empresa		Se valora el estudio de los distintos elementos que componen la imagen corporativa
11.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.	0,50	Diseño de elementos artísticos y funcionales		Se valora la calidad del diseño, la organización del trabajo y la presentación
11.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño	0,25	Diseño de logo en formato digital		Se valora la calidad y originalidad del diseño
11.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.	0,15	Secuenciación de los pasos de un proyecto		Los pasos marcados son idóneos y están indicados en el orden correcto
11.6. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico, individualmente o en equipo, participando activamente en las actividades.	0,35	Diseño de un cartel publicitario	3ª EVALUACIÓN	Se valora la calidad del diseño, la originalidad y la presentación

E.P.V.A 4º E.S.O.				
Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia				
Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Instrumentos de evaluación	Temporalización	Criterios de calificación
<b>Criterio de evaluación 12</b> 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..				
12.1 Analiza los tipos de plano valorando sus factores expresivos.	0,15	Realización de un storyboard	3ºEVALUACIÓN	Las imágenes describen con claridad la historia que cuentan y los planos están bien elegidos
12.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.	0,50			
<b>Criterio de evaluación 13.</b> Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades				
13.1. Visiona documentos audiovisuales identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.	0,25	Análisis de un anuncio de televisión	3ºEVALUACIÓN	Se valora el estudio de los diferentes planos, angulación y movimiento de cámara
13.2. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	0,15	Selección y análisis de carteles publicitarios		Los carteles están bien seleccionados y el análisis es correcto
<b>Criterio de evaluación 14.</b>				
14.1. Elabora y manipula imágenes digitales utilizando distintos programas de diseño por ordenador.	0,35	Manipulación de alguna de las fotografías realizadas	3ª EVALUACIÓN	Se valora la calidad de las fotografías y su correcta manipulación s
14.2. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos	0,40	Fotografías con distinta luz y encuadres		
14.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto audiovisual	0,35	Realización y grabación en equipo de un anuncio		El anuncio está bien estructurado y la grabación es correcta

<b>Criterio de evaluación 15.</b> 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.				
15.1. Analiza la publicidad con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que la componen	0,25			

11.2.1.1.- TABLAS DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN RELACIONADOS A LOS ESTÁNDARES EN LA E.S.O.

Detalle de criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables		
<b>NA.-</b> Nivel de aprendizaje de estándares en básicos, intermedios y avanzados.	<b>CC.-</b> Competencias clave del Currículo oficial a las que hace referencia cada estándar. 1. <i>Conciencia y expresiones culturales. CEC</i> 2. <i>Comunicación lingüística. CL</i> 3. <i>C. matemática y c. básicas en ciencia y tecnología. CMCT</i> 4. <i>Competencia digital. CD</i> 5. <i>Aprender a aprender. AA</i> 6. <i>Competencias sociales y cívicas. CSC</i> 7. <i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. SIEE</i>	<b>IE.-</b> Instrumentos de evaluación utilizados para valorar cada estándar. A. <i>Técnicas de observación:</i> A1 <i>Registro anecdótico</i> A2 <i>Listas de control</i> A3 <i>Escalas de observación</i> A4 <i>Diarios de clase</i> B. <i>Revisión de tareas del alumno</i> B1 <i>Análisis del cuaderno de clase</i> B2 <i>Análisis de producciones</i> C. <i>Pruebas específicas</i> C1 <i>pruebas de composición</i> C2 <i>pruebas objetivas</i> D. <i>Entrevistas</i> E. <i>Autoevaluación</i>

Educación Plástica Visual y Audiovisual 1º E.S.O.				
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables			
Bloque 1: Expresión plástica		Nivel de Aprendizaje	C. Clave	Ins. Evalua.
1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas en composiciones personales y colectivas.	1.1. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	B	SIEE	A
	1.2. Utiliza con propiedad las técnicas grafico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	B	CEC	A
	1.3. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	I	CEC	B2
	1.4. Experimenta con las técnicas húmedas valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. (0,50)	A	CEC	B2
	1.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.	I	CEC	B2

	1.6. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	B	CSC	A
2. Identificar y experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano.	2.1. Identifica y experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales.	B	AA	B2
	2.2. Crea composiciones según las cualidades de la forma mostrando creatividad e iniciativa.	B	AA	B2
3. Diferenciar entre los diferentes tipos de textura y valorar sus capacidades expresivas en aplicaciones prácticas.	3.1. Conoce y diferencia los diferentes tipos de texturas.	B	CL	B2
	3.2. Aplica texturas en composiciones artísticas a través de diferentes técnicas como el frottage, el collage y la estampación.	B	CEC	B2
4. Identificar las propiedades del color luz y color pigmento.	4.1. Diferencia entre el color luz y el color pigmento y sus aplicaciones. (0,50)	B	CMCT	B2
5. Experimentar con los colores pigmentos primarios, secundarios y complementarios.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios.	I	CMCT	B2
	5.2. Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	I	CEC	B2
6. Experimentar con diferentes técnicas y materiales creando figuras tridimensionales.	6.1. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando para crear composiciones y figuras tridimensionales.	B	CEC	B2
	6.2. Aprovecha y aporta materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	I	CSC	B2
<b>Bloque 2: Comunicación audiovisual</b>		<b>N. A.</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
7. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	7.1. Identifica y aplica los conocimientos básicos de los procesos perceptivos en la elaboración de trabajos.	I	CMCT	B2
	7.2 Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	B	CSC	A
8. Diferenciar imágenes figurativas de abstractas.	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas mostrando una actitud receptiva a las diferentes representaciones de la imagen.	B	CEC	B2

9. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	9.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	I	CL	A, B2
	9.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado de manera crítica y respetuosa.	I	CL	B2
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.	B	CL	A, B2
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	I	CL	B2
12. Analizar fotografías comprendiendo los fundamentos estéticos y formales.	12.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía apreciando sus valores expresivos.	B	CEC	A, B2
	12.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista.	I	CEC	B2
13. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorando las posibilidades expresivas del lenguaje cinematográfico.	13.1. Elabora una animación sencilla con medios digitales y/o analógicos.	I	CD	B2
	13.2. Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia cinematográfica.	B	CL	B2
14. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.	14.1. Elabora documentos digitales para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos de manera adecuada.	B	CD	B2
	14.2. Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica la difusión de imágenes en diferentes medios.	B	CD	A
<b>Bloque 3: Dibujo Técnico aplicado a proyectos</b>		<b>N.A.</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
15. Conocer y manipular las herramientas de dibujo técnico.	15.1. Conoce los materiales de dibujo y su utilidad.	B	CMCT	A
	15.2. Utiliza el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	B	CMCT	B2, C
	15.3. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	B	CSC	A



16. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de recta, pudiendo trazar las distintas posiciones relativas y las mediatrices donde corresponda.	16.1. Construye los diferentes tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón.	B	CMCT	B2
	16.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	B	CMCT	A, B2
	16.3. Suma y resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	I	CMCT	B2, C
	16.4. Traza la mediatriz de un segmento con precisión.	I	CMCT	B2,C
17. Conocer los conceptos de círculo, circunferencia y sus elementos.	17.1. Identifica los elementos de la circunferencia.	B	CMCT	B2, C
	17.2. Identifica las posiciones relativas de las circunferencias.	I	CMCT	B2, C
18. Conocer el concepto de ángulo, sus tipos y realizar operaciones varias.	18.1. Conoce los ángulos de la escuadra y cartabón.	B	CMCT	B2, C
	18.2. Identifica los distintos tipos de ángulos.	B	CMCT	B2, C
	18.3. Suma y resta ángulos y comprende la forma de medirlos de forma precisa.	A	CMCT	B2, C
	18.4. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	I	CMCT	B2, C
19. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	19.1. Divide un segmento en partes iguales aplicando el teorema de Thales.	I	CMCT	B2,C
20. Conoce la clasificación de los polígonos y sus trazados.	20.1. Conoce la clasificación de los distintos tipos de polígonos.	B	CL	B2, C
	20.2. Resuelve problemas básicos de triángulos, utilizando correctamente las herramientas.	I	CMCT	B2, C
	20.3. Construye cuadriláteros correctamente.	I	CMCT	B2, C
	20.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia valorando la precisión de los resultados.	A	CMCT	B2, C
	20.5. Aplica la construcción de polígonos en composiciones artísticas.	A	AA	B2, C

21. Conocer los conceptos de simetrías, giros y traslaciones sencillos aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	21.1. Elabora diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	A	AA	B2, C
22. Comprender y practicar el procedimiento del dibujo de vistas de volúmenes elementales.	22.1. Realiza las vistas de volúmenes elementales.	A	AA	B2, C

Educación Plástica Visual y Audiovisual 2º E.S.O.				
Criterios de evaluación		Estándares de aprendizaje evaluables		
Bloque 1: Expresión plástica		Nivel de Aprendizaje	C. Clave	Ins. Evalua.
1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.	1.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	B	AA	A
	1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	I	CEC	B2
	1.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	B	SIEE	A, B2
	1.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	I	CSC	A,B2

	1.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	B	CSC	A
2. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos.	B	AA	A, B2
3. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando bocetos, apuntes, dibujo esquemático, analítico y mimético.	I	CEC	B2
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.1. Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	I	CEC	A, B2
	4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas.	B	CEC	B2
	4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico- plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.	I	CMCT	B2
	4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada.	I	CMCT	B2
5. Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades del color luz y el color pigmento.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	I	SIEE	B2
	5.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC.	A	CD	B2
	5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	I	CEC	B2
6. Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos.	6.1. Conoce y aplica diferentes técnicas creativas para la elaboración de diseños siguiendo las fases del proceso creativo.	B	SIEE	A
<b>Bloque 2. Comunicación audiovisual</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
	7.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción.	B	CEC	B2, C

7. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	7.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas.	I	CEC	B2
	7.3. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	B	CSC	A
8. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	B	CEC	B2
	8.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	I	CEC	B2
9. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado.	9.1. Diferencia significativa de significado.	B	CL	B2
	9.2. Diseña símbolos gráficos.	I	CEC	B2
10. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo.	10.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, story board, realización).	I	CL	B2
	10.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.	B	CSC	A
	10.3. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	I	CL	B2
11. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	11.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	I	CL	B2
12. Apreciar el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	12.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	A	AA	A, B2
<b>Bloque 3. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
	14.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico.	B	CMCT	B2, C

14. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.	14.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	B	CMCT	B2, C
15. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos.	15.1. Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.	A	CMCT	B2, C
16. Conocer las propiedades de los polígonos y construirlos a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.	16.1. Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos.	A	CMCT	B2, C
	16.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros.	I	CMCT	B2, C
	16.3. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular.	A	CMCT	B2, C
	16.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Thales.	A	CMCT	B2, C
17. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y circunferencias y rectas.	17.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.	A	CMCT	B2, C
18. Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	18.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos.	A	CMCT	B2, C
	18.2. Construye espirales a partir de 2 o más centros.	I	CMCT	B2, C
19. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones	19.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización.	I	CMCT	B2, C
20. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos.	20.1. Construye la perspectiva caballera y perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.	A	CMCT	B2, C

Educación Plástica Visual y Audiovisual 4º E.S.O.				
Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables			
Bloque 1: Expresión plástica		Nivel de Aprendizaje	C. Clave	Ins. Evalua.
1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando diferentes técnicas y los elementos del lenguaje plástico y visual.	B	SIEE	A
	1.2. Cambia el significado de una imagen por medio del color.	B	CEC	B2
	1.3. Reconoce y aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas adecuadas.	B	CEC	B2
	1.4. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula y valora y evalúa, el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	I	CSC	A
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.	2.1. Conoce y experimenta con diferentes técnicas y soportes en un proyecto creativo mostrando interés en todo el proceso.	B	AA	A
	2.2 Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	B	CSC	A

3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados.	3.1. Conoce, elige y aporta los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.	B	SIEE	A, B2
	3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráficos.	B	CEC	A, B2
4. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades.	B	CSC	A
	4.2. Trabaja de forma cooperativa, valorando y respetando el trabajo en equipo.	A	CSC	A
	4.3. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	B	AA	A, B2
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando los distintos estilos artísticos valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas grafico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	B	CL	A, B2
<b>Bloque 2. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.</b>		<b>T.e.</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
6. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando	6.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.	B	CEC	B2

composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	6.2. Resuelve problemas sencillos de cuadriláteros y polígonos regulares utilizando con precisión y limpieza los materiales de Dibujo Técnico.	B	CMCT	B2, C
	6.3. Resuelve con precisión problemas básicos de tangencias y enlaces.	B	CMCT	B2,C
	6.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños.	B	CMCT	B2, C
	6.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades.	B	CSC	A
7. 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.	7.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	B	CMCT	B2, C
	7.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.	B	CMCT	B2, C
	7.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.	B	CMCT	B2, C
	7.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado con precisión y exactitud.	A	CMCT	B2, C



	7.5. Muestra iniciativa y actitud positiva en la realización de los trabajos.	B	CSC	A
8. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	8.1. Conoce la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	B	CD	B2
<b>Bloque 3. Fundamentos del diseño</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
9. Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el proceso de creación artística.	9.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.	B	CL	B2, C
	9.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno, en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad.	B	AA	A
	9.3. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades.	B	CSC	A
10. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	10.1. Identifica los distintos elementos del lenguaje del diseño y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.	B	CL	A, B2
11. 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.	11.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.	B	CEC	B2
	11.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	B	AA	A, B2

	11.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.	A	AA	A, B2
	11.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.	B	CD	B2
	11.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.	B	AA	A, B2
	11.6. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico, individualmente o en equipo, participando activamente en las actividades.	A	CSC	A, B2
<b>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
12. 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.	12.1. Analiza los tipos de plano valorando sus factores expresivos.	B	CEC	B2
	12.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.	B	CEC	B2
13. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	13.1. Visiona documentos audiovisuales identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.	B	CEC	B2, A
	13.2. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	B	CEC	B2

14. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	14.2. Elabora y manipula imágenes digitales utilizando distintos programas de diseño por ordenador.	B	CD	B2
	14.3. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.	B	CEC	B2
	14.4. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto audiovisual.	A	CEC	B2
15. 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.	15.2. Analiza la publicidad con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	B	CSC	B2

Taller de Arte y Expresión 2º E.S.O.				
Criterios de evaluación		Estándares de aprendizaje evaluables		
Bloque 1: el Arte para comprender el mundo		Nivel de Aprendizaje	C. Clave	Ins. Evalu.
1. Comprender la obra artística o el objeto en el contexto histórico en el que se produce.	1.1. Analiza e identifica obras de arte y manifestaciones visuales, entendiéndolas en función de su contexto histórico.	I	CEC	A, B2
	1.2. Reconoce en obras de arte y manifestaciones visuales los elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos y su papel en la obra.	I	CEC	B2
	1.3. Interpreta críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.	A	CSC	B2
	1.4. Comprende la necesidad de expresión y comunicación de ideas, sentimientos y emociones en diferentes contextos, a través del arte, las imágenes y otros productos estéticos.	B	CSC	A
2. Analizar y comentar las distintas características de los objetos y las obras artísticas.	2.1. Distingue, analiza y comenta elementos del lenguaje plástico y visual en distintos tipos de imágenes y manifestaciones artísticas, audiovisuales y multimedia.	B	AA	A, B2
	2.2. Desarrolla el sentido crítico ante la publicidad, la televisión, las imágenes multimedia y las artes.	A	CSC	A, B2

Bloque 2. Proyecto y proceso creativo		NA	CC	IE
3. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto cooperativo utilizando las técnicas apropiadas.	3.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	B	AA	A, B2
	3.2. Planea y desarrolla un método de trabajo para una respuesta concreta.	I	AA	A
	3.3. Conoce y elige los materiales más adecuados aportándolos al aula para la realización de proyectos artísticos.	I	CSC	A
	3.4. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante diferentes propuestas ajustándose a los objetivos finales.	B	CEC	B2
	3.5. Colabora y es responsable al elaborar trabajos en equipo, demostrando actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando el trabajo cooperativo como método eficaz para facilitar el aprendizaje entre iguales.	B	CSC	A
	3.6. Usa las TIC en la elaboración de un proyecto.	A	CD	B2
	3.7. Respeta las normas del aula y usa adecuadamente los materiales y herramientas.	B	CSC	A

<b>Bloque 3. Expresión y creación de formatos artísticos</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
4 Utilizar adecuadamente los soportes, materiales e instrumentos necesarios en cada proyecto.	4.1. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse, manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado.	B	CSC	A
5 Desarrollar proyectos artísticos con autonomía evaluando el proceso y el resultado.	5.1. Desarrolla proyectos que transmiten diferentes emociones.	I	CEC	B2
	5.2. Reflexiona y evalúa el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	A	AA	A
	5.3. Tiene iniciativa en la toma de decisiones y demuestra actitudes de tolerancia y flexibilidad con los compañeros de equipo y con el resto de equipos, esforzándose por superarse en cada proyecto.	B	SIEE	A, B2

### 11.2.2-CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN DIBUJO TÉCNICO

El aprendizaje de los alumnos será uno de los objetivos de la evaluación educativa, pero no el único, debe ser una actividad eminentemente formativa, a lo largo de todo un proceso que debe realizarse de forma continua. Nos ha de servir para valorar los resultados obtenidos por nuestros alumnos en relación con los estándares diseñados. No sólo se evaluarán los objetivos y contenidos propiamente dichos, sino también cada unidad didáctica para establecer pequeños hitos de aprendizaje para la consecución de los estándares de aprendizaje.

Debido al carácter eminentemente intelectual de la materia, conviene realizar un gran número de pruebas objetivas con inclusión de teoría y práctica o únicamente práctica ya que muchas de las actividades, si no su mayoría, implicaran el manejo de conceptos teóricos necesarios para su resolución.

La **calificación en cada evaluación** se obtendrá de la suma de las ponderaciones de los estándares recogidos en cada evaluación a través de la valoración de los resultados después de aplicar los diferentes instrumentos de evaluación (pruebas escritas, elaboración y presentación de trabajos, observaciones de aula, cuadernos de clase, etc.).

La ponderación quedará repartida de la siguiente manera:

Técnicas de observación (A) + Análisis de producciones (B2) + Pruebas específicas (C)

5%

25%

70%

La superación de la materia se conseguirá con una calificación igual o mayor que 5.

En caso de que la nota obtenida en una evaluación no alcanzara un número entero, sólo se redondeará dicha nota a una calificación superior a partir de 0,6. Si el profesor/a lo cree oportuno, y siempre que el alumno haya superado los estándares, tenga todos los registros con una calificación superior a 5.

La **nota final** se obtendrá de la suma de las ponderaciones de los bloques de estándares que estén temporalizados en cada evaluación. En Dibujo Técnico I y Dibujo Técnico II a cada conjunto de indicadores temporalizados en una evaluación se le asignará una ponderación del 33,3% de la nota final. La ponderación de cada estándar podrá variar según el número de estándares que se hayan trabajado en cada evaluación, ya que este número puede depender de las características del alumnado y de los recursos disponibles. En cualquier lugar, el docente se comprometerá a intentar evaluar todos los estándares temporalizados en cada evaluación.

En caso de que la nota obtenida en una evaluación no alcanzara un número entero, sólo se redondeará dicha nota a una calificación superior a partir de 0,6. Si el profesor/a lo cree oportuno, y siempre que el alumno haya superado los estándares, tenga todos los registros con una calificación superior a 5.

#### Sistema general de **recuperación de evaluaciones**

Para recuperar una evaluación calificada con nota inferior a 5, el procedimiento de recuperación es:

- Para aquellos alumnos que no superen una evaluación de Dibujo Técnico, el profesor realizará una prueba objetiva de recuperación por cada evaluación donde se recojan todos los estándares que el alumno/a no haya superado y antes de la evaluación siguiente.

-Se ofertará al alumnado que lo desee, la posibilidad de subir nota cuando no esté conforme con la obtenida en la evaluación. Estos podrán realizar la prueba objetiva de recuperación que estará formada por todos los estándares tratados en la evaluación. La nota final en la evaluación será la última calificación obtenida.

**El alumnado de Bachillerato que supere la materia en la evaluación ordinaria** verá su formación completada desde los días posteriores a dicha evaluación hasta a la finalización del curso escolar, a través, de un **Plan de Enriquecimiento o Consolidación** que englobará contenidos relacionados con los estándares trabajados durante el curso.

**El alumnado de Bachillerato que tenga que acudir a la evaluación extraordinaria**, deberá realizar las pruebas objetivas asociadas a los estándares de la materia que no hayan superado durante el curso. Estos estándares estarán especificados en un Plan de Refuerzo Individualizado que el alumno/a recibirá al término de la evaluación ordinaria. Este plan se trabajará en el aula los días previos a la evaluación extraordinaria para una nueva valoración. Si lo creyera necesario, el profesor/a puede pedir al alumno/a los apuntes y láminas asociadas a los estándares no superados realizadas durante el curso.

La **nota final extraordinaria** se obtendrá de la misma manera que la nota final ordinaria teniendo en cuenta la última valoración de los registros aportados en dicho Plan de Refuerzo Individualizado.

Los alumnos de bachillerato que tengan que acudir a la **evaluación extraordinaria**, lo harán de los estándares que no hayan superado durante el curso, siendo la nota final extraordinaria la suma de los estándares tratados durante todo el curso.



**11.2.2.1.- TABLAS DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN RELACIONADO A LOS ESTÁNDARES EN DIBUJO TÉCNICO.**

Detalle de criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables		
<b>NA.</b> -Nivel de aprendizaje de estándares en básicos, intermedios y avanzados.	<b>CC.</b> - Competencias clave del Currículo oficial a las que hace referencia cada estándar. 1. <i>Conciencia y expresiones culturales. CEC</i> 2. <i>Comunicación lingüística. CL</i> 3. <i>C. matemática y c. básicas en ciencia y tecnología. CMCT</i> 4. <i>Competencia digital. CD</i> 5. <i>Aprender a aprender. AA</i> 6. <i>Competencias sociales y cívicas. CSC</i> 7. <i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. SIEE</i>	<b>IE.</b> - Instrumentos de evaluación utilizados para valorar cada estándar. A. <i>Técnicas de observación:</i> A1 <i>Registro anecdótico</i> A2 <i>Listas de control</i> A3 <i>Escalas de observación</i> A4 <i>Diarios de clase</i> B. <i>Revisión de tareas del alumno</i> B1 <i>Análisis del cuaderno de clase</i> B2 <i>Análisis de producciones</i> C. <i>Pruebas específicas</i> C1 <i>pruebas de composición</i> C2 <i>pruebas objetivas</i> D. <i>Entrevistas</i> E. <i>Autoevaluación</i>

Dibujo Técnico I				
Criterios de evaluación		Estándares de aprendizaje		
<b>Bloque 1: Geometría y Dibujo Técnico.</b>		<b>Nivel de Aprendizaje</b>	<b>C. Clave</b>	<b>Instrumento de Evaluación</b>
1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales y digitales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.	1.1. Determina con la ayuda de los instrumentos de dibujo (regla, escuadra, cartabón y compás) los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.	B	CMCT	A, B2
	1.2. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.	B	CMCT	B2, C

	1.3. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.	B	CMCT	A
	1.4. Resuelve triángulos cuadriláteros y polígonos con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico, aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los Principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.	B	CMCT	B2, C
	1.5. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, coordenadas o relaciones de semejanza.	B	CMCT	B2, C
	1.6. Resuelve problemas de proporcionalidad y 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.	I	CMCT	B2
	1.7. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus propiedades y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos, módulos y redes modulares.	I	CMCT	B2, C
	1.8. Resuelve problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.	B	AA	A, B2

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.	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.	B	CMCT	B2, C
	2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.	B	CMCT	B2, C
	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.	I	CMCT	B2, C
	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.	I	CMCT	B2, C
3. Dibujar curvas cónicas identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para su construcción.	3.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y sus propiedades, utilizándolas para su trazado determinando previamente los elementos que las definen.	A	CMCT	B2, C
4. Explorar los recursos informáticos de aplicación a la geometría y valorar las aportaciones de las nuevas tecnologías al Dibujo Técnico.	4.1. Utiliza y valora las nuevas tecnologías como aplicación para el estudio de la geometría.	I	CMCT	B2
<b>Bloque 2: Sistemas de representación.</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
5. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al	5.1. 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.	B	CEC	A, B2

<p>objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p>	<p>5.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada (croquis) de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p>	I	AA	B2
	<p>5.3. 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.</p>	I	CD	B2
	<p>5.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.</p>	B	CMCT	B2, C
<p>6. Utilizar el sistema diédrico para representar las relaciones espaciales entre punto, recta, plano y figuras planas, así como 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.</p>	<p>6.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	B	CMCT	B2, C
	<p>6.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).</p>	B	CMCT	B2, C
	<p>6.3. 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, con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.</p>	I	CMCT	B2, C
	<p>6.4. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones</p>	A	CMCT	B2, C

	mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.			
7. 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.	7.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.	I	CMCT	B2, C
	7.2. Realiza perspectivas caballerías o planimetrías de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.	A	CMCT	B2
	7.3. Maneja con destreza y precisión los instrumentos de dibujo técnico para realizar las diferentes perspectivas, poniendo sumo cuidado en la utilización de los diferentes tipos de líneas, en pro de la claridad del dibujo.	B	AA	A, B2
8. 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.	8.1. 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.	I	CMCT	B2, C
	8.2. 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 los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado	I	CMCT	B2, C
	8.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de	A	CMCT	B2, C

	útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzado o con la regla.			
	8.4. Resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo.	B	AA	B2, C
<b>Bloque 3: Normalización</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
9. 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.	9.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, DIN 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.	B	CMCT	B2
10. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y econométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.	10.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.	I	CMCT	B2
	10.2. 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.	A	CMCT	B2
	10.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.	I	CMCT	B2, C
	10.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.	I	CMCT	B2
	10.5. Representa objetos sencillos con huecos	A	CMCT	B2, C

	mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.			
	10.6. Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos.	B	AA	A

<b>Dibujo Técnico II</b>				
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>			
<b>Bloque 1: Geometría y Dibujo Técnico.</b>		<b>Nivel de Aprendizaje</b>	<b>C. Clave</b>	<b>Instrumento de Evaluación</b>
1. Resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones.	1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías y obras de arte, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.	B	AA	B2
	1.2. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.	B	CMCT	B2, C
	1.3. Analiza y construye figuras y formas geométricas equivalentes	I	CMCT	B2
	1.4. Resuelve problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.	B	AA	A, B2, C
	2.1. Determina lugares geométricos de aplicación al			

2. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de potencia y 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.	dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión.	B	CMCT	B2, C
	2.2. Resuelve problemas de tangencias empleando las transformaciones geométricas (potencia e inversión), aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	I	CMCT	B2, C
	2.3. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.	A	CMCT	B2, C
	2.4. Valora el proceso seguido para la resolución de tangencias y enlaces, siendo preciso en la obtención de los puntos de tangencia y la definición de las curvas, diferenciando las líneas para los trazos auxiliares y para el resultado final, dando así claridad y limpieza a sus soluciones.	B	AA	A, B2
3. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.	3.1. Comprende el origen de las curvas cíclicas y cónicas, las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.	I	CMCT	B2, C
	3.2. Traza curva cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.	I	CMCT	B2, C
	3.3. Resuelve problemas de pertenencia, tangencias e intersección entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado, y poniendo sumo interés en la exactitud del trazo, la limpieza y el acabado.	I	CMCT	B2
	4.1. Comprende las características de las			



<p>4. 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.</p>	<p>transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricas, describiendo sus aplicaciones.</p>	<p>B</p>	<p>CMCT</p>	<p>B2, C</p>
	<p>4.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.</p>	<p>B</p>	<p>CMCT</p>	<p>B2 ,C</p>
<p><b>Bloque 2: Sistemas de representación</b></p>		<p><b>NA</b></p>	<p><b>CC</b></p>	<p><b>IE</b></p>
<p>5. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p>	<p>5.1. 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>	<p>B</p>	<p>CMCT</p>	<p>B2, C</p>
	<p>5.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p>	<p>B</p>	<p>CMCT</p>	<p>C</p>
	<p>5.3. 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>	<p>I</p>	<p>CMCT</p>	<p>C</p>
	<p>5.4. Resuelve ejercicios y problemas de sistema diédrico con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.</p>	<p>B</p>	<p>CMCT</p>	<p>A, C</p>
<p>6. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de</p>	<p>6.1. Representa el tetraedro, el hexaedro o cubo, y el octaedro en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p>	<p>A</p>	<p>CMCT</p>	<p>C</p>
	<p>6.2. Representa cilindros y conos de revolución</p>	<p>I</p>	<p>CMCT</p>	<p>C</p>

proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.	aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.			
	6.3. 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.	I	CMCT	C
	6.4. 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.	A	CMCT	B2, C
	6.5. 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.	A	CMCT	B2
	6.6. Pone interés por la precisión en el trazado y claridad en la resolución gráfica de ejercicios y problemas.	B	AA	B2
7. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, y otras piezas industriales y arquitectónicas, 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.	7.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.	I	CMCT	B2, C
	7.2. 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.	B	CMCT	B2, C
	7.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.	B	CMCT	B2, C
	7.4. Resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo.	B	AA	B2, C
<b>Bloque 3:</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
8. Elaborar y presentar de forma individual y colectiva 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.	8.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.	B	AA	A, B2
	8.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.	B	CMCT	B2
	8.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.	B	CMCT	A, B2
	8.4. Croquiza conjuntos y/o piezas industriales u objetos	I	CMCT	B2

	arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.			
	8.5. Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos	I	CMCT	B2
	8.6. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.	B	CD	B2
	8.7. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.	A	CD	B2
	8.8. 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.	A	CD	B2
	8.9. 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.	A	CD	B2

### 11.2.3-CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN DIBUJO ARTÍSTICO

Dado que la materia de dibujo artístico tiene claramente un carácter práctico, requiere una metodología y por tanto un análisis de las producciones del alumnado variadas que abarque aspectos técnicos, expresivos e imaginativos y visuales que tengan su base en los principios de enseñanza individualizada, creativa y activa.

Teniendo esto en cuenta hay que adaptar y contenidos de la materia a los intereses y capacidades de cada uno, dentro del marco de la LOMCE. El profesorado mantendrá una actitud flexible y abierta, y tendrá en cuenta los conocimientos previos y las experiencias personales del alumnado en la planificación de actividades significativas, con unos contenidos bien definidos y claros, que permitan a los alumnos y a las alumnas expresarse de forma personal.

La **calificación en cada evaluación** se obtendrá de la suma de las ponderaciones de los estándares recogidos en cada evaluación a través de la valoración de los resultados después de aplicar los diferentes instrumentos de evaluación (pruebas escritas, elaboración y presentación de trabajos, observaciones de aula, cuadernos de clase, etc.).

La ponderación quedará repartida de la siguiente manera:

Técnicas de observación (A) + Análisis de producciones (B2) + Pruebas específicas (C)

5%

95%

La superación de la materia se conseguirá con una calificación igual o mayor que 5.

En caso de que la nota obtenida en una evaluación no alcanzara un número entero, sólo se redondeará dicha nota a una calificación superior a partir de 0,6. Si el profesor/a lo cree oportuno, y siempre que el alumno haya superado los estándares, tenga todos los registros con una calificación superior a 5.

Para **recuperar una evaluación** calificada con nota inferior a 5, el procedimiento de recuperación es:

- Al final de cada evaluación o comienzo de la siguiente, los alumnos que no hayan obtenido una calificación positiva tendrán la posibilidad de recuperar la materia de Dibujo Artístico. En esta recuperación el alumno/a deberá entregar los trabajos práctico y/o repetir las pruebas teóricas correspondientes a los estándares que no haya superado. La nota de esta prueba debe ser como mínimo de 5 puntos.

- Se ofertará a los alumnos que lo deseen la posibilidad de subir nota cuando estos no estén conformes con la obtenida en la evaluación. Estos podrán realizar y entregar de nuevo todos aquellos trabajos prácticos que pudieran ser objeto de mejora en un plazo de tiempo marcado por el profesor/a. La nota final en la evaluación será la última calificación obtenida.

**El alumnado de Bachillerato que supere la materia en la evaluación ordinaria** verá su formación completada desde los días posteriores a dicha evaluación hasta a la finalización del curso escolar, a través, de un **Plan de Enriquecimiento o Consolidación** que englobará contenidos relacionados con los estándares trabajados durante el curso.

**El alumnado de Bachillerato que tenga que acudir a la evaluación extraordinaria**, deberá realizar las pruebas objetivas asociadas a los estándares de la materia que no hayan superado durante el curso. Estos estándares estarán especificados en un Plan de Refuerzo Individualizado que el alumno/a recibirá al término de la evaluación ordinaria. Este plan se trabajará en el aula los días previos a la evaluación extraordinaria para una nueva valoración.

La **nota final extraordinaria** se obtendrá de la misma manera que la nota final ordinaria teniendo en cuenta la última valoración de los registros aportados en dicho Plan de Refuerzo Individualizado.

9.2.3.1- TABLAS DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN RELACIONADO A LOS ESTÁNDARES EN DIBUJO ARTÍSTICO.

Detalle de criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables		
<p><b>NA.</b>-Nivel de aprendizaje de estándares en básicos, intermedios y avanzados.</p>	<p><b>CC.</b>- Competencias clave del Currículo oficial a las que hace referencia cada estándar.                      1. <i>Conciencia y expresiones culturales. CEC</i>                      2. <i>Comunicación lingüística. CL</i>                      3. <i>C. matemática y c. básicas en ciencia y tecnología. CMCT</i>                      4. <i>Competencia digital. CD</i>                      5. <i>Aprender a aprender. AA</i>                      6. <i>Competencias sociales y cívicas. CSC</i>                      7. <i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. SIEE</i></p>	<p><b>IE.</b> - Instrumentos de evaluación utilizados para valorar cada estándar.                      A. <i>Técnicas de observación:</i>                      A1 <i>Registro anecdótico</i> A2 <i>Listas de control</i> A3 <i>Escalas de observación</i> A4 <i>Diarios de clase</i>                      B. <i>Revisión de tareas del alumno</i> B1 <i>Análisis del cuaderno de clase</i> B2 <i>Análisis de producciones</i>                      C. <i>Pruebas específicas</i> C1 <i>pruebas de composición</i> C2 <i>pruebas objetivas</i>                      D. <i>Entrevistas</i>                      E. <i>Autoevaluación</i></p>

Dibujo Artístico I				
Criterios de evaluación		Estándares de aprendizaje		
<b>Bloque 1: El dibujo como herramienta.</b>		<b>Nivel de Aprendizaje</b>	<b>C. Clave</b>	<b>Instrumento de Evaluación</b>
1. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, a través de la Historia del Arte, en el proceso creativo, ya sea con fines artísticos, tecnológicos o científicos.	1.1. Valora y conoce la importancia del Dibujo Artístico, sus aplicaciones y manifestaciones a través de la Historia y en la actualidad, con el estudio y observación de obras y artistas significativos.	B	CEC	A, B2
	1.2. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita en puestas en común o pruebas individuales aplicándolas producciones propias o ajenas.	B	CL	B2, C
2. Utilizar con criterio los materiales y la terminología específica.	2.1. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse.	B	AA	A, B2

3. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.	3.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	B	AA	A
	3.2. Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno.	B	CSC	A
<b>Bloque 2: Línea y forma.</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
4. Describir gráficamente objetos naturales o artificiales, mostrando la comprensión de su estructura interna.	4.1. Utiliza la línea en la descripción gráfica de objetos expresando volumen, movimiento espacio y sensaciones subjetivas.	I	CEC	B2
	4.2. Representa formas naturales y artificiales, de forma analítica o expresiva, atendiendo a la comprensión de su estructura interna.	I	CEC	B2
5. Emplear la línea para la configuración de formas y transmisión de expresividad.	5.1. Comprende y representa las formas en distintos puntos de vista.	A	CEC	B2
	5.2. Describe gráficamente las formas atendiendo a sus proporciones relacionándola con formas geométricas simples.	A	CMTE	B2
<b>Bloque 3: La composición y sus fundamentos.</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
6. Elaborar composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad.	6.1. Selecciona los elementos gráficos esenciales para la representación de la realidad observada según la función que se persiga, ya sea analítica o subjetiva y su grado de iconicidad.	I	CEC	B2
7. Aplicar las leyes básicas de la percepción visual al representar distintos volúmenes geométricos o formas naturales dentro de un espacio compositivo, atendiendo a las proporciones y a la perspectiva.	7.1. Relaciona y representa las formas en el plano atendiendo a las leyes visuales asociativas, a las organizaciones compositivas, equilibrio y direcciones visuales en composiciones con una finalidad expresiva, analítica o descriptiva.	B	CEC	B2
<b>Bloque 4: La luz. El claroscuro y la textura.</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
8. Representar el volumen de objetos y espacios tridimensionales mediante la técnica del claroscuro.	8.1. Representa el volumen, el espacio y la textura aplicando diferentes técnicas gráfico-plásticas mediante valores lumínicos.	B	CEC	B2



9. Valorar la influencia de la luz como configuradora de formas y su valor expresivo.	9.1. Conoce el valor expresivo y configurador de la luz, tanto en valores acromáticos como cromáticos explicando verbalmente esos valores en obras propias y ajenas.	B	CEC	A, F
10. Explorar las posibilidades de la textura visual y el claroscuro.	10.1. Observa y utiliza la textura visual con distintos procedimientos gráfico-plásticos, con fines expresivos y configuradores en obras propias y ajenas.	I	CEC	B
<b>Bloque 5: El color</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
11. Conocer y aplicar los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas, tanto en la expresión gráfico-plástica como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas.	11.1. Aplica el color siguiendo sus características y dimensiones en la representación gráfica.	B	CEC	B2
	11.2. Demuestra el conocimiento con explicaciones orales, escritas o gráficas de los fundamentos teóricos del color en composiciones y estudios cromáticos	I	CL	B2
	11.3. Aplica de manera expresiva el color en la obra plástica personal.	A	AA	B2
	11.4. Analiza el uso del color observando las producciones artísticas de referencia en todas sus manifestaciones.	A	CSC	B2
	11.5. Representa los matices cromáticos, a partir de la observación del natural, mediante la mezcla de colores primarios.	I	CEC	B2

Dibujo Artístico II				
Criterios de calificación		Estándares de aprendizaje		
<b>Bloque 1: La forma. Estudio y transformación.</b>		<b>Nivel de Aprendizaje</b>	<b>C. Clave</b>	<b>Instrumento de Evaluación</b>
1. Desarrolla la destreza para dibujar con distintos niveles de iconicidad.	1.1. Interpreta y aplica según sus funciones comunicativas (ilustrativas, descriptivas, ornamentales o subjetivas), formas u objetos atendiendo a diversos grados de iconicidad con diferentes técnicas gráficas.	B	CEC	B2
2. Interpretar una forma u objeto según sus intenciones comunicativas.	2.1. Analiza la configuración de las formas naturales y artificiales discriminando lo esencial de sus características formales, mediante la ejecución gráfica y la reflexión verbal o escrita.	I	CL	A, B2
<b>Bloque 2: La expresión de la subjetividad.</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
3. Desarrollar la capacidad de representación de las formas mediante la memoria y retentiva visual.	3.1. Representa formas aprendidas mediante la percepción visual y táctil atendiendo a sus características formales esenciales.	I	CEC	B2
4. Elaborar imágenes con distintas funciones expresivas utilizando la memoria y retentiva visual.	4.1. Expresa sentimientos y valores subjetivos mediante la representación de composiciones figurativas y abstractas de formas y colores (funciones expresivas).	I	SIEE	B2
	4.2. Experimenta con métodos creativos de memorización y retentiva para buscar distintas representaciones mediante valores lumínicos, cromáticos y compositivos, un mismo objeto o composición.	I	AA	B2
	4.3. Aplica estrategias y soluciones creativas en trabajos de expresión individual.	I	SIEE	B2

5. Investigar sobre la expresividad individual, con el lenguaje propio de la expresión gráfico- plástica.	5.1. Analiza de forma verbal y escrita, individual y colectivamente obras propias o ajenas atendiendo a sus valores subjetivos.	A	CL	B2
<b>Bloque 3: Dibujo y perspectiva.</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
6. Representar gráficamente con diferentes niveles de iconicidad las formas aisladas o en una composición, el entorno inmediato e interiores y exteriores, expresando las características espaciales, de proporcionalidad, valores lumínicos y cromáticos.	6.1. Comprende y representa las formas en distintos puntos de vista.	B	CEC	B2
	6.2. Observa el entorno como un elemento de estudio gráfico y elabora composiciones cromáticas y lineales, atendiendo a las variaciones formales según el punto de vista.	B	CEC	B2
	6.3. Representa los objetos aislados o en un entorno conociendo los aspectos estructurales de la forma, posición y tamaño de sus elementos.	I	CEC	B2
<b>Bloque 4: El cuerpo humano como modelo.</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
7. Analizar las relaciones de proporcionalidad de la figura humana.	7.1. Comprende la figura humana como un elemento de estudio gráfico y expresivo, mediante la observación y reflexión de obras propias y ajenas.	B	CEC	B2
	7.2. Analiza la figura humana atendiendo a sus relaciones de proporcionalidad mediante la observación del natural o con modelos estáticos.	B	CEC	B2
8. Representar la figura humana, su entorno, identificando las relaciones de proporcionalidad entre el conjunto y sus partes.	8.1. Representa la figura humana atendiendo a la expresión global de las formas que la componen y la articulación y orientación de la estructura que la define.	I	CEC	B2
9. Experimentar con los recursos gráfico plásticos para representar el movimiento y expresividad de la figura humana.	9.1. Es capaz de representar y captar el movimiento de forma gráfico plástica aplicando diferentes técnicas.	A	CEC	B2
	9.2. Elabora imágenes utilizando distintos procedimientos gráfico-plásticos y diferentes funciones expresivas con la figura humana como sujeto.	I	CEC	B2
<b>Bloque 5: El dibujo en el proceso creativo.</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>

<p>10. Conocer y aplicar las herramientas digitales de dibujo y sus aplicaciones en la creación gráfico plástica.</p>	<p>10.1. Conoce y aplica las herramientas del Dibujo Artístico digital utilizando las TIC en procesos creativos.</p>	<p>I</p>	<p>CD</p>	<p>B2</p>
<p>11. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y el conocimiento de su terminología, materiales y procedimientos para desarrollar el proceso creativo con fines artísticos, tecnológicos o científicos, así como las posibilidades de las TIC.</p>	<p>11.1. Valora la importancia del Dibujo Artístico en los procesos proyectivos elaborando proyectos conjuntos con otras disciplinas artísticas.</p>	<p>B</p>	<p>CSC</p>	<p>A, B2</p>
	<p>11.2. Demuestra creatividad y autonomía en los procesos artísticos proponiendo soluciones gráfico plásticas que afianzan su desarrollo personal y autoestima.</p>	<p>B</p>	<p>AA</p>	<p>A, B2</p>
	<p>11.3. Selecciona las herramientas TIC más adecuadas para la publicación en la web de sus propios dibujos.</p>	<p>A</p>	<p>CD</p>	<p>B2</p>
	<p>11.4. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica en puestas en común, de sus proyectos individuales o colectivos fomentando la participación activa y crítica constructiva.</p>	<p>I</p>	<p>CL</p>	<p>A, B2</p>
<p>12. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.</p>	<p>12.1. Valora el trabajo propio y ajeno, y lo presenta utilizando la terminología específica.</p>	<p>B</p>	<p>CSC</p>	<p>A, F</p>
	<p>12.2. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>	<p>B</p>	<p>CSC</p>	<p>A</p>

### 11.3.- EVALUACIÓN DE PENDIENTES

Aquellos alumnos/as que promocionen al curso siguiente habiendo sido calificados en la materia del curso anterior negativamente, seguirán las siguientes opciones:

#### 11.3.1. RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS CON LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL Y TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN DE ESO.

Todos los alumnos que no aprobaron alguna de estas materias el curso pasado, tienen un Plan de Refuerzo Individualizado en el que se indican los estándares básicos que tienen que recuperar.

Durante el curso académico siguiente debe realizar un plan de trabajo individualizado que el alumnado deberá seguir a lo largo de todo el curso y cuyo seguimiento dependerá del docente que durante el curso académico le esté impartiendo clase. Dicho profesor tendrá constancia escrita de haber entregado las actividades al alumno/a. El alumno/a, a su vez, debe entregar las actividades indicadas en la fecha señalada.

Aquellos alumnos que cursen EPVA en 2º ESO y la materia de EPVA en 4º ESO y tengan algún curso suspenso de EPVA, recuperarán automáticamente los cursos inferiores suspensos si aprueban la materia de EPV 2º ESO o 4º ESO respectivamente.

Cada profesor del Dpto. que tenga en alguno de sus grupos, alumnos/as con la materia pendiente de años anteriores, se encargará del seguimiento de los trabajos y exámenes propuestos por el Dpto. para su recuperación. También, se encargará de comunicar las calificaciones a los tutores correspondientes antes de cada evaluación

A aquellos alumnos/as que cursen:

- 2º ESO y tengan la materia pendiente de 1º ESO.
- 3º ESO y tengan suspensas 1º o 2º ESO de EPVA o ambas.
- 4º ESO y no cursen como optativa la materia de EPVA 4º ESO y tengan suspensas 1º o 2º ESO de EPVA o ambas.
- 3º o 4º de ESO y tengan pendiente 2º ESO TAE.

Se les entregará al principio de curso, un plan de trabajo individualizado con los contenidos que deberán superar, el procedimiento y fechas de entrega de los trabajos de dicho plan.

La supervisión y calificación de este alumnado recaerá sobre la Jefa de departamento de Dibujo. La Jefa del Dpto. propondrá, entregará, recogerá y evaluará estos trabajos. También, se encargará de comunicar las calificaciones a los tutores correspondientes antes de cada evaluación. Los trabajos propuestos en los planes se ajustarán a los estándares no superados y a los criterios de calificación del curso correspondiente.

#### 11.3.2. RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS/AS CON LA ASIGNATURA DE DIBUJO TÉCNICO O ARTÍSTICO DE PRIMERO DE BACHILLERATO PENDIENTE.

Los alumnos/as que tengan la asignatura de 1º pendiente, serán atendidos por el docente que imparta la asignatura en su grupo de 2º. También, se podrán poner en contacto con la Jefa de

Departamento y se les dará la orientación oportuna para realizar las actividades de recuperación adecuadas a cada caso.

Tanto al alumnado mencionado anteriormente como al que no curse 2º Dibujo Técnico II o Dibujo Artístico II, al inicio del curso se les indicará los contenidos a trabajar en cada evaluación, que deberán cumplir de acuerdo con las fechas que la Jefatura de Estudios programe para la evaluación del alumnado con materias de 1º de Bachillerato pendiente.

Si no cursarán la materia en 2º de bachillerato será la Jefa de Departamento la encargada de informar, proporcionar el plan de trabajo que se desarrollará durante el curso y de evaluar a dicho alumnado.

## 12.- METODOLOGÍA

El aprendizaje es un proceso de construcción social del conocimiento en el que intervienen de forma directa los alumnos, los profesores y las propias familias. En este proceso cobra valor especial el grupo de clase, ya que es el marco social de convivencia necesario para el desarrollo cognitivo y emocional de los alumnos.

Pero esta construcción del aprendizaje debe llevarse a cabo de forma “significativa”. Para ello los nuevos aprendizajes deben relacionarse significativamente con aquello que el alumno ya conoce y sus experiencias previas. El aprendizaje significativo se produce cuando el alumno relaciona de forma no arbitraria la nueva formación con aquella que ya posee. Si, por el contrario, las relaciones entre lo nuevo y lo ya aprendido son arbitrarias o no significativas, se producirá un aprendizaje memorístico repetitivo, que difícilmente se integrará en la estructura cognitiva previa del alumno.

Siempre que los aprendizajes sean significativos, estaremos en condiciones de asegurar aprendizajes funcionales; es decir, garantizaremos la posibilidad de utilizar lo aprendido en las circunstancias habituales de la vida real del alumno, mejorando su comprensión sobre esa realidad, y aumentando su motivación para aprender.

Algunas consideraciones generales a tener en cuenta en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Aplicación de una metodología activa y participativa que tenga como fin último promover en el alumno su desarrollo y autonomía personal: debates, trabajos en grupo, coloquios...

El profesor actúa como mediador entre los conocimientos previos y los nuevos estableciendo estrategias para que el alumno “aprenda a aprender”.

Desarrollo de estrategias en las que los alumnos se sitúen como protagonistas del proceso de enseñanza, buscando centros de interés, experiencias personales y la utilización de materiales y recursos didácticos adecuados.

De lo anterior se deriva la necesidad de diseñar actividades diferenciadas y adaptadas a la diversidad del alumnado. Cada vez observamos como aumenta la heterogeneidad de los alumnos, tanto en lo que se refiere a las capacidades, ritmos de aprendizaje, motivaciones, situaciones sociales, así como culturales. Esto apoya la idea de atención a la diversidad.

Fomento de la autoestima en los alumnos a lo largo del proceso de aprendizaje, así como la potenciación del trabajo autónomo e individual.

Se estimulará la observación y el esfuerzo personal, así como el espíritu crítico y el trabajo solidario en equipo utilizando estrategias de cooperación y ayuda que impliquen al conjunto del alumnado (debates y puestas en común).

Se realizarán diferentes tipos de técnicas de trabajo: explicaciones y exposiciones orales tanto del profesor como de los alumnos, pequeños trabajos de investigación, estudios del entorno, búsqueda y tratamiento de la información utilizando las nuevas Tecnologías de Información y la Comunicación, encuestas, comentarios de imágenes y textos, síntesis y resúmenes...

También se tendrá en cuenta la forma de agrupamiento de los alumnos, siendo de carácter flexible, en función de la actividad a desarrollar, centros de interés o diversidad de los mismos: individual, pequeño y gran grupo.

La educación entendida como proceso de comunicación. La interacción en el aula debe convertirse en el motor del aprendizaje.

La investigación, como principio metodológico general, debe adoptar procedimientos y formulaciones que contribuyan a la consolidación del pensamiento abstracto.

Es importante insistir en el desarrollo de las capacidades generales, así como el de las competencias básicas por medio del trabajo en el aula y el favorecimiento de la interdisciplinariedad.

La motivación, fundamental para el aprendizaje y se consigue cuando se potencian aplicaciones de lo aprendido a la vida real, es decir, los aprendizajes deben tener sentido para los alumnos.

La realización de una reflexión personal sobre lo que se ha trabajado en el aula, y la elaboración de conclusiones favorece el análisis y a apreciación de lo aprendido, así como una actitud crítica.

### 12.1.- METODOLOGÍA ESPECÍFICA EN E.P.V.A.

La labor principal del docente especialista en la materia de Educación plástica visual y audiovisual es encauzar, orientar, sugerir y facilitar la construcción del aprendizaje, proporcionando información, un ambiente de tolerancia y experiencias que contribuyan a desarrollar las capacidades creativas, al mismo tiempo que estimula y motiva al alumno para que construya su propio saber y encuentre su particular forma de expresión. La emoción del descubrimiento en el proceso de exploración puede resultar de lo más estimulante. El dibujo, la pintura o cualquier otro producto artístico no es la meta objetiva de cualquier motivación artística, la meta es la formación de un alumnado más sensible y consciente, y el proceso que nos lleva a alcanzar ese objetivo.

Los contenidos de la materia, aunque han sido distribuidos en diferentes bloques, no se tienen que ver como algo rígido e inamovible, sino como contenidos flexibles y complementarios unos de otros que dan un sentido completo a nuestro lenguaje y que son vinculables al aprendizaje de otras materias, desarrollando de esta forma el trabajo interdisciplinar. Se recomienda, por lo tanto, una programación de actividades por proyectos que engloben distintos criterios de los

diferentes bloques, de esta manera se realizará una aplicación más real, integradora y completa del currículo.

Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado muestra hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos que ofrecen dentro de la creación, comunicación y expresión artística, promoviendo un uso responsable y educativo. La utilización de las nuevas tecnologías como metodología nos permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece Internet, así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. Se recomienda recurrir a las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Esto conlleva la necesidad de tener disponibles ordenadores y otros dispositivos electrónicos en el aula que favorezcan el desarrollo de estos contenidos fundamentales en la sociedad actual.

## 12.2.- METODOLOGÍA ESPECÍFICA EN T.A.E.

El taller presenta una planificación flexible y dinámica de los contenidos para su aplicación en proyectos, usando los procedimientos, materiales y técnicas oportunos. Esta materia favorece el trabajo interdisciplinar, partiendo de una coordinación entre distintas asignaturas.

Es labor del docente despertar y dinamizar la imaginación y la creatividad del alumnado, potenciar la expresión conceptual y emocional a través de procedimientos plásticos, así como favorecer el intercambio de opiniones a partir del análisis y reflexión del mundo que nos rodea.

El currículo de esta materia debe adaptarse a las distintas capacidades de los alumnos y alumnas, a sus diferencias individuales y grupales, siendo el principal objetivo lograr aprendizajes significativos. El alumnado llevará a la práctica lo aprendido mediante experiencias y actividades que le permitan potenciar su autonomía y sus habilidades sociales dentro de un grupo de trabajo, al mismo tiempo que desarrolla una mirada crítica hacia sus propias creaciones. La base metodológica de la propia materia requiere que el alumno trabaje en el aula de Plástica, tanto individualmente como en equipo, que participe de su aprendizaje y del aprendizaje de sus compañeros, que asuma las responsabilidades en relación a compañeros de grupo, dado el caso; que practique la comunicación técnica y la toma de decisiones consensuadas, defendiendo sus ideas y respetando las ideas de los demás.

Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado tiene hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos que ofrecen dentro de la creación, comunicación y expresión artísticas, promoviendo un uso responsable y educativo. La utilización de las nuevas tecnologías como metodología nos permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece internet, así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. Se recomienda recurrir a las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Esto conlleva la necesidad de tener disponibles ordenadores y otros dispositivos electrónicos en el aula que favorezcan el desarrollo de estos contenidos fundamentales en la sociedad actual.



### 12.3.- METODOLOGÍA ESPECÍFICA EN DIBUJO TÉCNICO

El logro de los objetivos propuestos en la materia aconseja mantener un permanente diálogo entre teoría y experimentación, entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su análisis y/o representación. Por lo que la elaboración de bocetos a mano alzada, el dibujo con herramientas convencionales sobre tablero y la utilización de aplicaciones informáticas son instrumentos complementarios para conseguir los objetivos mediante la aplicación prioritaria de los procedimientos establecidos en este currículo de la forma más procedimental posible.

Se ha de facilitar el trabajo autónomo del alumnado, potenciar las técnicas de indagación e investigación y las aplicaciones y transferencias de lo aprendido a la vida real.

Así pues, los métodos de trabajo prácticos que caracterizan al Dibujo Técnico permiten al profesorado incorporar estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado con el fin último de que este consiga alcanzar las competencias establecidas en esta materia. Se comenzará con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

La enseñanza de contenidos sólo es un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje se debería realizar de forma que resulte significativo, es decir, que para el alumnado tenga sentido aquello que aprende.

Por otra parte, el carácter instrumental del Dibujo Técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático, además de permitir la orientación de los alumnos hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados.

El uso de las nuevas tecnologías de la información en esta materia se trabajará tanto en el aprendizaje de programas de dibujo en 2D y 3D, como para la investigación, documentación y presentación de proyectos propios y ajenos. Se recomienda el uso de las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Es necesario para poder trabajar la materia, sobre todo en el Bloque 3 de Dibujo Técnico II, disponer de ordenadores en el aula o disponer de un aula informática durante todo el periodo lectivo destinado a esta materia.

### 12.4.- METODOLOGÍA ESPECÍFICA EN DIBUJO ARTÍSTICO

La práctica del Dibujo es base fundamental para el desarrollo de la personalidad, conocimiento de materiales, procedimientos y técnicas gráficas, así como de la valoración del entorno y del hecho artístico.

Las asignaturas de Dibujo Artístico I y II aportarán conocimientos teóricos, técnicos y estéticos, fomentando un pensamiento divergente. El aprendizaje estético debe realizarse sobre bases teóricas y prácticas, fomentando la creatividad, el espíritu de investigación y experimentación, así como la necesidad del aprendizaje permanente. El aprendizaje se realiza con la continua práctica del dibujo y con la propuesta de proyectos globales para poder desarrollar las destrezas individuales y los intereses creativos.

De forma gradual y secuencial, los conocimientos y destrezas adquiridos en Dibujo Artístico I serán base imprescindible para Dibujo Artístico II. Se propone enseñar y aplicar los diferentes contenidos curriculares para que el alumnado vaya adquiriendo las habilidades y conceptos para construir aprendizajes significativos, mediante el diseño de proyectos globales.

El Dibujo Artístico amplía sus horizontes con las Tecnologías de la Información y la Comunicación en sus múltiples aplicaciones, como base al uso de las herramientas y programas de dibujo digitales.

Los alumnos deben conocerlos y, dentro de las posibilidades, manejarlos para observar sus múltiples vertientes, junto con todas las posibilidades que ofrecen las tecnologías de comunicación para la investigación, documentación y exposición de las obras propias y ajenas.

La materia se articulará de forma gradual en Dibujo Artístico I y Dibujo Artístico II, con ejercicios o proyectos creativos, diseñados para que el alumno sea capaz de lograr aprendizajes significativos y desarrollar las competencias clave. En el aula, el profesorado puede apoyarse en documentación gráfica amplia, clara y suficiente, que informe y motive al alumno para la ejecución de la actividad propuesta. Esta actividad será articulada desde el fomento de la creatividad, experimentación, innovación y la motivación. La enseñanza será individualizada teniendo en cuenta las motivaciones del alumno, sus intereses, orientando al alumno a buscar su forma de expresión y desarrollo de las competencias de la materia y participativa, fomentando la crítica constructiva, el diálogo y la comunicación entre el grupo con puestas en común de los ejercicios.

Entre las actividades se propone la realización de proyectos vinculados a otras áreas del nivel para fomentar la interdisciplinaridad y el aprendizaje significativo.

Se debe valorar el esfuerzo personal y el respeto hacia el trabajo propio y ajeno, la buena conservación del material y de las producciones artísticas, y fomentar la participación activa en el ámbito artístico, ya sea individual o colectiva en certámenes, concursos u otras actividades.

Se promoverá la visita a espacios expositivos y talleres de artista para que el alumnado tenga un contacto directo con la producción artística de diferentes autores.

## 12.5- RECURSOS METODOLÓGICOS

### 12.5.1- RECURSOS METODOLÓGICOS EN E.P.V.A.

#### A. RECURSOS DEL CENTRO:

- Espacios: Aula específica de dibujo, con iluminación natural y artificial. (Este curso, debido a la situación especial que estamos viviendo, los alumnos utilizarán su aula de referencia)
- Mobiliario: Mesas de dibujo, banquetas, armarios y vitrinas.
- Material: Regla, escuadra, cartabón y compás para pizarra, diversas plantillas para trazados geométricos, escalímetros, y juegos de figuras geométricas. Tórculo.

B. RECURSOS DEL ALUMNO: Los alumnos/as deberán hacerse con su propio material para que la puesta en práctica de la programación sea óptima. Este material es el siguiente:

- Lapiceros de Grafitos H, HB y B
- Gomas
- Tijeras

- Juego de reglas
- Pegamento.
- Lapiceros de colores (pueden ser acuarelables)
- Rotuladores de color.
- Cartulinas y A4 de color.
- Témperas: colores primarios, blanco y negro.
- Pinceles para acuarela (nº, 10 y 12 mínimo)
- Láminas de dibujo: formatos DIN. A4 y A3 Folios blancos
- Cola blanca
- Lapiceros de memoria USB

#### C. RECURSOS IMPRESOS:

- Bibliografía sobre la asignatura.

#### D. RECURSOS AUDIOVISUALES E INFORMÁTICOS.

- Equipos informáticos con conexión a Internet.
- Distintos Software de organización y tratamiento de imágenes.
- Cañón de proyección
- Páginas web especializadas en el tema

E.- OTROS. - Usar el espacio colindante para la realización de actividades, visitas a Salas de Exposiciones, Parques cercanos y Empresas de la ciudad etc.

### 12.5.2.-RECURSOS METODOLÓGICOS EN T. A .E.

#### A. RECURSOS DEL CENTRO:

- Espacios: Aula específica de dibujo, con iluminación natural y artificial.
- Mobiliario: Mesas de dibujo, banquetas, armarios y vitrinas.
- Material: Regla, escuadra, cartabón y compás para pizarra, diversas plantillas para trazados geométricos, escalímetros, y juegos de figuras geométricas. Tórculo.

B. RECURSOS DEL ALUMNO: Los alumnos/as deberán hacerse con su propio material para que la puesta en práctica de la programación sea óptima. Este material es el siguiente:

- Lapiceros de Grafitos H, HB y B
- Gomas
- Tijeras
- Juego de reglas
- Pegamento.
- Lapiceros de colores (pueden ser acuarelables)
- Rotuladores de color.
- Cartulinas y A4 de color.
- Témperas: colores primarios, blanco y negro.
- Pinceles para acuarela (nº, 10 y 12 mínimo)
- Láminas de dibujo: formatos DIN. A4 y A3 Folios blancos
- Cola blanca
- Lapicero de memoria USB

#### C. RECURSOS IMPRESOS:

- Bibliografía sobre la asignatura.

#### D. RECURSOS AUDIOVISUALES E INFORMÁTICOS.

- Equipos informáticos con conexión a Internet.
- Distintos Software de organización y tratamiento de imágenes.
- Cañón de proyección
- Páginas web especializadas en el tema

E.- OTROS .- Usar el espacio colindante para la realización de actividades, visitas a Salas de Exposiciones, Parques cercanos y Empresas de la ciudad etc. (cuando las circunstancias lo permitan)

### 12.5.3.-RECURSOS METODOLÓGICOS EN DIBUJO TÉCNICO

#### A. RECURSOS DEL CENTRO:

- Espacios: Aula específica de dibujo, con iluminación natural y artificial.
- Mobiliario: Mesas de dibujo, banquetas, armarios y vitrinas.
- Material: Regla, escuadra, cartabón y compás para pizarra, diversas plantillas para trazados geométricos, escalímetros, y juegos de figuras geométricas.

B. RECURSOS DEL ALUMNO .-Los alumnos/as, que ya no cursan enseñanza obligatoria, deberán hacerse con su propio material para que la puesta en práctica de la programación sea óptima. Este material es el siguiente:

- Portaminas 0,5 y 0,7mm
- Minas H y HB
- Gomas.
- Rotuladores calibrados de color o negros.
- Juego de reglas
- Compás.
- Láminas de dibujo: formatos DIN. A4 y A3 Folios blancos
- USB

#### C. RECURSOS IMPRESOS:

- -Bibliografía sobre la asignatura. En el aula en la que se imparte esta materia existe una pequeña biblioteca de Dibujo Técnico. Estos libros servirán de apoyo a las explicaciones del profesor y podrán ser consultados el alumnado.
- Se recomendará un libro de texto que les sirva de guía y de complemento a las explicaciones de clase. Dibujo técnico I y II de Editorial SM o DONOSTIARRA.

#### D. RECURSOS AUDIOVISUALES E INFORMÁTICOS:

- Equipos informáticos con conexión a Internet.
- Cañón de proyección que se utilizará como recurso didáctico. Ayudará a que el alumno perciba la relación entre la geometría, el arte, el diseño y la técnica. También ayudará para mostrar trazados complejos.

E.- OTROS. - Usar el espacio colindante para la realización de actividades, visitas a salas de exposiciones, parques cercanos y empresas de la ciudad etc. (cuando las circunstancias lo permitan)

### 12.5.4.- RECURSOS METODOLÓGICOS EN DIBUJO ARTÍSTICO

#### A. RECURSOS DEL CENTRO:

- Espacios: Aula específica de dibujo, con iluminación natural y artificial.
- Mobiliario: Mesas de dibujo, banquetas, armarios y vitrinas.
- Material: Regla, escuadra, cartabón y compás para pizarra, diversas plantillas para trazados geométricos, escalímetros, y juegos de figuras geométricas.

B. RECURSOS DEL ALUMNO. -Los alumnos/as, que ya no cursan enseñanza obligatoria, deberán hacerse con su propio material para que la puesta en práctica de la programación sea óptima. Este material es el siguiente:

- Carpeta de 50x70 cm.
- Lapiceros de Grafitos H, HB y B
- Gomas blandas y moldeables
- Tijeras
- Juego de reglas
- Plumillas y palillero.
- Tintero con tinta negra.
- Lapiceros de colores (pueden ser acuarelables)
- Témperas: colores primarios, blanco y negro.
- Pinceles para acuarela (nº, 10 y 12 mínimo)
- Papel para acuarela y técnicas húmedas.
- Papel estucado
- Fijador para carbón (Laca de pelo)
- Láminas de dibujo: formatos DIN. A4 y A3 Folios blancos y papel para tinta-
- USB

#### C. RECURSOS IMPRESOS:

- Bibliografía sobre la asignatura.
- Se recomendará un libro de texto que les sirva de guía y de complemento a las explicaciones de clase. Dibujo artístico I de Editorial MC GRAWGILL.
- Prensa escrita y las revistas especializadas.

#### D. RECURSOS AUDIOVISUALES E INFORMÁTICOS:

- Equipos informáticos con conexión a Internet.
- Distintos Software de organización y tratamiento de imágenes.
- Cañón de proyección
- Páginas web especializadas en el tema

E.- OTROS. - Usar el espacio colindante para la realización de actividades, visitas a salas de exposiciones, parques cercanos y empresas de la ciudad etc. (cuando las circunstancias lo permitan)

## 13.- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Según el decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la Comunidad Autónoma de Castilla la Mancha, se define la inclusión educativa como **“el conjunto de actuaciones y medidas educativas dirigidas a identificar y superar las barreras para el aprendizaje y la participación de todo el alumnado y favorecer el**

**progreso educativo de todos y todas, teniendo en cuenta las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones personales, sociales y económicas, culturales y lingüísticas; sin equiparar diferencia con inferioridad, de manera que todo el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible de sus potencialidades y capacidades personales”.**

Estas medidas dan respuesta a las diferencias existentes entre el alumnado de un grupo en cuanto a nivel académico, intereses, motivaciones, ritmos de aprendizaje y son de aplicación común. Podrán tomarse las siguientes:

Organización de los contenidos de las materias en ámbitos más integradores.

Metodología individualizada.

Adaptación de materiales curriculares al contexto y al alumnado.

### MEDIDAS GENERALES.

Entre las medidas recogidas en el Plan de Orientación y Atención a la Diversidad se encuentran:

- Coordinar la actuación de los distintos profesionales con los que interactúan mis alumnos.
- Aplicar el Plan de Acogida.
- Conocer, dar a conocer y atender a los aspectos culturales y sociales de los alumnos de minorías étnicas...
- Organizar grupos de trabajo cooperativo, en los que puedan asumir funciones con distinto grado de dificultad y en los que pueda aprovecharse la tutorización entre alumnos.

### MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA A NIVEL DE AULA.

Las medidas de inclusión educativa a nivel de aula constituyen el conjunto de estrategias y medidas de carácter inclusivo que favorecen el aprendizaje de todo el alumnado y contribuyen a su participación y valoración en la dinámica del grupo-clase.

- Estrategias metodológicas: talleres de aprendizaje, aprendizaje cooperativo, el trabajo por tareas o proyectos, grupos interactivos, tutoría entre iguales, entre otras.
- Estrategias organizativas: rincones, co-enseñanza, centros de interés, los bancos de actividades graduadas, agendas o apoyos visuales, entre otras.
- Programas de detección temprana de dificultades de aprendizaje: equipo docente//DO.
- Grupos o programas de profundización y/o enriquecimiento.
- Refuerzo de contenidos curriculares dentro del aula ordinaria.
- Tutoría individualizada.
- Actuaciones de seguimiento individualizado y ajustes metodológicos.
- Adaptaciones y modificaciones de acceso al currículo y la participación.

### MEDIDAS INDIVIDUALIZADAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA. -

Son medidas **individualizadas** de inclusión educativa aquellas actuaciones, estrategias, procedimientos y recursos puestos en marcha para el alumnado que lo precise, con objeto de facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, estimular su autonomía, desarrollar su capacidad y potencial de aprendizaje, así como favorecer su participación en las actividades del centro y de su grupo.

Estas medidas se diseñarán y desarrollarán por el profesorado y todos los profesionales que trabajen con el alumnado y contarán con el asesoramiento del Departamento de Orientación, en el **Plan de Trabajo** .

La adopción de medidas individualizadas de inclusión **no supone la modificación de elementos prescriptivos del currículo** siendo responsabilidad del equipo docente y profesionales que intervienen con el alumnado, el seguimiento y reajuste de las actuaciones puestas en marcha.

Ejemplo de las medidas a nivel individualizado a incluir en los planes de trabajo

- **Adaptaciones de acceso** que supongan modificación o provisión de recursos especiales, materiales o tecnológicos de comunicación, comprensión y/o movilidad.
- **Adaptaciones metodológicas**, de organización, temporalización y presentación de los **contenidos**, de procedimientos, técnicas e instrumentos de **evaluación**.
- **Adaptaciones curriculares de profundización y ampliación o los programas de enriquecimiento** curricular y/o extracurricular para el alumnado con altas capacidades (AACC).
- **Programas específicos** de intervención prevención dificultades y favorecer desarrollo de capacidades.
- Actuaciones de **seguimiento individualizado** al alumnado.

### MEDIDAS EXTRAORDINARIAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA.

Dentro de las medidas extraordinarias están:

- Las adaptaciones curriculares significativas que requieren de una evaluación psicopedagógica previa, de un dictamen de escolarización y del conocimiento de las características y las implicaciones de las medidas por parte de las familias o tutores y tutoras legales del alumnado.
- La implantación de estas medidas se llevará a cabo tras haber agotado previamente las medidas de inclusión educativa promovidas por la Consejería, las medidas de inclusión a nivel de centro, a nivel de aula y medidas individualizadas de inclusión educativa.
- Las medidas extraordinarias de inclusión educativa requieren un seguimiento continuo por parte del equipo docente, coordinado por el tutor o tutora del grupo con el asesoramiento del o de la responsable en orientación educativa y el resto de profesionales educativos que trabajan con el alumnado y se reflejarán en un Plan de Trabajo.

El departamento de Dibujo ejecutará las medidas de atención a la diversidad en sus diferentes modalidades. Se realizarán MEDIDAS INDIVIDUALIZADAS para aquellos alumnos/as que requieran diferente metodología como explicaciones y actividades personalizadas o precisen una colocación especial dentro de la clase atendiendo a factores de vista, oído o concentración. De manera específica se realizarán Planes de Refuerzo individualizado a los alumnos NO ACNEAES por no alcanzar el nivel suficiente en la materia en cualquier fase del curso, por permanecer un año más en el mismo curso o por promocionar al ciclo o curso siguiente con evaluación negativa en la materia. Los contenidos a desarrollar serán los mínimos recogidos en esta programación según sea el curso donde se encuentre. Para los alumnos ACNEAES, ya sean ACNEES, alumnos de integración tardía en el sistema educativo español, de altas capacidades, con dificultades específicas de aprendizaje o por su condición personal con un historial escolar concreto también se realizarán PR. En este caso tanto contenidos como evaluación será específica de cada alumno, teniendo en cuenta el informe previo de Orientación.

## 14.- PLAN DE TRANSICIÓN ENTRE ETAPAS

De las materias que imparte el departamento, la única que se ve afectada es 1º de EPVA en la ESO que sería la continuación de Educación Artística en 6º de primaria. A lo largo de los años, problemática que no ha subsanado la LOMCE, los docentes del departamento que imparten este nivel han encontrado graves deficiencias en el alumnado que cursa 1º de EPVA por primera vez. Son varias de las causas que producen estas deficiencias tanto de conocimientos como de hábitos de trabajo en la materia:

- Primero. - La carga horaria semanal de educación artística en 6º de primaria en de dos horas. Teniendo en cuenta que la mitad de los contenidos de esta materia están compartidos con Música, nos encontramos con que la carga horaria semanal se reduce a una hora en la que los contenidos no se pueden tratar con la profundidad que se requiere.

- Segundo. - No existen profesores especializados en la materia en primaria y la manera de impartirla depende de la buena voluntad y del grado de implicación del docente afectado o que haya cursado voluntariamente la formación con que la consejería quiere enmascarar esta deficiencia.

- Tercero. – Como consecuencia de los puntos anteriores, al preguntar al alumnado en las primeras clases, qué trabajaron el año anterior o por la forma de trabajar en el colegio, más del 80% de los alumnos reconocen que la hora de plástica se utiliza para reforzar o realizar trabajos atrasados de otras materias.

El plan de transición que se aplica en la primera evaluación en 1º de EPVA es de carácter metodológico, ya que los contenidos son una ampliación de los mismos que se deberían de haber tratado en primaria.

Las medidas que se aplican son las siguientes:

-En las primeras clases se informa al alumnado de cómo se va a evaluar la materia y la forma de trabajar en clase. Ya que, por la experiencia anteriormente descrita, conocemos que es un



alumnado al que le cuesta adquirir un hábito de trabajo y aceptar que EPVA es una materia evaluable como las demás, con pruebas y actividades prácticas, teóricas...y no manualidades.

-Se enseñará al alumnado a manejar los instrumentos de dibujo técnico (regla graduada, escuadra y cartabón y compás) con propiedad.

-Se impartirán las dos primeras unidades didácticas (elementos básicos del dibujo geométrico y formas poligonales) como si todos los contenidos fueran nuevos, ya que es escaso el alumnado que ha tratado en primaria los conceptos que se van a impartir. También, se les podrá facilitar la labor entregándoles un cuadernillo de apuntes de las primeras unidades didácticas. A partir de la tercera unidad didáctica y gradualmente se le enseñará al alumnado a recoger sus propios apuntes que serán revisados más tarde por el docente encargado de cada grupo.

## 15 FORMACIÓN SEMIPRESENCIAL

### 15.1.- CONTENIDOS

Se tratarán todos los contenidos especificados en todas las materias, pero se trabajarán a nivel básico

### 15.2.- INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Se emplearán los mismos instrumentos de evaluación que en la formación presencial:

- Técnicas de observación
- Revisión de tareas del alumnado
- Pruebas específicas
- Entrevistas
- Autoevaluación
- Coevaluación

### 15.3.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El aprendizaje del alumnado será uno de los objetivos de la evaluación educativa, pero no el único, debe ser una actividad eminentemente formativa e integradora, a lo largo de todo un proceso que debe realizarse de forma continua. Nos ha de servir para valorar el grado de conocimiento adquirido por nuestro alumnado en relación con los conocimientos recogidos en los diferentes bloques de cada una de las materias del departamento.

Ya que los estándares de aprendizaje se encuentran relacionados con las competencias LOMCE, la superación de dichos estándares conlleva la consecución de las competencias relacionadas.

La **calificación en cada evaluación** se obtendrá de la suma de las ponderaciones de los estándares recogidos en cada evaluación a través de la valoración de los resultados después de aplicar los diferentes instrumentos de evaluación (pruebas escritas y elaboración y presentación de trabajos).

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL EN 1º, 2º Y 4º DE ESO y TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN de 2º de la ESO

**DIBUJO TÉCNICO I y II**

Técnicas de observación +Análisis de producciones (B2) + Pruebas específicas (C)

5%

25%

70%

**DIBUJO ARTÍSTICO I y II**

Técnicas de observación + Análisis de producciones (B2) y Pruebas específicas (C)

5%

95%

En todas las materias del departamento, el alumnado podrá subir su nota de evaluación un 10% mediante la entrega de trabajos de ampliación o investigación sobre un tema relacionado con los contenidos tratados en la evaluación.

**15.4.- METODOLOGÍA**

Se trabajará parte del tiempo en aula y también a través del aula virtual Google Classroom.

- Las explicaciones teóricas podrán darse de forma no presencial por videoconferencia a través de meet y con el apoyo de vídeos, presentaciones en PowerPoint, imágenes explicativas, etc. Los alumnos dispondrán de toda la información necesaria en classroom, distribuida en tareas semanales.
- Los proyectos, actividades prácticas y ejercicios se realizarán, siempre que se pueda, en clase donde podrán ser dirigidos y corregidos por el profesor de forma más directa.
- Las soluciones de los ejercicios de dibujo técnico se subirán a classroom la semana siguiente a la de finalización del plazo de entrega de cada tanda de ejercicios, para que puedan ser comprobadas por el alumnado.
- Todos los trabajos se archivarán y valorarán en classroom.
- Las pruebas específicas se realizarán siempre de forma presencial
- Durante las videoconferencias, el alumnado mantendrá la cámara encendida

El hecho de trabajar parcialmente a través de una plataforma virtual no impide continuar en gran medida con la metodología usada en el aula convencional.

- Activa y participativa: debates, coloquios...
- Diseño de actividades diferenciadas y adaptadas a la diversidad del alumnado, tanto en lo que se refiere a las capacidades, ritmos de aprendizaje, motivaciones, situaciones sociales, así como culturales.
- Fomento de la autoestima en los alumnos, así como la potenciación del trabajo autónomo e individual.
- Estímulo de la observación y el esfuerzo personal, así como el espíritu crítico y el trabajo solidario en equipo utilizando estrategias de cooperación y ayuda que impliquen al conjunto del alumnado (debates y puestas en común).

## 16.- FORMACIÓN NO PRESENCIAL

### CONTENIDOS

En E.P.V.A., T.A.E. y dibujo artístico se tratarán todos los contenidos especificados en la programación, pero se trabajarán a nivel básico.

En dibujo técnico I y II se tratarán los contenidos mínimos.

### DIBUJO TÉCNICO I

#### Geometría plana

- Trazados fundamentales en el plano: Paralelismo y perpendicularidad. Operaciones con segmentos. Ángulos. Determinación de lugares geométricos.
- Triángulos y cuadriláteros: Determinación y propiedades.
- Polígonos regulares. inscritos en la circunferencia, dado el lado y métodos generales.
- Relaciones geométricas: Proporcionalidad y semejanza. Trazado de formas proporcionales.
- Transformaciones geométricas: Giro, traslación, simetría, homología, homotecia y afinidad
- Tangencias y enlaces.
- Curvas Técnicas. Construcción de óvalos, ovoides y espirales.
- Curvas Cónicas. Elipse, Parábola e Hipérbola. Propiedades y construcción.

#### Sistemas de representación

- Fundamentos de los sistemas de representación:
- Proyecciones. Elementos de una proyección. Tipos de proyección.
- Sistema diédrico: Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Pertenencia e intersección.
- Proyecciones diédricas de figuras planas.
- Representación de sólidos en perspectiva isométrica y perspectiva caballera.

### DIBUJO TÉCNICO II

#### Geometría plana

- El rectángulo áureo. Aplicaciones.
- Relación entre los ángulos y la circunferencia. Rectificaciones. Arco capaz. Aplicaciones.
- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.

#### Sistemas de representación

- Sistema diédrico: Paralelismo, perpendicularidad, distancias, abatimiento. Representación de figuras planas. Representación de poliedros regulares. Representación de prismas, pirámides, cilindros y conos. Determinación de secciones planas.
- Perspectiva isométrica y caballera Representación de cuerpos geométricos.
- Sistema cónico: Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. Representación simplificada de la circunferencia. Elaboración de perspectivas frontales y oblicuas sencillas

## INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Es muy difícil realizar técnicas de observación en remoto, por lo que los instrumentos básicos de evaluación serán la revisión de tareas del alumnado y el análisis de las producciones individuales.

También se podrán realizar entrevistas a través de videoconferencias. De estas, podemos recoger mucha información sobre aspectos que son difícilmente evaluables por otros métodos. Y siempre se utilizará de una forma complementaria, nunca como instrumento único de evaluación.

Otro instrumento muy útil a utilizar es la coevaluación que consiste en evaluar el trabajo de un estudiante a través de sus propios compañeros. El uso de la coevaluación anima a que los estudiantes se sientan parte de una comunidad de aprendizaje e invita a que participen en los aspectos claves del proceso educativo, haciendo juicios críticos acerca del trabajo de sus compañeros

Por otra parte la autoevaluación permite conocer las referencias y valoraciones que, sobre el proceso, pueden proporcionar los alumnos, a la vez que les permite reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje. Requiere a elaboración de cuestionarios mediante los cuales se pueda averiguar la opinión de los alumnos sobre distintos aspectos

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La **calificación en cada evaluación** se obtendrá de la suma de las ponderaciones de los estándares recogidos en cada evaluación a través de la valoración de los resultados después de aplicar los diferentes instrumentos de evaluación (pruebas escritas y elaboración y presentación de trabajos).

La ponderación quedará repartida de la siguiente manera:

**EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL EN 1º, 2º Y 4º DE ESO y TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN de 2º de la ESO**

<b>E.P.V.A 2º E.S.O.</b>				
<b>Bloque 1: Expresión plástica</b>				
<b>Criterio de evaluación 1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.</b>				
<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>	<b>Ponderación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>	<b>Temporalización</b>	<b>Criterios de calificación</b>
11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad	0,30	Composiciones artísticas con distintas técnicas según indicaciones del profesor	2ª EVALUACIÓN	Emplea la técnica más idónea a cada composición
1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	0,30			Maneja correctamente la técnica y es creativo en las composiciones
1.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	0,30			Se valora el manejo correcto de las acuarelas y témperas y la originalidad de las texturas conseguidas
1.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	0,20			Comprende la importancia de cuidar el medio ambiente, dándole un nuevo uso a distintos materiales
1.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	0,20			Se valora el uso del material adecuado a cada actividad y la conservación de este en perfecto estado

E.P.V.A 1º E.S.O.				
Bloque 1: Expresión plástica				
Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Instrumentos de evaluación	Temporalización	Criterios de calificación
<b>Criterio de evaluación 2.</b> Identificar y experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano.				
2.1. Identifica y experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales.	0,40	Composiciones artísticas con puntos (trecadís), líneas (Op Art) y formas (Collage Matisse), utilizando la técnica más adecuada	2ª EVALUACIÓN	Uso adecuado de los elementos del lenguaje visual en composiciones bien realizadas y creativas
2.2. Crea composiciones según las cualidades de la forma mostrando creatividad e iniciativa.	0,40			Las actividades están bien compuestas y son creativas
<b>Criterio de evaluación 3.</b> Diferenciar entre los diferentes tipos de textura y valorar sus capacidades expresivas en aplicaciones prácticas.				
3.1. Conoce y diferencia los diferentes tipos de texturas.	0,20	Composiciones artísticas empleando distintas texturas, realizadas con la técnica más adecuada	2ª EVALUACIÓN	Clasifica correctamente las distintas texturas
3.2. Aplica texturas en composiciones artísticas a través de diferentes técnicas como el frottage, el collage y la estampación.	0,50			Maneja adecuadamente diferentes técnicas para conseguir texturas y las aplica de forma creativa en distintas composiciones
<b>Criterio de evaluación 4.</b> Identificar las propiedades del color luz y color pigmento.				
4.1. Diferencia entre el color luz y el color pigmento y sus aplicaciones.	0,20	Trabajo de investigación sobre teoría del color	2ª EVALUACIÓN	Conoce las propiedades del color y su adecuada aplicación en composiciones. Distingue color luz de color pigmento
<b>Criterio de evaluación 5.</b> Experimentar con los colores pigmentos primarios, secundarios y complementarios				
5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios.	0,25	Composiciones artísticas a color	2ª EVALUACIÓN	Obtiene correctamente los colores secundarios
<b>Criterio de evaluación 6.</b> Experimentar con diferentes técnicas y materiales creando figuras tridimensionales.				
6.1. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando	0,40			

para crear composiciones y figuras tridimensionales		Escultura figurativa o abstracta realizada con materiales reciclados	2ª EVALUACIÓN	Maneja de forma adecuada los materiales para conseguir figuras tridimensionales
6.2. Aprovecha y aporta materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	0,15			Comprende la importancia de cuidar el medio ambiente, dándole un nuevo uso a distintos materiales
<b>E.P.V.A 1º E.S.O.</b>				
<b>Bloque 2: Comunicación audiovisual</b>				
<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>	<b>Ponderación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>	<b>Temporalización</b>	<b>Criterios de calificación</b>
<b>Criterio de evaluación 7.</b> Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.				
7.1. Identifica y aplica los conocimientos básicos de los procesos perceptivos en la elaboración de trabajos.	0,20	Diseño de un mensaje publicitario	3ª EVALUACIÓN	Se valora la correcta representación y la originalidad del diseño
<b>Criterio de evaluación 8</b> Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.				
8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	0,20	Selecciona varias imágenes y las clasifica como figurativas o abstractas, explicando la diferencia	3ª EVALUACIÓN	Se valora la correcta elección y clasificación de las imágenes
<b>Criterio de evaluación 9.</b> Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.				
9.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	0,20	Elige un cuadro significativo de la historia del arte español, como por ejemplo el Guernica, o Las Meninas e investiga sobre su significado y realiza un análisis de la obra	3ª EVALUACIÓN	Se valora el trabajo de investigación realizado, la descripción de la obra y las conclusiones obtenidas
9.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado de manera crítica y respetuosa.	0,20			



<b>Criterio de evaluación 10.</b> Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.				
10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.	0,30	Análisis de un anuncio de televisión	3ª EVALUACIÓN	Se valora la elección del anuncio y el análisis realizado
<b>Criterio de evaluación 11.</b> Reconocer las diferentes funciones de la comunicación				
11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	0,10	Selecciona varios carteles publicitarios que cumplen diferentes funciones	3ª EVALUACIÓN	Se valora la selección hecha para cada función
<b>Criterio de evaluación 12.</b> 12. Analizar fotografías comprendiendo los fundamentos estéticos y formales.				
12.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía apreciando sus valores expresivos.	0, 10	Realiza fotografías de un mismo objeto con distintos encuadres y puntos de vista.	3ª EVALUACIÓN	Se valora la calidad de las fotografías y la corrección de los encuadres y puntos de vista tomados
12.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista.	0, 30			
<b>Criterio de evaluación 13</b> 13. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorando las posibilidades expresivas del lenguaje cinematográfico				
13.1. Elabora una animación sencilla con medios digitales y/o analógicos.	0,30	Elabora un taumatropo	3ª EVALUACIÓN	La imagen diseñada está bien elaborada, es original y el efecto de movimiento funciona correctamente.
13.2. Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia cinematográfica.	0,20			
<b>Criterio de evaluación 14.</b>				
14.1. Elabora documentos digitales para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos de manera adecuada. <b>CD</b>	0,30	Presentación de los trabajos de investigación en formato digital	3ª EVALUACIÓN	Se valora la presentación de trabajos en formato digital y el uso responsable de las TIC
14.2. Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica la difusión de imágenes en diferentes medios. <b>CD</b>	0,30			

E.P.V.A 1º E.S.O.				
Bloque 3: Dibujo Técnico aplicado a proyectos				
Criterio de evaluación 15. Conocer y manipular las herramientas de dibujo técnico.				
Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Instrumentos de evaluación	Temporalización	Criterios de calificación
15.1. Conoce los materiales de dibujo y su utilidad.	0,10	Ejercicios de trazados de curvas y composiciones con circunferencias	1ª EVALUACIÓN	Manejo correcto de los instrumentos de dibujo técnico
15.2. Utiliza el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta	0,30			Se valora la precisión en el manejo del compás
Criterio de evaluación 16. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de recta, pudiendo trazar las distintas posiciones relativas y las mediatrices donde corresponda.				
16.1 Construye los diferentes tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón.	0,30	Composiciones con rectas paralelas en distintas direcciones.	1ª EVALUACIÓN	Se valora el uso correcto de la escuadra y el cartabón y la precisión en el trazo
16.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	0,40			
16.3. Suma y resta segmentos, sobre una recta midiendo con la regla o utilizando el compás.	0,30	Ejercicios prácticos de comprensión de los conceptos de suma y resta de segmentos		Se valora la correcta ejecución, la precisión y limpieza del trazado
16.4. Traza la mediatriz de un segmento con precisión.	0,20	Ejercicios prácticos de trazados de mediatrices		
Criterio de evaluación 17. Conocer los conceptos de círculo, circunferencia y sus elementos.				
17.1. Identifica los elementos de la circunferencia.	0,20	Representación gráfica de la circunferencia y sus elementos	1ª EVALUACIÓN	Representa correctamente los elementos de la circunferencia, dibujándolos de forma clara y limpia
17.2. Identifica las posiciones relativas de las circunferencias	0,20	Representación gráfica de las posiciones relativas entre circunferencias		Representa correctamente las circunferencias, colocándolas de forma ordenada.

<b>Criterio de evaluación 18.</b> Conocer el concepto de ángulo, sus tipos y realizar operaciones varias				
18.1. Conoce los ángulos de la escuadra y cartabón.	0,20	Ejercicio práctico de distintas operaciones con ángulos	1ª EVALUACIÓN	Señala correctamente los ángulos en la escuadra y el cartabón
18.2. Identifica los distintos tipos de ángulos.	0,30			Representa correctamente los distintos tipos de ángulos
18.4. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	0,20			Se valora la correcta ejecución, la precisión y limpieza del trazado
<b>Criterio de evaluación 19</b> Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales				
19.1. Divide un segmento en partes iguales aplicando el teorema de Thales.	0, 20	Realización de un rótulo	1ª EVALUACIÓN	Aplica correctamente el teorema de Thales en la realización del ejercicio. Se valora la precisión y limpieza.
<b>Criterio de evaluación 20</b> Conoce la clasificación de los polígonos y sus trazados				
20.1. Conoce la clasificación de los distintos tipos de polígonos.	0,20	Construcción de una tabla con los distintos tipos de polígonos	1ª EVALUACIÓN	Se valora la correcta ejecución, la precisión y limpieza del trazado
20.2. Resuelve problemas básicos de triángulos, utilizando correctamente las herramientas.	0,40	Ejercicios teórico prácticos de resolución de problemas de triángulos y cuadriláteros		
20.3. Construye cuadriláteros correctamente				

E.P.V.A 2º E.S.O.				
Bloque 1: Expresión plástica				
Criterio de evaluación 1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.				
Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Instrumentos de evaluación	Temporalización	Criterios de calificación
11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad	0,30	Composiciones artísticas con distintas técnicas según indicaciones del profesor	2ª EVALUACIÓN	Emplea la técnica más idónea a cada composición
1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	0,50			Maneja correctamente la técnica y es creativo en las composiciones
1.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	0,70			Se valora el manejo correcto de las acuarelas y témperas y la originalidad de las texturas conseguidas
1.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medioambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	0,20			Comprende la importancia de cuidar el medio ambiente, dándole un nuevo uso a distintos materiales
1.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	0,10			Se valora el uso del material adecuado a cada actividad y la conservación de este en perfecto estado

E.P.V.A 2º E.S.O.				
Bloque 1: Expresión plástica				
Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Instrumentos de evaluación	Temporalización	Criterios de calificación
<b>Criterio de evaluación 2.</b> Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros				
2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos.	0,70	Composiciones artísticas con diferentes elementos del lenguaje visual	2ª EVALUACIÓN	Uso expresivo de los elementos del lenguaje visual en composiciones bien realizadas y creativas
<b>Criterio de evaluación 3</b> Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen				
3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando bocetos, apuntes, dibujo esquemático, analítico y mimético.	0,3	Representación de un objeto con distintos grados de iconicidad	2ª EVALUACIÓN	Las distintas representaciones del objeto se corresponden con el grado de iconicidad indicado
<b>Criterio de evaluación 4.</b> Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.				
4.1 Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo	0,20	Análisis sobre fotografías de diferentes obras de arte	2ª EVALUACIÓN	El análisis realizado se corresponde con los conceptos indicados
4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas. .	0,60	Composiciones artísticas, figurativas o abstractas, copiadas o del natural, con distintas técnicas, según indicaciones del profesor		Emplea la técnica más adecuada a cada composición y es creativo
4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.	0,30			
4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada	0,30			
<b>Criterio de evaluación 5</b> Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades del color luz y el color pigmento				
5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la	0,30			

síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.		Composiciones artísticas abstractas, empleando color con diferentes técnicas e intenciones, según indicaciones del profesor	2ª EVALUACIÓN	Uso de la técnica adecuada y del color en composiciones bien realizadas, expresivas y creativas
5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	0,40			
<b>Criterio de evaluación 6</b> Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos.				
6.1. Conoce y aplica diferentes técnicas creativas para la elaboración de diseños siguiendo las fases del proceso creativo.	0,80	Diseño de un objeto ornamental	2ª EVALUACIÓN	Sigue correctamente las fases de diseño del objeto y obtiene un resultado válido

E.P.V.A 2º E.S.O.				
Bloque 2: Comunicación audiovisual				
Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Instrumentos de evaluación	Temporalización	Criterios de calificación
<b>Criterio de evaluación 7.</b> Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.				
7.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción.	0,30	Diseño de una ilusión óptica original, basada en el estudio de la obra de M. C. Escher	3ª EVALUACIÓN	Elige y clasifica correctamente diferentes ilusiones ópticas
7.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas.	0,50			Se valora la ejecución y originalidad del diseño
<b>Criterio de evaluación 8.</b> Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo				
8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	0,30	Análisis sobre fotografías de diferentes obras de arte figurativas y abstractas	3ª EVALUACIÓN	El análisis de las fotografías es correcto, entiende la diferencia entre figuración y abstracción y grados de iconicidad
8.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	0,30			

<b>Criterio de evaluación 9</b> Crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado.				
9.1. Diferencia significativa de significado.	0,20	Diseño de pictogramas para distintos espacios del centro	3ª EVALUACIÓN	Diseño original e inteligible. Los espacios se identifican fácilmente con sus pictogramas
9.2. Diseña símbolos gráficos.	0,40			
<b>Criterio de evaluación 10.</b> Utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo				
10.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, Story board, realización).	0,50	Diseño en equipo de un anuncio publicitario	3ª EVALUACIÓN	El diseño es original, transmite un mensaje claro y se han seguido ordenadamente todas las fases del proceso.
10.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.	0,10			Es respetuoso con su trabajo y con el de los demás
<b>Criterio de evaluación 11.</b> 11. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.				
11.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas	0,30	Diseño de una tira cómica	3ª EVALUACIÓN	El diseño es correcto y emplea de forma adecuada todos los elementos que lo definen

E.P.V.A 2º E.S.O.				
Bloque 3: Dibujo Técnico aplicado a proyectos				
Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Instrumentos de evaluación	Temporalización	Criterios de calificación
<b>Criterio de evaluación 14.</b> Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.				
14. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	0,50	Composición con rectas paralelas en distintas direcciones	1ª EVALUACIÓN	Se valora la correcta ejecución, la precisión y limpieza en los trazados así como la originalidad de la composición
<b>Criterio de evaluación 16.</b> Conocer las propiedades de los polígonos y construirlos a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.				
16.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros	0,50	Construcción de triángulos, cuadriláteros	1ª EVALUACIÓN	Se valora la correcta ejecución, la precisión y limpieza en los trazados
<b>Criterio de evaluación 18</b> Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.				
18.2. Construye espirales a partir de 2 o más centros.	0,2	Ejercicios teórico-prácticos de espirales	1ª EVALUACIÓN	Se valora la correcta ejecución, la precisión y limpieza en los trazados
<b>Criterio de evaluación 19.</b> Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones				
19.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización	0,2	Representación de las vistas principales de una pieza	1ª EVALUACIÓN	Se valora la correcta ejecución, la precisión y limpieza del trazado



E.P.V.A 4º E.S.O.				
Bloque 1: Expresión plástica				
Criterio de evaluación 1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual				
Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Instrumentos de evaluación	Temporalización	Criterios de calificación
1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando diferentes técnicas y los elementos del lenguaje plástico y visual.	0,75	Composiciones artísticas con distintas técnicas y elementos compositivos	2ª EVALUACIÓN	Emplea la técnica más idónea a cada composición
1.2. Cambia el significado de una imagen por medio del color.	0,35			Se valora el conocimiento del significado de los colores y como lo aplica en sus composiciones
1.3. Reconoce y aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas adecuadas	0,25			Se valora la aplicación de las leyes compositivas y el uso de la técnica más adecuada en sus composiciones
1.4. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula y valora y evalúa, el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	0,25			Participa activamente en el aula y tiene en cuenta el trabajo y las opiniones de sus compañeros
Criterio de evaluación 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.				
2.1. Conoce y experimenta con diferentes técnicas y soportes en un proyecto creativo mostrando interés en todo el proceso.	0,25	Composiciones artísticas con diferentes técnicas y soportes	2ª EVALUACIÓN	Se valora la creatividad y la idoneidad de la técnica y el soporte elegido

<b>Criterio de evaluación 3</b> Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados.				
3.1. Conoce, elige y a p o r t a los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.	0,25	Composiciones artísticas con diferentes técnicas y soportes	2ª EVALUACIÓN	Se valora la idoneidad de la técnica y el soporte elegido para la composición
3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráficos.	0,35			
<b>Criterio de evaluación 4.</b> Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística				
4.1. Mantiene su e s p a c i o de t r a b a j o y s u material en perfecto estado aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades	0,10	Realización en equipo de un mural	2ª EVALUACIÓN	Se valora el uso del material adecuado a la actividad y la conservación de este en perfecto estado la colaboración en el equipo
4.3. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo	0,25			Se tiene en cuenta todo el proceso y el resultado final del proyecto
<b>Criterio de evaluación 5</b> Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando los distintos estilos artísticos valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.				
5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas grafico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	0,25	Análisis de obras de arte	2ª EVALUACIÓN	Se valoran todos los elementos que se han tenido en cuenta en el análisis del proceso creativo

5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.	0,25			Se valora la lectura que se hace de las obras y la correcta ubicación en su periodo artístico
---	------	--	--	---

**E.P.V.A 4º E.S.O.**

**Bloque 2: Dibujo Técnico aplicado a proyectos**

Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Instrumentos de evaluación	Temporalización	Criterios de calificación
<b>Criterio de evaluación 6.</b> 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				
6.2. Resuelve problemas sencillos de cuadriláteros y polígonos regulares utilizando con precisión y limpieza los materiales de Dibujo Técnico.	0,25	Ejercicios teórico-prácticos de cuadriláteros y polígonos regulares	1ª EVALUACIÓN	Se valora la correcta ejecución, la precisión y limpieza en los trazados
6.3. Resuelve con precisión problemas básicos de tangencias y enlaces.	0,25	Ejercicios teórico prácticos de tangencias y enlaces		
6.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños.	0,35	Composición a color con formas geométricas planas		Se valora el uso adecuado del color, la creatividad y la correcta ejecución, precisión y limpieza en los trazados
<b>Criterio de evaluación 7.</b> 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.				
7.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	0,30	Dibujo de piezas en distintos sistemas de representación	1ª EVALUACIÓN	Se valora la correcta ejecución, la precisión y limpieza en los trazados
7.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.	0,30			
7.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y	0,50			

seleccionando el sistema de representación más adecuado.				
7.5. Muestra iniciativa y actitud positiva en la realización de los trabajos.	0,10			Se valora su actitud ante el trabajo
<b>Criterio de evaluación 8.</b> Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.				
8.1. Conoce la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos	0,20	Investigación sobre distintos programas de diseño	1ª EVALUACIÓN	Se valora el análisis realizado

E.P.V.A 4º E.S.O.				
Bloque 3: Fundamentos de diseño				
Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Instrumentos de evaluación	Temporalización	Criterios de calificación
<b>Criterio de evaluación 9.</b> Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el proceso de creación artística.				
9.1. Conoce los elementos y las finalidades de la comunicación visual	0,15	Análisis de objetos del entorno próximo	2ª EVALUACIÓN	Se valora la elección de los objetos seleccionados y el análisis realizado
9.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno, en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad	0,15			
<b>Criterio de evaluación 10.</b> Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.				
10.1. Identifica los distintos elementos del lenguaje del diseño y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.	0,10	Clasificación de objetos de distintas ramas de diseño	2ª EVALUACIÓN	Se valora la elección de los objetos seleccionados y la clasificación realizada
<b>Criterio de evaluación 11.</b> 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				

11.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio	0,75	Composiciones modulares	2ª EVALUACIÓN	Se valora la creatividad y la correcta ejecución, precisión y limpieza del trabajo
11.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	0,20	Análisis de la imagen corporativa de una empresa		Se valora el estudio de los distintos elementos que componen la imagen corporativa
11.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño	0,25	Diseño de logo en formato digital		Se valora la calidad y originalidad del diseño
11.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.	0,15	Secuenciación de los pasos de un proyecto		Los pasos marcados son idóneos y están indicados en el orden correcto

E.P.V.A 4º E.S.O.				
Bloque 4:				
Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Instrumentos de evaluación	Temporalización	Criterios de calificación
<b>Criterio de evaluación 12</b> 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..				
12.1 Analiza los tipos de plano valorando sus factores expresivos.	0,15	Realización de un storyboard	3ªEVALUACIÓN	Las imágenes describen con claridad la historia que cuentan y los planos están bien elegidos
12.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.	0,75			

<b>Criterio de evaluación 13.</b> Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades				
13.1. Visiona documentos audiovisuales identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.	0,25	Análisis de un anuncio de televisión	3ª EVALUACIÓN	Se valora el estudio de los diferentes planos, angulación y movimiento de cámara
13.2. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	0,15	Selección y análisis de carteles publicitarios		Los carteles están bien seleccionados y el análisis es correcto
<b>Criterio de evaluación 14.</b>				
14.1. Elabora y manipula imágenes digitales utilizando distintos programas de diseño por ordenador.	0,50	Manipulación de alguna de las fotografías realizadas	3ª EVALUACIÓN	Se valora la calidad de las fotografías y su correcta manipulación
14.2. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos	0,50	Fotografías con distinta luz y encuadres		
<b>Criterio de evaluación 15.</b> 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.				
15.1. Analiza la publicidad con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que la componen	0,25	Análisis crítico de anuncios publicitarios	3ª EVALUACIÓN	Tiene una actitud crítica ante la publicidad

**DIBUJO TÉCNICO I y II**

Análisis de producciones (B2) + Pruebas específicas (C)

30%

70%

**DIBUJO ARTÍSTICO I y II**

Análisis de producciones (B2) + Pruebas específicas (C)

100%

En todas las materias del departamento, el alumnado podrá subir su nota de evaluación un 10% mediante la entrega de trabajos de ampliación o investigación sobre un tema relacionado con los contenidos tratados en la evaluación.

**METODOLOGÍA EMPLEADA.**

Los alumnos dispondrán de toda la información necesaria en classroom, tanto de los contenidos teóricos como prácticos, distribuidos en tareas semanales.

- Las explicaciones teóricas, consultas y resolución de dudas se darán por videoconferencia a través de meet, al menos dos veces por semana
- La parte práctica la realizarán de forma individual en su domicilio
- Subirán los trabajos a classroom dentro del plazo de entrega asignado
- Las soluciones de los ejercicios de dibujo técnico se subirán a classroom la semana siguiente a la de finalización del plazo de entrega de cada tanda de ejercicios, para que puedan ser comprobadas y corregidas por el alumnado.
- Las pruebas específicas se realizarán siempre que se pueda de forma presencial
- Durante las videoconferencias, el alumnado mantendrá la cámara encendida

El hecho de trabajar a través de una plataforma virtual no impide continuar en gran medida con la metodología usada en el aula convencional.

- Activa y participativa: debates, coloquios...
- Fomento de la autoestima en los alumnos, así como la potenciación del trabajo autónomo e individual.
- Estímulo de la observación y el esfuerzo personal, así como el espíritu crítico y el trabajo solidario en equipo utilizando estrategias de cooperación y ayuda que impliquen al conjunto del alumnado (debates y puestas en común).

**17.- ATENCIÓN AL ALUMNADO QUE NO PUEDA ASISTIR A CLASE POR MOTIVOS DE SALUD O DE AISLAMIENTO PREVENTIVO**

Los alumnos que no puedan asistir de forma presencial a las clases, dispondrán de toda la información necesaria en classroom y podrán unirse a sus compañeros a través de meet, conectándose desde su domicilio.

También se les proporcionará apoyo personalizado, si fuese necesario.

Se contará con la colaboración del departamento de orientación, sobre todo en lo que respecta a la parte emocional del alumnado y su familia.

## 18.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Recorrido fotográfico por la ciudad para el estudio de diferentes tipos de texturas en edificios, mobiliario urbano y vegetación. Realización de “frotage” sobre materiales con distintas texturas táctiles. Alumnos de 1º ESO (probable fecha: 18 de diciembre)
- Adivina a que edificio pertenezco. Recorrido por la ciudad buscando a que edificio pertenecen las fotografías proporcionadas. Alumnos de 2º ESO (Probable fecha: 19 de marzo)
- Recorrido fotográfico por el Alcázar Modernista. Alumnos de 1º y 2º de Bachillerato de dibujo artístico (Probable fecha: 10 de diciembre)
- Recorrido fotográfico por las iglesias y conventos de la ciudad. Alumnos de 4º ESO (Probable fecha: 25 de marzo)
- Colaboración por parte del Departamento a la hora de proponer y realizar actividades en el día anterior las vacaciones de Navidad y en la Semana Cultural.
- Colaboración con el Proyecto Erasmus K101 en la realización de actividades de difusión con los alumnos de TAE de 2º ESO y los de EPVA de 4º ESO

Debido a las circunstancias sanitarias que estamos viviendo, no podemos programar visitas a museos o exposiciones mientras no veamos cómo evoluciona la situación.