

INTRODUCCIÓN

Debido al brote del COVID-19 el 12 de marzo se publica el Decreto 8/2020 en el que se adoptan medidas extraordinarias, entre las cuales se encuentra el cierre de los centros educativos y el cese de la actividad docente de manera presencial. A partir del día 16 de marzo la educación se realizará a distancia hasta que las autoridades sanitarias determinen que la actividad presencial se puede realizar con todas las garantías de seguridad. Con todo esto se ve necesaria una reprogramación curricular que recoja las nuevas necesidades y posibilidades educativas que plantea esta situación.

Para esta reprogramación seguimos las INSTRUCCIONES DE 13 DE ABRIL DE 2020, DE LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTES SOBRE MEDIDAS EDUCATIVAS PARA EL DESARROLLO DEL TERCER TRIMESTRE DEL CURSO 2019-2020, ANTE LA SITUACIÓN DE ESTADO DE ALARMA PROVOCADA POR CAUSA DEL BROTE DEL VIRUS COVID-19, la Orden EFP/365/2020, de 22 de abril por la que se establecen el marco y las directrices de actuación para el tercer trimestre del curso 2019/2020 y la resolución de 30/04/2020 de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se establecen las instrucciones para la adaptación de la evaluación, promoción y titulación ante la situación de crisis ocasionada por el COVID-19 (2020/2829)

Estas medidas recogen como prioridad el repaso y el refuerzo de los contenidos y objetivos trabajados en los trimestres anteriores para consolidar la adquisición de las competencias clave. Se podrá ampliar en contenidos básicos y mínimos para garantizar que los alumnos superan la materia y el curso escolar.

METODOLOGÍA DIDÁCTICA

En primer lugar los miembros del departamento ponemos en marcha aulas virtuales a través de la plataforma **Classroom**. Mediante el Delphos papás nos ponemos en contacto con todos los alumnos y sus familias para darles las instrucciones y que puedan acceder a dichas aulas. Durante esta primera semana también les facilitamos la línea de trabajo y propuesta de actividades a través de Delphos ya que hay muchos niños que todavía no consiguen acceder a las aulas virtuales.

Desde Jefatura de estudios realizan un exhaustivo trabajo para detectar cuáles son los alumnos que no cuentan con medio informáticos para poder acceder Internet,

con estos alumnos se tendrá una especial sensibilidad para que esto no suponga una dificultad añadida a la hora de superar la asignatura.

Una vez normalizada la situación reducimos la presentación de las tareas y diferentes materiales a la plataforma **Classroom**, desde la cual se les facilitan foto tutoriales, explicaciones, enlaces a vídeos y demás material que les pueda ayudar a reforzar los objetivos del curso e incluso a seguir avanzando en la materia.

Nos encontramos con la dificultad que presentan las familias para poder adquirir materiales, con lo que adaptamos las actividades a la utilización del menor material posible, a materiales de reciclaje y, de manera individual, a los materiales con los que cada alumno manifiesta que dispone. Este hecho hace que la asignatura de taller haya que darle un giro total a lo que llevábamos trabajando durante el curso.

De la misma manera se han dado por concluidos los proyectos de títeres que se estaban trabajando en 1º y 2º ESO ya que son proyectos que se trabajaban en grupos de manera colaborativa y ahora es inviable poder hacerlo.

Con los alumnos de la asignatura de Dibujo Técnico la metodología cambia un poco limitando a la entrega de láminas de ejercicios y eliminando los exámenes. Todos los materiales escritos que se les presentan serán apoyados por video tutoriales explicando ejercicios según los vayan demandando. Estos vídeos se les facilitan a través de una aplicación de comunicación a través de chat que les resulta más directa y efectiva y es un apoyo más al aula virtual de Classroom.

Se hace especial seguimiento a aquellos alumnos que tienen la asignatura suspensa en las evaluaciones anteriores. Se les facilita un Plan de Trabajo Individualizado que recoge los contenidos mínimos y se les da la posibilidad de ampliar esos contenidos mínimos con los ya trabajados entregando aquellos trabajos que no realizaron durante el curso. Para poder hacer esos trabajos se realizarán las adaptaciones necesarias en caso de no disponer de los materiales necesarios para hacerlos.

También estamos proponiendo diferentes actividades al alumnado para que este periodo lo lleven de la mejor manera posible y creemos que desde nuestra asignatura le podemos ofrecer una vía de escape. Se les ofrece material y recursos para hacer un diario de confinamiento en el que pueden expresar sus sentimientos y plasmar su día a día. A los de cursos superiores se les informa de la plataforma Domestika que están ofreciendo cursos creativos gratuitos durante esta temporada. Se les ofrece la oportunidad de participar en un concurso de fotografía desde la ventana...

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos que se van a emplear en la evaluación serán:

- Tareas presentadas a través de la plataforma Classroom. Los alumnos realizan fotografías de los trabajos propuestos y los envían a través de la plataforma
- Tareas presentadas a través de Delphos papás: un número reducido de alumnos ha decidido, por mejor accesibilidad, presentar los trabajos a través de la plataforma Delphos papas.
- Cuestionarios evaluables: los alumnos bilingües están realizando actividades de refuerzo y consolidación de las competencias lingüísticas en el idioma. También los presentan a través de Classroom.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y PROMOCIÓN

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. TALLER DE ARTE

La nota correspondiente a la convocatoria ordinaria será la media de las dos primeras evaluaciones. En caso de que alguna de las evaluaciones no hubiera resultado positiva, se establecerá un plan de recuperación, como se detalla más abajo. La tercera evaluación será evaluada en un 20% ,siempre en positivo no pudiendo repercutir de manera negativa en la nota ya obtenida anteriormente.

De la misma manera no se exigirá la entrega de todos los trabajos en esta tercera evaluación y no les penalizará el hecho de no haber presentado alguna de las actividades propuestas, valorando así cualquier esfuerzo que haya realizado el alumno.

Se hará hincapié y se facilitará la recuperación de las evaluaciones primera y segunda realizando un Plan de Refuerzo que priorizará los estándares de aprendizaje no superados y los contenidos mínimos para que, aquellos alumnos que habían abandonado la asignatura, se vean capaces de poder sacarla adelante. También se les ofrece la posibilidad de entregar los trabajos que no habían entregado durante las evaluaciones anteriores para así poder recuperar la materia en igualdad de condiciones que el resto del alumnado.

El alumno que no obtenga una nota superior a 5 de media entre las dos evaluaciones, tras realizar las recuperaciones pertinentes tendrá la asignatura suspensa en convocatoria ordinaria. Se elaborará un nuevo Plan de Refuerzo que se evaluará en la convocatoria extraordinaria.

DIBUJO TÉCNICO I y II

Para el cálculo de la nota correspondiente a la evaluación ordinaria se hará la media de los dos primeros trimestres, una vez realizadas las correspondientes recuperaciones en caso de no haber superado alguna de esas evaluaciones. La tercera evaluación será evaluada en un 20%, siempre en positivo no pudiendo repercutir de manera negativa en la nota ya obtenida anteriormente.

Se propondrán ejercicios para avanzar en la asignatura en la medida que sea posible.

En Dibujo técnico I se están realizando ejercicios de profundización de lo visto en las dos primeras evaluaciones y se está avanzando un poco en la materia durante este período.

En el caso de Dibujo Técnico II durante los dos primeros trimestres se vieron los contenidos de todo el curso ya que en la programación se contaba con el tercer trimestre para repaso y preparación de la EvAU, con lo que ha resultado más fácil a la hora de evaluarles ya que con la nota de las dos primeras evaluaciones se evaluaron los contenidos de todo el curso.

Durante esta tercera evaluación se ha ido proponiendo diferentes ejercicios de consolidación y repaso del curso pasado en el que se vieron contenidos que entran en la prueba de acceso a la universidad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 1º ESO		C.CLAVE	INST. EVALUA	TEMPORALIZACIÓN ESTÁNDARES		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables			1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN
Bloque 1: Expresión plástica				30%	60%	60%
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.	CS-SI	EJERCICIOS DE CLASE, LÁMINAS, CUADERNO DEL PROFESOR	x	x	x
	1.2. Utiliza con propiedad las técnicas grafico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	CC		x	x	x
	1.3. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	CC		x	x	x
	1.4. Experimenta con las técnicas húmedas valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	CC			x	
	1.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.	CC		x		
	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.	AA-CS		x	x	x
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.	CL		x		
	2.2. Crea composiciones según las cualidades de la forma mostrando creatividad e iniciativa.	SI		x	x	x
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.	CC		x		x
	3.2. Aplica texturas en composiciones artísticas a través de diferentes técnicas como el frottage, el collage y la estampación.	CC		x		x
4. Identificar las propiedades del color luz y color pigmento.	4.1. Diferencia entre el color luz y el color pigmento y sus aplicaciones.	CC			x	
5. Experimentar con los colores	5.1. Experimenta con los colores primarios y	SI			x	

pigmentos primarios, secundarios y complementarios.	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.	AA		x		
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.	CC	x	x	X	
	6.2. Aprovecha y aporta materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	CS		x	x	
Bloque 2: Comunicación audiovisual		CC	IE	1ª EVALUACIÓN N 10%	2ª EVALUACIÓN N 40%	3ª EVALUACIÓN N 40%
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.	CC	EJERCICIOS DE CLASE, LÁMINAS, CUADERNO DEL PROFESOR	x		
8. Diferenciar imágenes figurativas de abstractas.	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas mostrando una actitud receptiva a las diferentes representaciones de la imagen.	CC		x	x	x
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.	CL				x
	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.	CL				x
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.	CL			x	x
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	CL			x	
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.	CC				x
	12.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista.	SI				x
13. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorando las posibilidades	13.1. Elabora una animación sencilla con medios digitales y/o analógicos.	CC			x	
	13.2. Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia	CL			x	

expresivas del lenguaje cinematográfico.	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.	CD			x	
	14.2. Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica la difusión de imágenes en diferentes medios.	CD				x
Bloque 3: Dibujo Técnico aplicado a proyectos		CC	IE	1ª EVALUACIÓN 60%	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN
15. Conocer y manipular las herramientas de dibujo técnico.	15.1. Conoce los materiales de dibujo y su utilidad.	AA	EJERCICIOS DE CLASE, LÁMINAS, CUADERNO DEL PROFESOR	x		
	15.2. Utiliza el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	AA		X		
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.	CM		X		
	16.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	CM		X		
	16.3. Suma y resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	CM		X		
	16.4. Traza la mediatriz de un segmento con precisión.	CM		X		
17. Conocer los conceptos de círculo, circunferencia y sus elementos.	17.1. Identifica los elementos de la circunferencia.	CM		X		
	17.2. Identifica las posiciones relativas de las circunferencias.	CM		X		
18. Conocer el concepto de ángulo, sus tipos y realizar operaciones varias.	18.1. Conoce los ángulos de la escuadra y cartabón.	CM		X		
	18.2. Identifica los distintos tipos de ángulos.	CM		X		
	18.3. Suma y resta ángulos y comprende la forma de medirlos de forma precisa.	CM		X		
	18.4. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	CM		X		
19. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	19.1. Divide un segmento en partes iguales aplicando el teorema de Thales.	CM	X			
20. Conoce la clasificación de los polígonos y sus trazados.	20.1. Conoce la clasificación de los distintos tipos de polígonos.	CM	X			
	20.2. Resuelve problemas básicos de triángulos, utilizando correctamente las herramientas.	CM	X			
	20.3. Construye cuadriláteros correctamente.	CM	X			

	20.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia valorando la precisión de los resultados.	CM	X		
	20.5. Aplica la construcción de polígonos en composiciones artísticas.	CM	X		
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.	CM	X		
22. Comprender y practicar el procedimiento del dibujo de vistas de volúmenes elementales.	22.1. Realiza las vistas de volúmenes elementales.	CM	x		

En 1ºESO el mayor cambio que se produce es en la interrupción del proyecto de títeres ya que no es viable continuar con él porque en este momento comenzaba la puesta en común de los materiales realizados y el trabajo en grupo. De tal manera que se sigue con la misma temporalización y contenidos pero adaptando los ejercicios propuestos a los materiales de los que pueden disponer el alumnado. Realizando las siguientes actividades mediante las cuales se verán los estándares programados para la tercera evaluación y se reforzarán los vistos en la primera y la segunda.

- Bocetos personajes (16-27 marzo)
- Círculo cromático (28 de marzo- 5 de abril)
- Autorretrato sobre el pop art (14- 27 de abril)
- Planos de color. Cómic en 3D. Onomatopeya (28abril- 11 mayo)
- Estudio de texturas (12- 27 de mayo)

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables					
			1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN	
Bloque 1: Expresión plástica			25%	70%	70%	
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.	CC	EJERCICIOS DE CLASE, LÁMINAS, CUADERNO DEL PROFESOR	X	X	X
	1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	CC		X	X	X
	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.	SI			X	
	1.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	CS			X	X
	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.	CS		X	X	X
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.	AA	X	X	X	
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.	CL			X	
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.	CC			X	
	4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas.	CC	X	X	X	
	4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental,	SI			X	

	arquitectónico o decorativo.					
	4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada.	CC			X	
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.	CC			X	
	5.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC.	CC				X
	5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	CC			X	
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.	AA		X	X	
Bloque 2. Comunicación audiovisual		CC	IE	1ª EVALUACIÓN N 15%	2ª EVALUACIÓN N 20%	3ª EVALUACIÓN N 30%
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.	CC	EJERCICIOS DE CLASE, LÁMINAS, CUADERNO DEL PROFESOR	X		
	7.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas.	SI		X		
8. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	CC		X	X	X
	8.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	CL				X
9. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado.	9.1. Diferencia signifiante de significado.	CL				X
	9.2. Diseña símbolos gráficos.	CC		X		
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 (guión técnico, story board, realización).	CL			X	
.	10.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en	CS-AA			x	

	todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.					
	10.3. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	CL				
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.	CL				X
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.	CS- AA				X
Bloque 3. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.		CC	IE	1ª EVALUACIÓN 60%	2ª EVALUACIÓN 10%	3ª EVALUACIÓN
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.	CC	EJERCICIOS DE CLASE, LÁMINAS, CUADERNO DEL PROFESOR	X	X	
	14.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	CM		X		
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.	CM		X		
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.	CM		X		
	16.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros.	CM		X		
	16.3. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño	CM		X		

modular.			
16.1. Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos.	CM	X	
16.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros.	CM	X	
16.3. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular.	CM	X	
16.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Thales.	CM	X	
17.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.	CM	X	
18.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos.	CM	X	
18.2. Construye espirales a partir de 2 o más centros.	CM	X	
19.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización.	CM	X	
20.1. Construye la perspectiva caballera y perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.	CM	X	

En 2º también se tiene que poner fin de forma precipitada al proyecto de títeres de guante quedándonos a un paso de hacer la parte de trabajo en equipo de montar la historia y ponerla en escena. Se continúan con los contenidos previstos para la tercera evaluación, ya que les sirve para avanzar en la materia y reforzar con contenidos ya vistos, pero adaptando los ejercicios propuestos a que los puedan realizar de manera individual y con los materiales de los que disponen, que no son muchos.

Las actividades propuestas son:

- Terminar la escala de color, los que dispongan de material. (14-18 de marzo)
- Hacer el traje de la marioneta con material textil reutilizado. (14- 27 de marzo)

- Ilustrar un cuento. (30 de marzo- 17 de abril)

- Taller de arte y expresión 2º ESO		C.CLAVE	INST. EVALUA	TEMPORALIZACIÓN ESTÁNDARES		
Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables			1ª	2ª	3ª
				EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
Bloque 1. El arte para comprender el mundo						
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.	cc	EJERCICIOS DE CLASE, TRABAJOS, LÁMINAS Y CUADERNO DEL PROFESOR	X	X	X
	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.	Cc		X	X	X
	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.	cc-si		X	X	X
	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.	Cs		X	X	X
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.	Cl		X	X	X
	2.2. Desarrolla el sentido crítico ante la publicidad, la televisión, las imágenes	Si				X

multimedia y las artes.

Bloque 2. Proyecto y proceso creativo		CC	IE	1ª EVALUACIÓN N 30%	2ª EVALUACIÓN N 40%	3ª EVALUACIÓN N 50%
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.	CC-CS	EJERCICIOS DE CLASE, TRABAJOS, LÁMINAS Y CUADERNO DEL PROFESOR	x	x	x
	3.2. Planea y desarrolla un método de trabajo para una respuesta concreta.	CM				x
	3.3. Conoce y elige los materiales más adecuados aportándolos al aula para la realización de proyectos artísticos.	CC		x	x	X
	3.4. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante diferentes propuestas ajustándose a los objetivos finales.	CC-AA		X	x	x
	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.	CS			x	x
	3.6. Usa las TIC en la elaboración de un proyecto.	CD				X
	3.7. Respeta las normas del aula y usa adecuadamente los materiales y herramientas.	CS-AA		X	x	x

Bloque 3. Expresión y creación de formatos artísticos		CC	IE	1ª EVALUACIÓN 30%	2ª EVALUACIÓN 20%	3ª EVALUACIÓN 20%	
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.	CC-CS	EJERCICIOS DE CLASE, TRABAJOS, LÁMINAS Y CUADERNO DEL PROFESOR	x	x	x	
5 Desarrollar proyectos artísticos con autonomía evaluando el proceso y el resultado.	5.1. Desarrolla proyectos que transmiten diferentes emociones.					x	
	5.1 Desarrolla proyectos que transmiten diferentes emociones	CS-AA		x	x	x	
	5.2. Reflexiona y evalúa el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	CL		x	X	x	
	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	SI		x	x		

En la asignatura de Taller de Arte se sigue trabajando con la idea de hacer las actividades a través de diferentes manifestaciones artísticas pero teniendo en cuenta que el alumnado no cuenta con los diferentes materiales con los que se tenía programado que iban a trabajar, con lo que se tienen que modificar todas las actividades, aunque continuamos avanzando materia ya que nos vale para profundizar y reforzar lo visto en las dos primeras evaluaciones.

Las actividades propuestas son:

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 4º ESO		C.CLAVE	INST. EVALUA	TEMPORALIZACIÓN ESTÁNDARES		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables			1ª EVALUACIÓN 30%	2ª EVALUACIÓN 70%	3ª EVALUACIÓN 50%
Bloque 1. Expresión plástica						
1. Realizar composiciones creativas, obra de arte materializada en un 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.	CC	EJERCICIOS DE CLASE, LÁMINAS, CUADERNO DEL PROFESOR	X	X	X
	1.2. Cambia el significado de una imagen por medio del color.	CC			X	X
	1.3. Reconoce y aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas adecuadas.	CM			X	X
	1.4. Muestra iniciativa en la actividad	SI-AA		X	X	X

	diaria del aula y valora y evalúa, el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.				
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.	CC		X	X
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.	CC-SI		X	X
	3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráficos.	CC		X	X
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.	CS		X	X
	4.2. Trabaja de forma cooperativa, valorando y respetando el trabajo en equipo.	CS			X
	4.3. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	CC			X
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	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.	CL			X

comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.	CC				X
Bloque 2. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.		CC	IE	1ªEVALUACIÓN N 50%	2ªEVALUACIÓN N 10%	3ªEVALUACIÓN N 10%
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.	6.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.	CC	EJERCICIOS DE CLASE, LÁMINAS, CUADERNO DEL PROFESOR	X		
	6.2. Resuelve problemas sencillos de cuadriláteros y polígonos regulares utilizando con precisión y limpieza los materiales de Dibujo Técnico.	CM		X		
	6.3. Resuelve con precisión problemas básicos de tangencias y enlaces.	CM		X		
	6.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños.	CM		X		
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.	CM		X		
	7.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.	CC		X		
	7.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.	CM		X		
	7.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado con precisión y exactitud.	CM		X		

	7.5. Muestra iniciativa y actitud positiva en la realización de los trabajos.	SI			X	X	X
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.	CD				X	
Bloque 3. Fundamentos del diseño		CC	IE	1ªEVALUACIÓN	2ªEVALUACIÓN	3ªEVALUACIÓN	
				N	N	N	
				20%	20%	10%	
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.	CL	EJERCICIOS DE CLASE, LÁMINAS, CUADERNO DEL PROFESOR				
	9.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno, en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad.	CC		X			
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 r ama del Diseño.	CL			X		
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.	CC				X	
	11.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	CC			X		
	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.	CC					
	11.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la	CD		X			

	información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.					X
	11.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.	AA			X	X
	11.6. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico, individualmente o en equipo, participando activamente en las actividades.	CL			X	
Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia		CC	IE	1ªEVALUACIÓN	2ªEVALUACIÓN	3ªEVALUACIÓN 30%
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.	CC	EJERCICIOS DE CLASE, LÁMINAS, CUADERNO DEL PROFESOR			X
	12.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.	CL				X
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.	CC				X
	13.2. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	CC				X
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.	CD				X
	14.3. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.	CC				X

	14.4. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto audiovisual.	CC
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.	CL

		X
		X

En 4º seguimos con la programación ya que los contenidos de la tercera evaluación nos servirán para avanzar en la materia a la vez que reforzamos y profundizamos en los contenidos vistos en la primera y segunda evaluación. La mayor adaptación es la de los materiales, aunque en el caso de cuarto, al estar realizando el cuaderno creativo durante todo el curso es más sencillo de adaptar. Las actividades propuestas son:

- Tipografía. (14- 23 de marzo)
- Cartel concienciación “yo me quedo en casa” (14 al 23 de marzo)
- Ilustración (30 de abril- 17 marzo)
- Descontextualización de una fotografía (17 de marzo- 4 abril)
- Recreación de una obra de arte (24 abril- 4 de mayo)
- El retrato (4- 29 de mayo)

DIBUJO TÉCNICO I

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Competencias clave	Instrumentos de evaluación	1ª EV	2ª EV	3ªEV
BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO					80%	45%	
<p>•La geometría en el arte y la naturaleza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificación de estructuras geométricas en el arte. - Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. <p>•Instrumentos de dibujo. Características y empleo.</p> <p>•Trazados geométricos básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trazados fundamentales en el plano. Paralelismo y perpendicularidad. Operaciones con 	<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</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>	CC	<p>EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS.</p>	X		
		<p>1.2 relaciona las líneas y puntos notables de triángulos cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p>	CM		X		
		<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>	CM		X		
		<p>1.4 resuelve triángulos, cuadriláteros y polígonos con la</p>			X		
				EJERCICIOS DE CLASE,			

<p>segmentos. Ángulos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones. • Polígonos. Propiedades y construcción. <ul style="list-style-type: none"> - Triángulos. Determinación, propiedades, resolución gráfica y aplicaciones de sus puntos notables. - Cuadriláteros. Determinación, propiedades y resolución gráfica. - Polígonos regulares. Construcción inscritos en la circunferencia, dado el lado, métodos generales. - Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación y coordenadas. • Representación de formas planas. • Relaciones geométricas: <ul style="list-style-type: none"> - Proporcionalidad y semejanza. - Trazados de formas proporcionales. 	<p>“paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.</p>	<p>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>	CM	<p>CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS</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>	CM		X		
		<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>	SI		X		
		<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>	CM		X		
		<p>1.8 resuelve problemas geométricos valorando el</p>			X	X	

<ul style="list-style-type: none"> - Construcción y utilización de escalas gráficas. • Transformaciones geométricas elementales: <ul style="list-style-type: none"> - Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Aplicación en la elaboración de módulos y redes modulares junto a trazados fundamentales y polígonos. • Elaboración de formas basadas en redes modulares. 		<p>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>	SI				
<ul style="list-style-type: none"> • Tangencias y enlaces. Aplicación. • Curvas técnicas. Construcción de óvalos, ovoides y espirales. • Curvas cónicas. Elipse, parábola e hipérbola. Propiedades y construcción. • Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. • Geometría y nuevas tecnologías. • Aplicaciones del dibujo vectorial 2D. 	<p>1. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final</p>	<p>2.1 identifica relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p>	CM			X	
		<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>	CM			X	
		<p>2.3 aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales,</p>				X	

	determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.	SI				
		2.4 diseña a partir de un boceto previo o reproduce a escala figuras planas que contengan enlaces entre líneas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	CC			X	
	3. dibujar curvas cónicas identificando sus principales	3.1 comprende el origen de las curvas cónicas y sus propiedades utilizándolas para su trazado determinando	CL	EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL		X	

	elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para su construcción.	previamente los elementos que la definen.		PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS			
	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.	CD			X	
BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN			CC	IE	1 ^a	2 ^a 45%	3 ^a 60%
<p>•Fundamentos de los sistemas de representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proyecciones, elementos de una proyección. Tipos de proyección. - Los sistemas de representación en el arte. - Evolución histórica de los sistemas de representación. - Los sistemas de 	<p>5. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p>	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 deferenciales y los elementos principales del sistema.	CL	EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS		X	X
		5.2 establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de		EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL		X	X

<p>representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sistemas de representación y nuevas tecnologías. - Aplicaciones de sistemas CAD y de dibujo vectorial en 3D. <p>• Sistema diédrico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procedimiento para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. - Reversibilidad del sistema. Numero de proyecciones suficientes. - Representación e identificación de puntos, rectas planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y 		representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada (croquis) de un mismo cuerpo geométrico sencillo.	CC	PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS			
		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.	CM			X	X
		5.4 comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención y su disposición normalizada.	CL	EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS		X	X
	6.Utilizar el sistema diédrico para representar las relaciones espaciales entre	6.1 diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a				x	

<p>perpendicularidad. Pertinencia e intersección.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proyecciones diédricas de figuras planas. - Distancia y verdadera magnitud. <p>• Sistema de planos acotados. Fundamentos y aplicaciones.</p> <p>• Sistemas axonométricos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción. <p>• Sistema axonométrico ortogonal: perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.</p> <p>• Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares. Perspectiva axonométrica de la circunferencia. Representación de sólidos</p>	<p>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 para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	<p>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>	CM				
		<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>	CC			x	
		<p>1.3 comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para</p>	CM				x

<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Soluciones gráficas razonadas ante ejercicios de sistemas de representación expresadas con precisión, claridad y objetividad, utilizando con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico. 		<p>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>	CM			X
	<p>2. dibujar perspectivas de formas tridimensionales a</p>	<p>7.1 realiza perspectivas</p>		<p>EJERCICIOS DE CLASE,</p>	x	X

	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.	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.	CC	CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS			
		7.2 realiza perspectivas caballerías o planimétricas de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.	CC			X	
		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	CC				X

		líneas, en pro de la claridad del dibujo.					
	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.	CC				X
		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.	CM	EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS			X
		8.3 representa formas sólidas o espaciales					X

		con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la regla	CM				
		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	SI				
BLOQUE 3: NORMALIZACIÓN			CC	IE	1ª 20%	2ª 10%	3ª 40%
<p>•Elementos de la normalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El proyecto: necesidad y ámbito de 	<p>1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que</p>	<p>9.1 describe los objetos y ámbitos de utilización de las normas UNE, DIN e ISO,</p>		<p>EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL</p>	X		X

<p>aplicación de las normas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formatos. Doblado de planos. - Vistas. Líneas normalizadas. - Escalas. Acotación. <p>-Iniciación a cortes y secciones.</p> <p>•Aplicaciones a la normalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujo industrial - Dibujo arquitectónico 	<p>permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.</p>	<p>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.</p>	<p>CL</p>	<p>PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS</p>			
	<p>2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos,</p>	<p>10.1 obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p>	<p>CM</p>				<p>X</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</p>	<p>CM</p>	<p>EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS</p>			<p>X</p>

	esquemas, croquis y planos.	ocultas.				
		10.3 acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.	CM			X
		10.4 acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.	CM			X
		10.5 representa objetos sencillos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes	CM			X
		10.6 acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuando a detalles, tipos de espesores de líneas y	SI	X	X	X

		claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos.					
--	--	---	--	--	--	--	--

En Dibujo Técnico de 1º de bachillerato se ha terminado el tema de tangencias y enlaces y se han realizado varias láminas y ejercicios para consolidar lo aprendido. A la vuelta de Semana Santa se ha comenzado el tema de las Curvas Cónicas, explicaciones a través de Youtube y apuntes en PDF y se están proponiendo ejercicios sencillos de construcción y tangentes a la elipse, parábola e hipérbola.

DIBUJO TÉCNICO II

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Competencias clave	Instrumentos de evaluación	1ª EV	2ª EV	3ªEV
BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO					90%		
. Resolución de problemas geométricos. - Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. - Polígonos, aplicaciones. - Construcción de figuras planas equivalentes. - Relación entre los ángulos de la circunferencia. Rectificaciones. Arco capaz.	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.	CL	EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS.	X		
		1.2 diseña a partir de un boceto previo o reproduce a escala			X		

<p>Aplicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potencia de un punto respecto a una circunferencia. <p>Determinación y propiedades del eje radical. Aplicación a la resolución de tangencias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inversión. Aplicación a la resolución de tangencias. - Trazado de curvas cónicas y técnicas: . curvas técnicas. <p>Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes.</p> <p>Aplicaciones. . . Curvas cónicas, origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia.</p> <p>Aplicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transformaciones geométricas: . afinidad. <p>Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia.</p> <p>Aplicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> . homología. <p>Determinación de sus</p>		<p>conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p>	CC	EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS				
		<p>1.3 analiza y construye figuras y formas geométricas equivalentes.</p>	CM		X			
		<p>1.4 resuelve problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y representación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>	SI		X			
	<p>2. resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de potencia y de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>		<p>2.1 determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión</p>	CM		X		
			<p>2.2 resuelve problemas de tangencias empleando las transformaciones geométricas (potencia e inversión), aplicando propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	CM		X		
		<p>2.3 selecciona estrategias para</p>		X				

<p>elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.</p>		la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.	AA				
		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 trazados auxiliares y para el resultado final, dando así claridad y limpieza a sus soluciones.	AA		X		
	<p>3. dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p>	3.1 comprende el origen de las curvas cíclicas y cónicas, las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.	CM	<p>EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS</p>	X		
		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.	CM		X		
	3.3 resuelve problemas de pertenencia, tangencias e intersección entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el			X			

		procedimiento utilizado, y poniendo sumo interés en la exactitud del trazo, la limpieza y el acabado.	CM			
	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.	4.1 comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.	CM		X	
		4.2 aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.	CM		X	
BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN			CC	IE	1 ^a	2 ^a 70%
<ul style="list-style-type: none"> • Sistema diédrico: <ul style="list-style-type: none"> - Abatimientos de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones. - Giro de un cuerpo geométrico. aplicaciones. - Cambio de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. aplicaciones. - Construcción de figuras 	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	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.	CM	EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS		X
		5.2 representa figuras				X

<p>planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.</p> <p>•Cuerpos geoméricos en el sistema diédrico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. - Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. intersecciones. - Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas. Intersecciones. <p>•Sistemas axonométricos ortogonales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos del sistema. Determinación de los coeficientes de reducción. - Tipología de las axonometrías ortogonales. - Representación de 	<p>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>planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p>	CM	<p>EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS</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>	CM			X	
		<p>5.4 resuelve ejercicios y problemas de sistema diédrico con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.</p>	CM			X	
	<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</p>	<p>6.1 representa el tetraedro, el hexaedro o cubo, y el octaedro en cualquier posición respecto a los planos coordinados, 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>	CM			X	
<p>6.2 representa el tetraedro, el hexaedro o cubo, y el</p>		CM		X			

figuras planas - Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas, intersecciones.	relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.	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.				
		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.	CM		X	
		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 para la determinación de los puntos de entrada y salida	CM		X	
		6.5 desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas,		EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y	X	

		utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.	CM	PRUEBAS PRÁCTICAS			
		6.6 Pone interés por la precisión en el trazado y claridad en la resolución gráfica de ejercicios y problemas.	SI			X	
	1. 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	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.	CM			X	
		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	CC			X	

	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	conveniencia de los trazados necesarios.					
		7.3 determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.	CM	EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS		X	
		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.	SI			X	
BLOQUE 3: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS			CC	IE	1 ^a 10%	2 ^a 30%	3 ^a 100%
<ul style="list-style-type: none"> •Elaboración de bocetos, croquis y planos. • El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual. • El proyecto: tipos y elementos. • Planificación de 	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	8.1 elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.	CS-CL	EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS			X
		8.2 identifica formas y medidas de objetos					X

<p>proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. • Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. • Elaboración de dibujos acotados. • Croquización de piezas y conjuntos. • Elaboración de dibujos acotados. • Coquización de piezas y conjuntos: <ul style="list-style-type: none"> -Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, detalle de fabricación o de construcción. • Presentación de proyectos. 	<p>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>industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p>	CM			
		<p>8.3 dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p>	CC		X	X
		<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>	CC		X	
		<p>8.5 acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más</p>			X	X

<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. - Posibilidades de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. - Dibujo vestorial 2D. dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. - Dibujo vectorial 3D. inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección de encuadre, la iluminación y el punto de vista. 	<p>adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazado y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos.</p>	SI			
	<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>	CD			X
	<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</p>	CD			X

		diferenciadas por su utilidad.					
		8.8 representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos den 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.	CD				X
		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	CD			X	X

En Dibujo Técnico II se da prioridad a la recuperación de los contenidos de la primera y segunda evaluación así como al repaso de contenidos que entran en la EvAU. Se realizan ejercicios de simulación de dichas pruebas y ejercicios preparatorios para las mismas.

Con los ejercicios propuestos para la recuperación, los alumnos que ya han superado esos contenidos podrán reforzar sus conocimientos.

Los contenidos que se trabajan durante este periodo son:

- Sistema axonométrico
- Secciones en sistema diédrico
- Repaso de geometría plana

