

PROGRAMACIÓN CURSO 2020/2021

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

IES Ricardo Bernardo

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
ASPECTOS GENERALES	5
a. Materias impartidas por este departamento	5
b. Profesorado del Departamento	5
ADECUACIÓN A LOS ESCENARIOS COVID	6
TALLER de ACTIVIDADES CREATIVAS -1º DE ESO.....	7
a. Contribución de la materia al desarrollo de las competencias.....	7
b. Contenidos, competencias correspondientes, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y distribución temporal.....	8
c. Métodos pedagógicos y didácticos	9
d. Materiales y recursos didácticos	10
e. Los procedimientos, instrumentos de evaluación, criterios de calificación del aprendizaje del alumnado.....	10
f. Medidas de atención a la diversidad.....	12
g. Concreción de los elementos transversales.....	12
h. Actividades complementarias y extraescolares.....	13
i. Evaluación del alumnado con la materia pendiente	13
j. Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente.....	13
k. Indicadores de logro	13
l. Planes, Programas y Proyectos de centro	13
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL -1º ESO.....	14
a. Contribución de la materia al desarrollo de las competencias.....	14
b. Contenidos, competencias correspondientes, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y distribución temporal.....	15
c. Métodos pedagógicos y didácticos	23
d. Materiales y recursos didácticos	24
e. Los procedimientos, instrumentos de evaluación, criterios de calificación del aprendizaje del alumnado.....	24
f. Medidas de atención a la diversidad.....	26
g. Concreción de los elementos transversales.....	27
h. Actividades complementarias y extraescolares.....	27

i.	Evaluación del alumnado con la materia pendiente	27
j.	Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente.....	28
k.	Indicadores de logro	28
l.	Planes, Programas y Proyectos de centro	28
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL-3º ESO.....		29
a.	Contribución de la materia al desarrollo de las competencias.....	29
b.	Contenidos, competencias correspondientes, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y distribución temporal.....	30
c.	Métodos pedagógicos y didácticos	38
d.	Materiales y recursos didácticos	39
e.	Los procedimientos, instrumentos de evaluación, criterios de calificación del aprendizaje del alumnado.....	39
f.	Las medidas de atención a la diversidad	41
g.	Concreción de los elementos transversales.....	42
h.	Actividades complementarias y extraescolares.....	42
i.	Evaluación del alumnado con la materia pendiente	43
j.	Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente.....	43
k.	Indicadores de logro	43
l.	Planes, Programas y Proyectos de centro	43
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL-4º ESO.....		44
a.	Contribución de la materia al desarrollo de las competencias.....	44
b.	Contenidos, competencias correspondientes, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y distribución temporal.....	45
c.	Métodos pedagógicos y didácticos	50
d.	Materiales y recursos didácticos pedagógicos y didácticos.....	50
e.	Los procedimientos, instrumentos de evaluación, criterios de calificación del aprendizaje del alumnado.....	51
f.	Medidas de atención a la diversidad.....	52
g.	Concreción de los elementos transversales.....	53
h.	Actividades complementarias y extraescolares.....	54
i.	Evaluación del alumnado con materia pendiente.....	54
j.	Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente.....	54
k.	Indicadores de logro	54
l.	Planes, Programas y Proyectos del centro	54

DIBUJO TÉCNICO I -1º BACHILLERATO 55

a.	Contribución de la materia al desarrollo de las competencias.....	55
b.	Contenidos, competencias correspondientes, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y distribución temporal.....	56
c.	Métodos pedagógicos y didácticos.	63
d.	Materiales y recursos didácticos	63
e.	Procedimientos, instrumentos de evaluación, criterios de calificación del aprendizaje del alumnado.....	63
f.	Medidas de atención a la diversidad.....	65
g.	Concreción de lo elementos transversales.....	65
h.	Actividades complementarias y extraescolares.....	66
i.	Evaluación del alumnado con la materia pendiente	66
j.	Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente.....	66
k.	Indicadores de logro	66
l.	Planes, programas y proyectos de centro.....	66

DIBUJO TÉCNICO II -2º BACHILLERATO 67

a.	Contribución de la materia al desarrollo de las competencias.....	67
b.	Contenidos, competencias correspondientes, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y distribución temporal.....	68
c.	Métodos pedagógicos y didácticos	72
d.	Materiales y recursos didácticos	73
e.	Procedimientos, instrumentos de evaluación, criterios de calificación del aprendizaje del alumnado.....	73
f.	Atención a la diversidad.....	75
g.	Concreción de elementos transversales	75
h.	Actividades complementarias y extraescolares.....	76
i.	Evaluación del alumnado con la materia pendiente	76
j.	Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente.....	76
k.	Indicadores de logro	76
l.	Planes, programas y proyectos de centro.....	76

INTRODUCCIÓN

La presente Programación recoge las directrices básicas que marcarán el próximo curso 2020-2021. Se trata de un curso marcado por la pandemia derivada del COVID-19 que hace mucho más difícil esta tarea.

Para su elaboración se han seguido las pautas recogidas en las Instrucciones de Inicio de Curso presentadas por la Consejería de Educación, incluyendo en la misma los apartados necesarios, así como las modificaciones correspondientes de acuerdo con los tres escenarios previstos según la evolución de la pandemia. Dicha evolución hará que la Programación sea revisada y actualizada en el caso de ser necesario.

Las decisiones de programación del presente curso escolar 2020-2021 se realizan de acuerdo con la normativa legal vigente. Se incorporan además las modificaciones que se realizan como resultado de la evaluación del curso anterior y de la reflexión sobre la práctica docente de los miembros del Departamento recogidas en la Memoria de final del curso.

a. Materias impartidas por este departamento

Educación Plástica Visual y Audiovisual - 1º ESO: 6 grupos
Taller de Actividades Creativas 1º ESO: - 1 grupo
Educación Plástica Visual y Audiovisual - 3º ESO: 6 grupos
Educación Plástica Visual y Audiovisual - 4º ESO: 1 grupo
Dibujo técnico I - 1º Bachillerato: 1 grupo
Dibujo técnico II – 2º Bachillerato: 1 grupo

b. Profesorado del Departamento

Esther Herreros González:

Educación Plástica Visual y Audiovisual - 1º A y 1ºB
Educación Plástica Visual y Audiovisual - 3º ESO: 3ºE y 3ºF
Educación Plástica Visual y Audiovisual - 4º ESO: 4ºA, 4ºB, 4ºC y 4ºD

Dafne Callejo Rodríguez

Educación Plástica Visual y Audiovisual - 1º ESO: 1ºC y 1ºD
Taller de Actividades Creativas - 1º ESO
Educación Plástica Visual y Audiovisual - 3º ESO: 3ºC y 3ºD
Dibujo técnico II – 2º Bachillerato

José Manuel Cocera Zamora

Educación Plástica Visual y Audiovisual - 1º ESO: 1ºE y 3ºF
Educación Plástica Visual y Audiovisual - 3º ESO: 3ºA y 2º PMAR, 3ºB y 2º PMAR
Dibujo técnico I – 1º Bachillerato:
Tutoría 3ºB de ESO

ADECUACIÓN A LOS ESCENARIOS COVID

Siguiendo las directrices de las Instrucciones de curso, esta Programación debe recoger las modificaciones correspondientes a las distintas modalidades de formación de acuerdo con los tres escenarios previstos según la evolución de la pandemia.

Por regla general, se entiende que la Programación responde al escenario 1, con una formación 100% presencial.

- **ESCENARIO 1**

Los contenidos se han secuenciado y seleccionado de manera equilibrada. En el caso de que el curso se desarrolle de manera presencial en su totalidad se abordarán todos los contenidos del currículo.

- **ESCENARIOS 2 Y 3**

En el caso de una Formación semipresencial o no presencial los contenidos y las actividades se centrarán exclusivamente en los aprendizajes esenciales, señalados en negrita en la Programación de cada materia.

En el caso de una Formación no presencial se asegurarán los procesos educativos que garanticen el acompañamiento al alumnado en el proceso de enseñanza con la utilización de los siguientes elementos:

- **MEDIOS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN:** La metodología a distancia se realizará a través de Google Classroom, con el envío de presentaciones en Power Point, resúmenes, esquemas y/o cuadros sinópticos. Las comunicaciones y clarificación de dudas se realizarán tanto por el tablón de Classroom como por correo de Gmail.
- **RECURSOS EDUCATIVOS:**
 - Se trabajará con las láminas impresas facilitadas a principio de curso a los alumnos en el caso de la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual de ESO y en algunos casos láminas en formato digital. En la materia de Dibujo técnico de Bachillerato se trabajará con láminas del cuaderno de Editex
 - Materiales digitales elaborados por el propio profesorado mediante aplicaciones informáticas.
- **HERRAMIENTAS DIGITALES Y PLATAFORMA EDUCATIVA:** Goolge Classroom y Yedra.

Según el BOC 29 de junio de 2007 el Taller de Actividades Creativas se adscribirá al departamento más afín al contenido de dicho taller. En este caso ha sido el departamento de ARTES PLÁSTICAS Y DIBUJO el que se ha hecho cargo del taller, dándole un enfoque relacionado con la expresión gráfica y publicitaria.

La materia optativa denominada Taller de Actividades Creativas responde a la necesidad de ofrecer una respuesta al alumnado que necesita una intervención educativa caracterizada por planteamientos muy prácticos, manipulativos y de fomento de la expresión creativa como forma de contribuir tanto a la consecución de los objetivos generales de la etapa como a la consecución de las competencias clave.

a. Contribución de la materia al desarrollo de las competencias

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

La materia de Taller de actividades creativas contribuye a la adquisición de la competencia en comunicación lingüística ofreciendo diferentes situaciones para los intercambios lingüísticos, promoviendo la adquisición de vocabulario específico y mediante la utilización del lenguaje en los procesos de búsqueda, valoración, intercambio, análisis, selección, resumen y comunicación de información. El hecho de llevar una libreta de proyectos con los objetivos, bocetos, ideas y fechas de entrega hace que se trabaje de manera organizada, algo en que los alumnos de TAC suelen tener carencias y falta de hábito.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CCL)

El desarrollo de esta materia requiere el manejo de los procedimientos matemáticos básicos (medir, calcular...). Por otra parte, esta materia permite profundizar en ejercicios básicos de geometría y la selección de las técnicas adecuadas para calcular, representar e interpretar la realidad.

Competencia digital (CD).

Búsqueda de información e imágenes en Internet y el uso de la aplicación Google Classroom.

Competencia para aprender a aprender (CPAA).

Se ve favorecida mediante la adquisición de la conciencia de las propias capacidades y las estrategias necesarias para desarrollarlas, lo cual redundará en la motivación, confianza en uno mismo y el gusto por aprender. La necesidad de afrontar situaciones utilizando estrategias de planificación, resolución de problemas, toma de decisiones y elaboración de proyectos conlleva responsabilidad y compromiso personal, saber administrar el esfuerzo, ser capaz de autoevaluarse y autorregularse, aceptar los errores y aprender de y con los demás.

A partir de un ejercicio, el alumno debe investigar y decidir qué y cómo hacer, ajustando su solución a los requisitos del trabajo, las posibilidades técnicas, de tiempo, espacio y recursos disponibles.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE)

Se contribuye a la adquisición de esta competencia en la medida en que se promueva el trabajo colaborativo y se desarrollen iniciativas de planificación, toma de decisiones, participación y asunción de responsabilidades

Conciencia y expresiones culturales (CEC)

Los alumnos deben expresarse usando diversas técnicas plásticas y códigos visuales, explorando las posibilidades de la experimentación y la investigación, contribuyendo a formarse un juicio estético y a apreciar las diferentes manifestaciones artísticas.

Competencias Sociales y cívicas (CSC)

Esta materia potencia la posibilidad de saber comunicarse, expresar las propias ideas y valorar las ajenas, observando las diferencias a la vez que adoptando actitudes de respeto, escucha, diálogo y discusión positiva. Además, se aprende a aprovechar materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente.

b. Contenidos, competencias correspondientes, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y distribución temporal.

Debido a que todos los contenidos, competencias, criterios y estándares se relacionan estrechamente y resultaría reiterativo desglosarlos en puntos sucesivos se exponen en forma de tabla.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
- El proceso de creación: apuntes, bocetos, esquemas, etc. - Lenguaje Multimedia. Recursos digitales	1. Adquirir conciencia de las posibilidades de expresión creativa que ofrecen las tecnologías, los lenguajes plástico y visual y otros lenguajes artísticos, así como los recursos que proporciona el entorno. CCL CD CPAA CEC CSC	1.1. Crear “obras” aplicando procesos creativos sencillos, a partir de propuestas, siguiendo las fases y ajustándose a los objetivos finales. 1.2. Emplear los recursos digitales para buscar información, crear imágenes o reproducirlas.
- Técnicas plásticas y herramientas: técnicas secas, húmedas y mixtas; texturas visual y táctil; volumen. - Materiales.	2. Utilizar adecuadamente los instrumentos, recursos y herramientas propios de la materia , previniendo los riesgos que comporta un uso inadecuado de los mismos. CPAA CEC	2.1. Utilizar con propiedad las técnicas plásticas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 2.2. Ser capaz de seguir los procedimientos necesarios para trabajar con las técnicas y materiales correspondientes. 2.3. Experimentar con las técnicas y materiales (pinceles, esponjas, goteos, recortado, plegado, estampaciones...) valorando las posibilidades según el efecto deseado. 2.4. Mantener el espacio de trabajo, su material y el del aula, en perfecto orden y estado.
- Métodos creativos para la obtención de soluciones plásticas.	3. Diseñar y elaborar proyectos creativos sencillos , teniendo en cuenta, especialmente, su utilidad y funcionalidad, y estableciendo las relaciones que procedan entre dichos proyectos y otras materias del currículo. CCL CMCT CD	3.1. Reflejar de manera clara y organizada el proceso de creación en la libreta/dossier de proyectos. 3.2. Aportar una visión personal dentro de las premisas dadas básicas. 3.3. Usar los materiales apropiados para las técnicas elegidas y los propósitos buscados. 3.4. Reflexionar oralmente y por escrito sobre el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución

	CPAA SIE CEC CSC	definitiva, valorando los aciertos y los aspectos mejorables. 3.4. Valorar y aplicar conocimientos y procedimientos matemáticos, de dibujo técnico, científicos... para resolver problemas de medidas, mecanismos básicos, ... 3.5. Relacionar el lenguaje plástico con otros: oral, musical, ...
- Reciclaje y reutilización.	4. Desarrollar, mediante la expresión creativa, actitudes personales y de relación social, tales como perseverancia, responsabilidad, respeto, aceptación y colaboración. SIE CSC	4.1. Cooperar activamente en los proyectos de grupo con actitud positiva y valorando las aportaciones de cada uno. 4.2. Aprovechar materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades.

Distribución temporal.

Al organizar el curso por proyectos en todas las evaluaciones se trabajan todos los bloques.

Fechas de evaluaciones:

Evaluación inicial: 26, 27, 28 y 29 de octubre de 2020

1ª Evaluación: 16, 17, 18 y 21 de diciembre de 2020

2ª Evaluación: 15, 16, 17 y 18 de MARZO de 2021

3ª Final Ordinaria: Semana del 7 al 10 de JUNIO de 2021

Evaluación Extraordinaria: 23 y 24 de JUNIO de 2021

c. Métodos pedagógicos y didácticos

Los alumnos que cursan esta materia responden a un perfil de alumnado con necesidades educativas justificadas. El director del centro, con el asesoramiento del Departamento de Orientación, a la vista de la evaluación final de Educación Primaria, de la evaluación inicial que realice el IES, de la información y orientaciones del equipo docente que atendió al alumno en el curso anterior, y, en su caso, del informe psicopedagógico, podrá autorizar que el alumno curse TAC como medida de atención a la diversidad.

Esta materia se basa en el **trabajo por proyectos**. Los trabajos se plantearán teniendo en cuenta, en todo caso, la atención a las necesidades, características e intereses del alumnado, procurando que se desarrolle en un ambiente de cercanía, aceptación, motivación e implicación. Además, las actividades que se realicen se abordarán desde un punto de vista eminentemente práctico e irán encaminadas a transformar las ideas en acciones, es decir, a proponer objetivos y a planificar y desarrollar las actuaciones necesarias para conseguirlos. Los procesos que deberán trabajarse en el desarrollo de esta materia serán, entre otros, manipular, construir, inventar, crear, investigar, exponer, imaginar...

Los proyectos individuales a desarrollar serán:

- Personalización de la libreta tamaño A5 de clase, a la manera álbum personalizado, que será utilizado durante todo el curso. En esta libreta realizarán tanto los bocetos oportunos para desarrollar el proyecto escribirán la información buscada para su realización (información sobre el tema en el que se basa, anotaciones oportunas para su desarrollo, etc.).
- Creación de objetos a partir del reciclaje y materiales cotidianos.

Los proyectos en grupo:

- Contribución a la decoración temática del centro.

Esta materia surge como medida de atención a la diversidad, como alternativa a 2º idioma (francés), Taller de Lengua o de Matemáticas para aquellos alumnos que presenten un perfil determinado. Junto a lo expuesto anteriormente hay que tener en cuenta que al no ser grupos numerosos la atención cercana e individualizada será constante.

d. Materiales y recursos didácticos

No se trabaja con libro de texto.

Se usará el Laboratorio de Madera donde disponemos de ordenador y conexión a Internet, proyector, mesas de trabajo y lavabos.

El alumno empleará los mismos materiales que en la materia de EPVA, además de los necesarios para desarrollar las técnicas que se trabajen, acordados previamente. El departamento solicitará que el centro facilite gran parte de los materiales si las circunstancias económicas de estos alumnos lo requieren.

e. Los procedimientos, instrumentos de evaluación, criterios de calificación del aprendizaje del alumnado

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En el escenario 1

La evaluación se llevará a cabo de forma continua y personalizada, integrada en el quehacer diario del aula y del centro. Se tendrán en cuenta a la hora de evaluar los siguientes aspectos:

TEORÍA: libreta de proyectos	30%
PRÁCTICA: producto final	40%
ACTITUD	30%

TEORÍA:

- **Libreta:** Obligada realización. Corrección de la libreta de proyectos y diario de clase.
 - Realización de todos sus apartados con orden y presentación correctos. Funcionalidad. Claridad.
 - Adecuación de croquis y listados de materiales del proyecto. Presupuestos.
 - Presentación.
 - Creatividad y estética.

PRÁCTICA:

- **Producto final:** Obligada realización.
 - Adecuación de técnicas, materiales y acabados
 - Aportaciones originales. Personalización de los proyectos

ACTITUD:

- **Actitudes:** Observación directa.
 - Se registrará la asistencia puntual, trabajo y actitud de cada sesión.
 - Respeto a personas, instalaciones, herramientas, trabajos, normas de seguridad e higiene, ...
 - Limpieza y mantenimiento del aula y materiales.
 - Aprovechamiento, uso racional de los recursos.
 - Actitud activa y colaboradora.
 - Grado de autonomía e iniciativa personal.
 - Constancia en el trabajo.
 - Aprovechamiento de los periodos lectivos

- Asistencia con los materiales necesarios para el desarrollo de la clase (acordados previamente).

Será **OBLIGATORIO TRAER EL MATERIAL** necesario para cada clase, su falta se penalizará en la puntuación de actitud. La falta del mismo en una ocasión es comprensible, a partir de la segunda falta por evaluación, se descontarán 0,1 puntos (por cada día) de la nota de actitud merecida por el alumno.

En los escenarios 2 y 3

PRÁCTICA	70%
ACTITUD	30%

Para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje en estos dos escenarios, se prestará mayor atención a la **competencia de aprender a aprender** y al **sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor**, que son fundamentales en este momento.

Se considerará los siguientes instrumentos de evaluación.

- La observación del trabajo semanal.
- Resultados de las Actividades realizadas en las pruebas prácticas.

Se valorará la comunicación mantenida con el profesor para resolver dudas y la entrega de ejercicios en los plazos establecidos. Si el alumno no pudiera entregarla en la fecha indicada, deberá justificar debidamente el motivo y lo entregará en el plazo acordado con el profesor.

En los escenarios 2 ó 3 las tareas se asignarán a través de la plataforma digital Google Classroom, y se recogerán las fotografías de las tareas realizadas. En estos dos escenarios, los trabajos serán más dirigidos y no se pedirá al alumno el cuaderno de proyectos, pero sí el registro fotográfico del proceso de elaboración y el resultado final.

RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES SUSPENSAS

En los escenarios 1 y 2: El alumno que suspenda una evaluación deberá repetir o acabar las actividades con calificación negativa. Para ello, la profesora guiará al alumno/a en los puntos a mejorar hasta conseguir el grado de ejecución esperado.

En el caso en que esta mejora no se produzca, el alumno, para recuperar la asignatura, deberá presentarse a la Prueba Extraordinaria.

En el escenario 3: En caso de que la materia se desarrolle en el escenario 3, a distancia, las evaluaciones que estén suspensas se podrán recuperar mediante la realización de una tarea similar a las realizadas durante la evaluación no superada y en la que puedan aprovechar materiales reciclados tales como envases o cartón. La tarea irá más dirigida, y el alumno entregará las fotos con el proceso de realización y el resultado final.

CALIFICACIÓN FINAL DE CURSO JUNIO

Será la nota media de las evaluaciones. En todas debe haberse obtenido como mínimo 5 puntos. Excepcionalmente se considerará aprobada la materia si obteniendo un 4 o más en una evaluación la media de todas las evaluaciones sea 5. En caso contrario el alumno deberá presentarse a la Prueba Extraordinaria.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRUEBA EXTRAORDINARIA

En los escenarios 1 y 2: Para aquellos alumnos que no hayan superado la materia se realizará un nuevo proyecto (desde el momento en que se conozca la calificación final y durante la semana de refuerzo). El alumno/a deberá realizar el soporte teórico (fases del trabajo, bocetos, croquis, materiales,

herramientas...) y el producto final. Los criterios y procedimientos de calificación serán los mismos que los del resto del curso.

En el escenario 3: En caso de que la materia se desarrolle en el escenario 3, a distancia, la prueba extraordinaria consistirá en la realización de una tarea similar a las realizadas durante el curso, pero más dirigida. Por tanto, se eliminará la parte teórica (descripción del proyecto, materiales, funcionalidad), debiendo entregar solo el registro fotográfico con las fases del trabajo y el resultado final. Los criterios y procedimientos de calificación serán los mismos que los del resto del curso.

f. Medidas de atención a la diversidad

La propuesta por parte del centro de esta materia como optativa responde a la necesidad de atender la diversidad de los alumnos que cursan 1º de ESO, se dirige a alumnos desmotivados por lo académico, pasivos, con problemas de actitud, fracaso escolar, para los que las otras optativas no resultan indicadas.

Parte del alumnado comienza con carencias de confianza, conocimientos, hábitos y destrezas que deben intentar corregirse para cursar la etapa con éxito, por eso esta materia resulta la optativa más adecuada para ellos.

Los objetivos del Taller de Actividades Creativas se centran en dos ejes principales: fortalecer y desarrollar los aspectos personales (autoestima, autonomía) y sociales (inserción, relación, ...), establecer y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo.

Atendiendo así al Artículo 4. Finalidad. “La Educación Secundaria Obligatoria tiene como finalidad lograr que los alumnos adquieran los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico y tecnológico; desarrollar y consolidar en ellos hábitos de estudio y de trabajo; prepararlos para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral y formar es para el ejercicio de sus derechos y obligaciones en la vida como ciudadanos.”

Aunque la propia materia es una medida de atención a la diversidad, en cualquier caso, se contemplarán las habituales del resto de materias tanto ordinarias como extraordinarias.

g. Concreción de los elementos transversales

En TAC se tratan de forma específica la **Comunicación Audiovisual**, las **Tecnologías de la Información y la Comunicación** ya que se trabaja con ellas. Además, se pueden desarrollar:

- **La Educación cívica y constitucional:**
 - o Mediante el uso de dinámicas de grupo apropiadas, favoreciendo el diálogo y facilitando herramientas para resolver conflictos pacíficamente en el aula que son aplicables a todos los ámbitos de la vida. De esta manera se favorecen conductas democráticas, de respeto a uno mismo y a los demás y por tanto a los derechos humanos, la paz y la igualdad, rechazando la violencia de todo tipo.
 - o Por medio de un seguimiento individualizado y una evaluación objetiva se fomenta la justicia.
 - o El reciclaje, la reutilizando de materiales y objetos fomenta el desarrollo sostenible y el cuidado del medio ambiente.
- **La educación y la seguridad vial:**
 - o Analizando campañas y señales tráfico (significado de los colores, símbolos, iconos...) se pueden tratar estudiando las señales para hacer alguna intervención en el centro o para preparar alguna actividad (organización del flujo de entradas y salidas del instituto, señalización...)
 - o Mediante el conocimiento de diferentes culturas e individuos sin importar su origen ni condición. Tras apreciar su trabajo, el conocimiento del autor/a y sus circunstancias contribuirán a respetar a las personas con discapacidad y al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.
- Con proyectos concretos pueden fomentarse **la práctica diaria de deporte y ejercicio físico:**
- El trabajo por proyectos permite desarrollar y afianzar el **espíritu emprendedor y la iniciativa**

personal a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico. La exposición de los trabajos y el reconocimiento que supone mejoran la autoestima y la confianza en uno mismo.

Dada la situación Sanitaria no se plantean actividades complementarias ni extraescolares

h. Actividades complementarias y extraescolares

Ver en el anexo al final del documento.

i. Evaluación del alumnado con la materia pendiente

El curso escolar 2020-2021 no hay alumnado de otros cursos con Taller de Actividades creativas de 1º de ESO pendiente

j. Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente

Ver en el anexo al final del documento.

k. Indicadores de logro

Ver en el anexo al final del documento.

l. Planes, Programas y Proyectos de centro

Enmarcado en el PROYECTO LINGÜÍSTICO DE CENTRO y con el objetivo de incentivar y mejorar las destrezas orales de nuestro alumnado, desde el Departamento de Dibujo llevaremos a cabo estas acciones en los cursos de Educación Secundaria:

Si hubiese tiempo, en el 3º trimestre para fomentar el **PROYECTO LINGÜÍSTICO DE CENTRO**, se propondría al alumnado que elabore una presentación escrita (Power Point) y oral sobre un artista que debería exponer a sus compañeros. Este ejercicio tendrá un peso sobre la puntuación final del curso de 1/10 puntos como máximo. Los criterios de calificación de la expresión oral de esta prueba se llevarán a cabo según la MATRIZ DE ESPECIFICACIONES establecida para el Proyecto Lingüístico de Centro que se dará a conocer a los alumnos antes de exponer y la cual se puede encontrar en la web del centro dentro del apartado correspondiente a dicho Proyecto.

a. Contribución de la materia al desarrollo de las competencias

Atendiendo al decreto 38/2015 del 22 de mayo, que establece el currículo de la educación secundaria obligatoria y del bachillerato de la comunidad autónoma de Cantabria, la educación plástica, visual y audiovisual contribuye al desarrollo de las competencias de la siguiente manera.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite el desarrollo de todas las competencias clave por su carácter teórico-práctico e integrador. Y muy especialmente la competencia de **Conciencia y expresiones culturales**, pues 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 de los diversos recursos expresivos que se plantean en la materia, por lo que 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.

Además la Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a desarrollar la **Comunicación lingüística**, ya que a lo largo de los curso, los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral y escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia, a la vez que deben integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes, especialmente a través de los medios audiovisuales, en los que la imagen y el lenguaje oral y escrito se combinan en lenguajes multimedia complejos que potencian la capacidad comunicativa.

De la misma manera contribuye a complementar la **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**, a través 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 a través de 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, potenciamos además el pensamiento crítico. Se contribuirá a la adquisición de esta competencia, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Así mismo hay que destacar que la **Competencia digital** se desarrolla en esta materia a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, como medio de búsqueda y selección crítica y reflexiva de información, así como para utilizar diferentes soportes para la realización y exhibición de proyectos. También proporciona destrezas en el manejo de aplicaciones informáticas para la creación o manipulación de imágenes y audiovisuales, mostrándoles el panorama creativo más actual.

Igualmente, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual mejora la competencia de **Aprender a aprender**, al introducir al alumno en procesos creativos basados en la investigación y experimentación y en los que debe integrar su propia forma de expresión, todo lo cual, le permite adquirir un mayor grado de autonomía, al tener que resolver problemas de manera creativa, organizando sus actividades en función de los recursos, el tiempo y la información disponibles. Por tanto el alumnado desarrolla la capacidad de superar los obstáculos con éxito, fomentando su motivación, la autoestima, y aplicando lo aprendido a diversos contextos.

Del mismo modo se contribuye a las **Competencias sociales y cívicas**, al fomentar la creación artística personal y el trabajo en equipo, por lo que se facilita la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad, que contribuyen a la adquisición de habilidades sociales, pues en la materia se debe desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva. Además, el estudio y análisis de obras artísticas ajenas y el conocimiento de los principios básicos de su conservación, favorecen la valoración y respeto por el patrimonio cultural.

Por último, destacar que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual sirve para desarrollar estrategias de planificación, de aprensión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. Por lo que la toma de decisiones de manera autónoma, el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, la búsqueda de nuevas soluciones y planteamientos, así como la autocrítica, fomentan de manera importante la **iniciativa y espíritu emprendedor** en los alumnos

b. Contenidos, competencias correspondientes, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y distribución temporal.

En la tabla que se adjunta a continuación aparecen los contenidos, competencias, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables según Decreto 38/2015, de 22 de mayo, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

- Aparecen en **negrita** los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables que se consideran esenciales.

Bloque 1. Expresión plástica.		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables.
Los elementos configuradores del lenguaje visual: -El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma. -La luz, el claroscuro. Valores expresivos. -El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento. -La textura visual y táctil.	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. Este criterio valora si el alumno es capaz de reconocer la importancia del punto, la línea y el plano en la creación de imágenes propias o ajenas, así como la fluidez para expresar por escrito y oralmente la importancia de estos elementos al analizar diferentes imágenes en las que claramente se identifique estos elementos configuradores. 1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales.	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.
	2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. El criterio mide la capacidad del alumno para observar y reconocer diferentes tipos de ritmos en imágenes sacadas de la realidad y en obras artísticas, así como su capacidad para aplicar los ritmos en composiciones propias. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender. 7º Conciencia y expresiones culturales.	2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
		2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.
	3. Experimentar con los colores primarios y secundarios. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	3.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

	4º Aprender a aprender.	
	4. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento .	4.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
	3.º Competencia digital. 4º Aprender a aprender. 7º Conciencia y expresiones culturales	4.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
	5. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	5.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
	7º Conciencia y expresiones culturales. 4º Aprender a aprender.	
La composición: Tipos, Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo	6. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	6.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
	1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales.	
Técnicas gráfico plásticas: Técnicas secas, húmedas y mixtas: grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, tempera y collage Adecuación a las intenciones expresivas.	7. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	7.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
	2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 5º Competencias sociales y cívicas 7º Conciencia y expresiones culturales.	7.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
		7. 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.
		7.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

		<p>7.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> <p>7.7. 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>
<p>El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc., métodos creativos para lo obtención de imágenes gráfico-plásticas.</p>	<p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p>1º Comunicación lingüística. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	<p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.</p>
	<p>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p>5º Competencias sociales y cívicas 1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>9.1. Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>

Bloque 2. Comunicación audiovisual		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables.
<p>La percepción visual: -El proceso de la percepción. - Elementos y factores. Leyes de la Gestalt. - Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas</p>	<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos</p>
<p>La imagen: Definición. Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono. Lectura y análisis de imágenes. Imagen fija. La fotografía y el cómic.</p>	<p>2. Identificar signifiante y significado en un signo visual.</p> <p>1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>2.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.</p>
	<p>3. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>3.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</p> <p>3.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes</p>
	<p>4. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.</p> <p>1º Comunicación lingüística.</p>	<p>4.1. Distingue símbolos de iconos</p>

	7º Conciencia y expresiones culturales.	
	5. Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. 1º Comunicación lingüística. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	5.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
	6. Analizar y realizar cómics, aplicando los recursos de manera apropiada. 7º Conciencia y expresiones culturales 1º Comunicación lingüística.	6.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas
Comunicación visual y audiovisual: Elementos de la comunicación, funciones y finalidades. Lenguajes y códigos audiovisuales.	7. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. 1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales.	7.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
	8. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. 1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales.	8.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 8.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
-Imagen en movimiento: Tipos y fundamentos de la animación. - Lenguaje del cine: Historia del cine. Géneros cinematográficos. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. - Lenguaje publicitario audiovisual.	9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. 7º Conciencia y expresiones culturales. 3º Competencia digital.	9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos
	10. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. 7º Conciencia y expresiones culturales.	10.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
	11. Identificar y emplear recursos visuales, como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. 7º Conciencia y expresiones culturales. 4º Aprender a aprender.	11.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
Lenguaje Multimedia: tipos y Recursos digitales para su elaboración.	12. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. 3.º Competencia digital. 7º Conciencia y expresiones culturales	12.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

Bloque 3.Dibujo técnico.		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables.
Materiales específicos de dibujo técnico. - Definición del punto, la línea y el plano. Tipos de planos.	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
-Tipos de líneas: Recta, semirecta y segmentos. Quebradas Curvas mixtas. Horizontales, verticales, oblicuas, paralelas, perpendiculares y transversales.	2. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	2.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
La circunferencia; su definición y sus elementos. Posiciones relativas de las circunferencias.	3. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco así como ser capaz de representarlos con precisión. 1º Comunicación lingüística. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	3.1. Representar gráficamente y definir por escrito los conceptos estudiados.
-Operaciones con segmentos: suma y resta de segmentos. Mediatriz. Teorema de Thales y su aplicación.	4. Diferenciar claramente entre recta y segmento, tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. 2º Competencia matemática y competencias básicas en	4.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
	5. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	5.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
	6. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	6.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
-Ángulos: Tipos. Suma y resta. Medición de ángulos. Bisectriz de un ángulo.	7. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	7.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.

	<p>8. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	8.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
	<p>9. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	9.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
<p>-Triángulos. Clasificación. Resolución de problemas básicos.</p>	<p>10. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.</p>	10.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
	<p>11. Construir triángulos conociendo dos o tres de sus lados</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.</p>	11.1. Construye un triángulo conociendo sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
<p>-Cuadriláteros. Clasificación, construcción y resolución de problemas básicos.</p>	<p>12. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</p> <p>4º Aprender a aprender.</p>	12.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
	<p>13. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.</p>	13.1. Construye cuadrados y rectángulos conociendo dos lados consecutivos y/o una diagonal.
<p>-Los polígonos. Clasificación. Construcción de polígonos regulares.</p>	<p>14. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.</p>	4.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
	<p>15. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en</p>	15.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
<p>Tangencias: definición y resolución de tangencias básicas.</p>	<p>16. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</p> <p>2º Competencia matemática y</p>	16.1. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

	competencias básicas en ciencia y tecnología.	
-Introducción sistema diédrico desde su aplicación a las vistas de los volúmenes básicos. Iniciación a la normalización.	17. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.	17.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
-Perspectiva: tipos. Construcción en caballera de volúmenes elementales.	18. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	18.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

En la tabla adjunta se disponen los contenidos y la distribución temporal de los mismos. En el caso de que se produzca alguna variación en la distribución de los contenidos a lo largo del curso, motivada por necesidades pedagógicas en el alumnado, esta quedará recogida en el acta del departamento. En primer lugar, desarrollaremos los contenidos relativos al bloque de Dibujo técnico, seguidos del bloque de Expresión plástica y Comunicación Audiovisual.

Fechas de evaluaciones:

Evaluación inicial: 26, 27, 28 y 29 de octubre de 2020

1ª Evaluación: 16, 17, 18 y 21 de diciembre de 2020

2ª Evaluación: 15, 16, 17 y 18 de MARZO de 2021

3ª Final Ordinaria: Semana del 7 al 10 de JUNIO de 2021

Evaluación Extraordinaria: 23 y 24 de JUNIO de 2021

EVALUACIÓN INICIAL	
UD 1	PUNTO LÍNEA PARALELISMO Y ÁNGULOS
	Punto y línea geométrica y plásticamente, clasificación de sus tipos (Formas, límites, trazado, dirección, posición y expresividad). El paisaje urbano y natural. Utilización correcta de los útiles geométricos: la escuadra, el cartabón y el compás. El ángulo y sus tipos. Construcciones y operaciones de sumas y restas, medición.
1ª EVALUACIÓN	
UD 1	SEGMENTOS, DISTANCIAS Y LUGARES GEOMÉTRICOS.
	Tipos de líneas y relaciones entre ellas. Concepto de medida. Segmentos. Operaciones de sumas y restas. Concepto de distancia geométrica. Aplicación práctica. Los lugares geométricos: circunferencia, mediatriz, bisectriz y mediana. Características y trazados. Resolución de problemas. Partes de la circunferencia y sus posiciones. El círculo y sus secciones. Glosario de la terminología geométrica
UD 2	POLÍGONOS, TRIÁNGULOS Y CUADRILÁTEROS.
	Concepto de polígono. Clasificación y denominación, partes y tipos. Triángulos. Clasificación, denominación y propiedades fundamentales. Cuadriláteros. Clasificación, denominación y propiedades fundamentales. Resolución de problemas básicos utilizando los útiles geométricos.

UD 2	TRAPECIOS Y TRAPEZOIDES
	Clasificación, denominación y propiedades de los trapecios y trapezoides. Resolución de problemas constructivos utilizando los útiles geométricos.
UD 2	POLÍGONOS REGULARES
	Concepto de polígono inscrito y circunscrito. División de la circunferencia en diversas partes para construir el: triángulo, cuadrado, pentágono, hexágono, heptágono, octógono y eneágono. Teorema de Thales. Métodos específicos y generales de construcción de los polígonos regulares. Polígonos estrellados.
UD 3	TANGENCIAS
	Concepto y tipos. Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas. Tangentes básicas, circunferencia y recta.
UD5	SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN
	Vistas de cubo, prisma rectangular, cilindro, cono y esfera. Acotaciones de cubo, prisma rectangular, cilindro, cono y esfera.
2ª EVALUACIÓN	
UD 6	TÉCNICAS Y MATERIALES
	Percepción y representación de un motivo. División regular de los espacios. Utilización correcta del lápiz de grafito, las tramas o mezclas de color con los lápices de colores, el rotulador y su modulación del trazo, y por último, el collage
UD 6	TEXTURAS
	El punto, el plano, la línea como elemento de descripción, de expresión y configuración de la forma. Definición de la textura y su impronta. Clasificación: naturales, artificiales, táctiles, visuales y gráficas. Técnica del frotage. Valores expresivos de la textura.
UD 6	CIRCULO CROMÁTICO
	Existencia y percepción del color, el proceso de la percepción. Color luz y color pigmento, primarios y secundarios. Síntesis cromáticas aditiva y sustractiva. Cualidades del color: tono, valor y saturación. Círculo cromático.
UD 6	RELACIONES CROMÁTICAS
	Existencia de las relaciones cromáticas armoniosas y contrastadas. Armonías por gama cálida y fría, valor simbólico. Círculo cromático división por gamas (tonos cálidos, neutros, fríos). Obtención de las tonalidades marrones. Contraste por complementarios o contrastes luminosos.
UD 6	GRADACIONES TONALES
	Concepto de luminosidad y saturación. El blanco y negro como tonos neutros. Manejo de la paleta de color. La luz el claroscuro y valores expresivos
UD 7	PERCEPCIÓN DE LAS FORMAS
	Concepto de forma y su clasificación (simples-complejas, naturales-artificiales, geométricas-orgánicas y cerradas-abiertas). Relación de figura fondo, reconociendo las formas por su contorno, dintorno y silueta. Temáticas generales de las imágenes. Aplicación de las relaciones espaciales utilizando valores texturales.
3ª EVALUACIÓN	
UD 8	COMUNICACIÓN VISUAL
	La comunicación visual, significado y significante, además de sus elementos.

	Tipos de lenguajes visuales. Leyes de la Gestalt. División regular de los espacios.
UD 8	FUNCIONES DE LA IMAGEN
	Funciones de las imágenes en tres bloques: Informativas y descriptivas; Expresivas y estéticas; y exhortativas, abordando las publicitarias, los signos y los símbolos. Elementos del Cartel: eslogan, ilustración, texto y logotipo. Utilización correcta de las técnicas gráfico plásticas.
UD 8	RELACIONES ESPACIALES
	Concepto de relación espacial, figura y fondo. Relaciones entre las formas: separación, contacto, solapamiento, transparencia, unión e intersección. Reconocimiento de estas relaciones en el ámbito señalética y los logotipos. Aplicación de las relaciones espaciales utilizando valores texturales.
UD 9	LENGUAJE AUDIOVISUAL
	Imagen en movimiento. El comic y la fotografía

c. Métodos pedagógicos y didácticos

Desde el punto de vista metodológico, hay que tener presente que el desarrollo y la adquisición de las competencias clave son los elementos fundamentales a la hora de abordar y orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia desde un posicionamiento activo. Por eso:

Los bloques de conocimiento se desarrollarán de forma progresiva a lo largo de los tres cursos, hasta alcanzar el dominio de todos los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje establecidos, por lo que se repiten contenidos en varios cursos, desde lo más simple a lo más complejo.

En 1º dada la diversidad de procedencia de nuestros alumnos y que en primaria no existe especialista se comienza “desde cero” e incluso corrigiendo malas prácticas.

Por lo tanto, los métodos pedagógicos y didácticos que se seguirán son:

Enfoque evidentemente práctico. La teoría se desarrollará en torno a la realización de trabajos.

Se plantearán estrategias de aprendizaje que faciliten la adquisición de las competencias y para que el alumno adquiera una visión de conjunto, algo necesario para la elaboración de proyectos.

Además, en el campo de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, hay que tener en cuenta los cambios que se han dado en el contexto cultural relacionado con la experiencia artística, visual y audiovisual, pues en la actualidad las fronteras entre las artes cada vez son más débiles y por otro lado se están desarrollando múltiples recursos, soportes y planteamientos potenciados, sobre todo, por el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Basándonos en estos cambios la forma de trabajar la asignatura tendrá que dar respuesta a varios ámbitos:

Utilización de los recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales, seleccionando ejemplos familiares a los alumnos, con sus experiencias, sus conocimientos previos y sus valores.

Comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte, la cultura visual y audiovisual, resaltando la importancia que los productos estéticos tienen y han tenido en la vida de los individuos y las sociedades, tomando conciencia sobre las modas y los gustos.

Priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal, haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados.

Valoración de los procesos de reflexión y análisis crítico, vinculados al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas, transformar objetos del entorno y plantear múltiples soluciones evaluando críticamente los resultados.

Superación de las concepciones de la Educación Plástica Visual y Audiovisual exclusivamente soportadas en la producción de objetos con valor estético y expresivo, haciendo de esta materia un lugar

de reflexión, diálogo, búsqueda e interpretación de las artes y la cultura visual y audiovisual.

La confluencia con otras disciplinas enriquecerá el desarrollo de los procesos de trabajo dentro de esta materia. La mayoría de los productos, tanto artísticos como mediáticos, utilizan los lenguajes escrito, oral y musical, por lo que se intentará relacionar así el lenguaje plástico visual y audiovisual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento.

El profesor buscará posibilitar al alumno la adquisición significativa de conocimiento, tanto conceptual como procedimental, a través de procesos personales y grupales, partiendo del nivel de desarrollo de cada de cada alumno, procurando así la integración y el intercambio de opiniones.

d. Materiales y recursos didácticos

No se trabaja con libro de texto (caro y poco eficaz según la experiencia en nuestro centro). El departamento de Dibujo ha elaborado el libro de la asignatura y sus correspondientes láminas. Estos **apuntes y láminas** se les entregarán a los alumnos en papel impreso dentro de una carpeta en una hora de clase de esta materia. **Su coste será de 5 €**. También estarán disponibles digitalmente en la plataforma de Google Classroom.

Además para trabajar en esta materia será necesario traer todos los días el siguiente material:

- Lapiceros 2H, HB, 2B
- Goma y sacapuntas con depósito
- Regla de 30 cm
- Escuadra y cartabón (a ser posibles técnicas, sin escalón)
- Transportador de ángulos
- Compás con adaptador
- Rotulador calibrado negro (de 0,4 / 0,5)
- 10 hojas DIN A4 blancas
- Lápices de colores (mínimo 12). Marcas: Milán, Stabilo, Maped, Staendtlar, Giotto.
- Rotuladores (mínimo 12)

No habrá un aula de referencia para plástica debido a la actual situación sanitaria.

Todas las aulas del centro disponen de:

- Pizarra
- 1 PC por aula
- Acceso a Internet
- Proyector de ordenador con pantalla.

e. Los procedimientos, instrumentos de evaluación, criterios de calificación del aprendizaje del alumnado

En el escenario 1:

TEORÍA: Nota media de examen	20%
PRÁCTICA: Nota media de las láminas y trabajos prácticos	60%
ACTITUD: Se sumarán un máximo de 2 puntos por actitud positiva	20%

Se valorará la evolución del alumno mediante la realización de:

TEORÍA: EXÁMENES

Se realizará un examen por evaluación que el alumno realizará sólo con sus materiales, no pudiendo usar los de otro ni pedir nada durante el examen. Si un alumno no se presenta a un examen, sólo se le realizará una nueva prueba si justifica debidamente la causa de la falta.

PRÁCTICA: LÁMINAS, TRABAJOS EN GRUPO Y PROYECTOS:

En esta materia se trabajará con **apuntes y láminas** elaborados por el Departamento de Dibujo que se entregarán a los alumnos impresos en papel y metidos dentro de una carpeta durante una clase de esta materia. **Su coste será de 5 €**.

También estarán disponibles digitalmente en la plataforma de Google Classroom.

Para aprobar es OBLIGATORIO entregar el 100% de las láminas (pudiendo ser un 90% en casos justificados) y que la nota media de las mismas sea igual o mayor que 5. Se tendrán que repetir aquellas láminas que no alcancen una nota de un 3. Siendo voluntarios solo los de ampliación que pueden subir la nota, pero no bajarla.

LAS LÁMINAS CORREGIDAS SERÁN DEVUELTAS AL ALUMNO, QUE DEBERÁ GUARDARLAS HASTA FINAL DE CURSO Y TENERLAS DISPONIBLES: pueden volver a pedirse en cualquier momento.

LOS TRABAJOS CORREGIDOS SERÁN DEVUELTOS AL ALUMNO EL ALUMNO DEBE GUARDARLOS HASTA FINAL DE CURSO Y TENERLOS DISPONIBLES: pueden volver a pedirse en cualquier momento.

ACTITUD: A fin de tener en cuenta el interés y trabajo:

Se valorará positivamente:

La atención en clase e intervenciones oportunas: preguntas o aportaciones interesantes

Constancia en el trabajo de clase.

La realización de alguna actividad o trabajo voluntario propuesto por el profesor.

La participación en el mantenimiento del orden y limpieza del aula.

La ayuda entre compañeros.

Se valorará negativamente:

No traer a clase el material necesario y hacer mal uso o uso inadecuado de materiales e instalaciones.

Interrumpir o molestar, impidiendo la atención propia y/o de los compañeros.

Faltas de educación y respeto a los compañeros o al profesor (incluye decir "tacos")

Distraerse o realizar actividades ajenas a la materia.

Faltar a clase injustificadamente o llegar con retraso.

No presentar las láminas cuando el profesor lo requiera.

Comer en clase (incluye chicle).

ES OBLIGATORIO TRAER EL MATERIAL NECESARIO PARA CADA CLASE, SU FALTA SE PENALIZARÁ EN LA PUNTUACIÓN DE ACTITUD. La falta del mismo en una ocasión es comprensible, a partir de la segunda falta por evaluación, se descontarán 0,10 puntos (por cada día) de la nota de actitud merecida por el alumno.

En los escenarios 2 y 3

PRÁCTICA: Nota media de las láminas y trabajos prácticos	80%
ACTITUD: Se sumarán un máximo de 2 puntos por actitud positiva	20%

TEORÍA: En los escenarios 2 y 3 no habrá exámenes pero habrá trabajos teóricos y/o prácticos de mayor complejidad.

PRÁCTICA: En los escenarios 2 y 3 será necesario entregar un 80% de las láminas y que la nota media de las mismas sea igual o mayor que 5. Se tendrán que repetir aquellas láminas que no alcancen una nota de un

La ACTITUD hace referencia a estar en constante comunicación con el profesor, entrega de las láminas en fecha, actitud positiva hacia la asignatura y limpieza en los trabajos)

○ **RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES SUSPENSAS:**

En el escenario 1 El alumno que suspenda una evaluación **deberá repetir las láminas suspensas y/o recuperar los contenidos de las pruebas teórico-prácticas.** Estas pruebas de recuperación se realizarán a lo largo de la siguiente evaluación, si fuera posible.

En los escenarios 2 y 3 se deberá repetir las láminas suspensas que se entregarán en una fecha acordada.

○ **CALIFICACIÓN FINAL DE CURSO JUNIO**

En el escenario 1, 2 y 3

Será la **nota media de las evaluaciones.** En todas debe haberse obtenido como mínimo 5 puntos. Excepcionalmente se considerará aprobada la materia si obteniendo un 4 o más de un 4 en una evaluación

y cumpliendo los estándares de aprendizaje mínimos, la media de todas las evaluaciones sea 5 o superior una vez aplicado el redondeo preceptivo. En caso contrario el alumno deberá presentarse a la **Prueba Extraordinaria**.

○ **EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA**

En los escenarios 1 y 2: Si no se supera la asignatura en la prueba ordinaria, el alumno realizará un Plan de Refuerzo con el cual **presentará correctamente realizadas en una carpeta la colección completa de láminas del curso** que estaban suspensas o no entregadas. Además, **deberá realizar el EXAMEN EXTRAORDINARIO DE JUNIO, un examen en el que la nota mínima para aprobar será de 5 puntos**. La nota de la prueba extraordinaria tendrá en cuenta las notas de las evaluaciones del curso

Evolución del alumno durante las evaluaciones ordinarias. (Nota final Ordinaria)	20%
Actividades de recuperación propuestas.	40%
Examen prueba extraordinaria.	40%

En el escenario 3: Se elimina el **examen de recuperación de la Evaluación Extraordinaria** y se amplía el plazo para la realización de los ejercicios NECESARIOS para la superación de la asignatura, siendo la fecha LÍMITE la que fije el centro como fecha de EXAMEN EXTRAORDINARIO DE JUNIO para la superación de esta materia. La NO entrega supone la renuncia del alumno a la superación de la materia.

f. Medidas de atención a la diversidad

Contando con la información sobre los alumnos y según los resultados de la evaluación inicial se tomarán las medidas oportunas para atender la diversidad, tanto las básicas de aula (lugar en la clase...) como para establecer las modificaciones y adaptaciones de los contenidos, los tiempos y/ o los procedimientos.

MEDIDAS ORDINARIAS

Atención individualizada durante la realización de los trabajos.

Propuesta de actividades con un planteamiento común pero abierto, que el alumno puede y debe hacer propio y personalizar según sus gustos y particularidades.

El profesor actúa como guía del alumno sin coartar su expresividad y promoviendo su creatividad.

Creación en el aula un clima de aceptación de nuevas ideas y formas de expresión valorando positivamente la diferencia.

Actividades de refuerzo encaminadas a consolidar/ayudar a alcanzar los objetivos y capacidades no superados, **con distinto nivel de complejidad**. Individualizadas.

Actividades de ampliación, para los alumnos que superan los mínimos con facilidad y rapidez, se diseñan una serie de actividades, dirigidas a aquellos que muestren una mayor capacidad de aprendizaje. Se trata de evitar la desmotivación y el aburrimiento y dar respuesta a las necesidades e intereses de alumnos especialmente creativos y válidos.

Ritmos de trabajo y fechas de entrega. Todos los alumnos, con carácter general, entregarán los trabajos en las fechas marcadas. Pero en los casos particulares de alumnos con especiales dificultades motoras y/o de aprendizaje, se establecerán plazos específicos que determinará el profesor individualmente. Así mismo se contemplarán los casos de alumnos con faltas de asistencia justificadas y estimadas como pertinentes (por motivos de salud, competiciones...).

MEDIDAS EXTRAORDINARIAS

Si el desfase curricular que un alumno presenta es mayor de dos cursos será necesario hacer una Adaptación Curricular Individual de carácter Significativo. En esta se establecerán los objetivos para ese alumno, los criterios de evaluación y una valoración respecto al logro de esos objetivos: si está en el inicio, en desarrollo, o si se ha conseguido. A medida que un objetivo se logre se fijará el siguiente.

Estas adaptaciones serán tantas como alumnos con necesidades educativas especiales haya. Cada miembro de este Departamento se ocupará de las adaptaciones de aquellos alumnos a los que imparta clase. Las calificaciones de estos alumnos irán referidas con un asterisco que indica que es una calificación en función de la Adaptación Curricular concreta que se ha realizado

g. Concreción de los elementos transversales

En Educación Plástica se tratan de forma específica la **Comunicación Audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación**.

En cuanto al resto de transversales es fundamental para desarrollarlas el trato y las formas del profesor con los alumnos, la organización del aula y del trabajo. Además, se pueden fomentar el diálogo y facilitar herramientas para resolver conflictos pacíficamente en el aula que son aplicables a todos los ámbitos de la vida. Por experiencia de cursos anteriores es necesario transmitir la manera de rectificar o cambiar de actitud dignamente y valorar el hecho positivamente.

De esta manera se favorecen **conductas democráticas, de respeto a uno mismo y a los demás y por tanto a los derechos humanos y a la paz**, rechazando la violencia de todo tipo.

A través de la apreciación de la individualidad, la diversidad, la diferencia y de las aportaciones originales fundamentales, muy valorados en el pensamiento creativo y muy evidentes en lo audiovisual (arte, publicidad, diseño...) se fomentan los valores que sustentan **la libertad, la igualdad y el pluralismo** de todo tipo (contra la xenofobia y otras formas de discriminación).

Por medio de un seguimiento individualizado y una evaluación objetiva se fomenta la **justicia**.

Reutilizando materiales y objetos y extendiendo buenas prácticas de aprovechamiento se fomenta **el desarrollo sostenible y el cuidado del medio ambiente**. Se trabaja el reciclaje como recurso artístico y para el equipamiento del alumno y del aula.

A través del comentario de imágenes propio de la materia se desarrollarán:

La educación y la seguridad vial, analizando campañas y señales tráfico (significado de los colores, símbolos, iconos...)

La igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género, mediante la lectura de imágenes publicitarias y el reconocimiento y la superación de estereotipos y roles en la misma, en el uso de formas y colores en los productos, etc. Adquiriendo una actitud crítica ante comportamientos y contenidos sexistas y alertando sobre los riesgos de explotación y abuso sexual.

Mediante el conocimiento de obras y logros de diferentes culturas e individuos sin importar su origen ni condición. Tras su apreciar el trabajo, el conocimiento del autor/a y sus circunstancias contribuirán a respetar a las personas con discapacidad y al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Con ejercicios concretos pueden fomentarse la **práctica diaria de deporte y ejercicio físico**: como la campaña realizada para fomentar el uso de las escaleras en lugar del ascensor (en el centro y su entorno) dentro de la red de Escuelas Promotoras de Salud.

La propia dinámica de la materia exige la realización de ejercicios individuales cerrados, de otros con planteamientos más abiertos que el alumno debe hacer suyos, de la experimentación con técnicas y materiales, de la realización de obras colectivas y del trabajo por proyectos se desarrolla y afianza el **espíritu emprendedor y la iniciativa personal** a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

h. Actividades complementarias y extraescolares

Ver Anexo de la Programación

i. Evaluación del alumnado con la materia pendiente

Se celebrará una reunión informativa a finales de septiembre o principios de octubre en un recreo. En ese momento se entregará un documento con la información relativa al mismo, cuyo resguardo deben devolver firmado por sus padres o tutores legales.

Los alumnos con Plástica Visual pendiente de 1º tendrán que realizar un conjunto de

láminas(divididas en dos bloques) y que tendrán que entregar correctamente realizadas en dos reuniones que se celebrarán a finales de enero y a mediados de abril (cada bloque de láminas se entregará en una de las reuniones)

j. Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente

Ver Anexo de la Programación

k. Indicadores de logro

Ver Anexo de la Programación

i. Planes, Programas y Proyectos de centro

Enmarcado en el **PROYECTO LINGÜÍSTICO DE CENTRO** y con el objetivo de incentivar y mejorar las destrezas orales de nuestro alumnado, desde el Departamento de Dibujo llevaremos a cabo estas acciones en los cursos de Educación Secundaria:

Si hubiese tiempo, en el 3º trimestre para fomentar el **PROYECTO LINGÜÍSTICO DE CENTRO**, se propondría al alumnado que elabore una presentación escrita (Power Point) y oral sobre un artista que debería exponer a sus compañeros. Este ejercicio tendrá un peso sobre la puntuación final del curso de 1/10 puntos como máximo. Los criterios de calificación de la expresión oral de esta prueba se llevarán a cabo según la **MATRIZ DE ESPECIFICACIONES** establecida para el Proyecto Lingüístico de Centro que se dará a conocer a los alumnos antes de exponer y la cual se puede encontrar en la web del centro dentro del apartado correspondiente a dicho Proyecto.

a. Contribución de la materia al desarrollo de las competencias

Atendiendo al decreto 38/2015 del 22 de mayo, que establece el currículo de la educación secundaria obligatoria y del bachillerato de la comunidad autónoma de Cantabria, la educación plástica, visual y audiovisual contribuye al desarrollo de las competencias de la siguiente manera.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite el desarrollo de todas las competencias clave por su carácter teórico-práctico e integrador. Y muy especialmente la competencia de **Conciencia y expresiones culturales**, pues 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 de los diversos recursos expresivos que se plantean en la materia, por lo que 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.

Además la Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a desarrollar la **Comunicación lingüística**, ya que a lo largo de los cursos, los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral y escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia, a la vez que deben integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes, especialmente a través de los medios audiovisuales, en los que la imagen y el lenguaje oral y escrito se combinan en lenguajes multimedia complejos que potencian la capacidad comunicativa.

De la misma manera contribuye a complementar la **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**, a través 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 a través de 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, potenciamos además el pensamiento crítico. Se contribuirá a la adquisición de esta competencia, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Así mismo hay que destacar que la **Competencia digital** se desarrolla en esta materia a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, como medio de búsqueda y selección crítica y reflexiva de información, así como para utilizar diferentes soportes para la realización y exhibición de proyectos. También proporciona destrezas en el manejo de aplicaciones informáticas para la creación o manipulación de imágenes y audiovisuales, mostrándoles el panorama creativo más actual.

Igualmente, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual mejora la competencia de **Aprender a aprender**, al introducir al alumno en procesos creativos basados en la investigación y experimentación y en los que debe integrar su propia forma de expresión, todo lo cual, le permite adquirir un mayor grado de autonomía, al tener que resolver problemas de manera creativa, organizando sus actividades en función de los recursos, el tiempo y la información disponibles. Por tanto, el alumnado desarrolla la capacidad de superar los obstáculos con éxito, fomentando su motivación, la autoestima, y aplicando lo aprendido a diversos contextos.

Del mismo modo se contribuye a las **Competencias sociales y cívicas**, al fomentar la creación artística personal y el trabajo en equipo, por lo que se facilita la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad, que contribuyen a la adquisición de habilidades sociales, pues en la materia se debe desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva. Además, el estudio y análisis de obras artísticas ajenas y el conocimiento de los principios básicos de su conservación, favorecen la valoración y respeto por el patrimonio cultural.

Por último, destacar que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual sirve para desarrollar estrategias de planificación, de aprensión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. Por lo que la toma de decisiones de manera autónoma, el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, la búsqueda de nuevas soluciones y planteamientos, así como la autocrítica, fomentan de manera importante la **iniciativa y espíritu emprendedor** en los alumnos.

b. Contenidos, competencias correspondientes, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y distribución temporal.

En la tabla que se adjunta a continuación aparecen los contenidos, competencias, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables según Decreto 38/2015, de 22 de mayo, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

- Aparecen en **negrita** los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables que se consideran esenciales.

Bloque 1. Expresión plástica.		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables.
Los elementos configuradores del lenguaje visual: -El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma. -La luz, el claroscuro. Valores expresivos. -El color, colores primarios, secundarios. Color luz. Color pigmento. La textura visual y táctil.	1. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. 4º Aprender a aprender. 7ª conciencia y expresiones culturales	1.1. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea
	2. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros. 7ª Conciencia y expresiones culturales	2.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)
	3. Identificar y diferenciar las propiedades del claroscuro, del color luz y el color pigmento. 3º competencia digital 7º Conciencia y expresiones culturales	3.1. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas y usando las TIC, para expresar sensaciones por medio del uso del color y el claroscuro.
La composición: Tipos, Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. 7º Conciencia y expresiones culturales 4º Aprender a aprender.	4.1. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. 4.2. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. 4.3 Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
	5. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. El carboncillo, la	5.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
	Técnicas gráfico plásticas: Técnicas secas, húmedas y mixtas: carboncillo, grafito, bolígrafos,	

<p>rotuladores, los lápices de colores, ceras, tempera y collage Adecuación a las intenciones expresivas.</p>	<p>témpera, los lápices de grafito y de color, los rotuladores, la tinta china y el collage.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	<p>5.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p>
		<p>5.3. 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.</p>
		<p>5.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p>
		<p>5.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p>
		<p>5.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p>
		<p>5.7. 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>
<p>El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc., métodos creativos para lo obtención de imágenes gráfico-plásticas.</p>	<p>6. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p>	<p>6.1. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración obras plásticas, de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p>
	<p>7. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales</p>	<p>7.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>
	<p>8. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p>1º Comunicación lingüística. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 7º Conciencia y expresiones culturales</p>	<p>8.1. Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>

Bloque 2. Comunicación audiovisual		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
La percepción visual: -El proceso de la percepción. - Elementos y factores. Leyes de la Gestalt. - Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas.	1. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
	2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 7º Conciencia y expresiones culturales	1.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
La imagen: Definición. Significante y significado de la imagen. Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono. Lectura y análisis de imágenes. Imagen fija. La fotografía y el cómic	2. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. 4º Aprender a aprender.	2.1. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
	3. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. 7º Conciencia y expresiones culturales	3.1. Diseña símbolos e iconos.
	4. Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. 1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales	4.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
		4.2. Analiza una imagen, mediante una lectura objetiva y subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado
	5. Analizar y realizar fotografías, comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. 7º Conciencia y expresiones culturales.	5.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
		5.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas.
	6. Analizar y realizar cómics, aplicando los recursos de manera apropiada. 7º Conciencia y expresiones culturales 4º Aprender a aprender. 1º Comunicación lingüística.	6.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeya
Comunicación visual y audiovisual: Elementos de la comunicación, funciones y finalidades. Lenguajes y códigos	7. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 7º Conciencia y expresiones culturales 5º	7.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las

audiovisuales.	Competencias sociales y cívicas	distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados
-Imagen en movimiento: Tipos y fundamentos de la animación. -Lenguaje del cine: Historia del cine. Géneros cinematográficos. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. - Lenguaje publicitario audiovisual.	8. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. 3º Competencia digital. 4º Aprender a aprender.	8.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
	9. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. 7º Conciencia y expresiones culturales	9.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
	10. Identificar y emplear recursos visuales, como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. 7º Conciencia y expresiones culturales 1º Comunicación lingüística	10.1. Diseña un mensaje publicitario audiovisual utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
	11. Apreciar el lenguaje del cine, analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. 7º Conciencia y expresiones culturales 5º Competencias sociales y cívica	11.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
Lenguaje Multimedia: tipos y Recursos digitales para su elaboración.	12. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 3ª Competencia digital. 7º Conciencia y expresiones culturales	12.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

Bloque 3. Dibujo técnico		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables.
-Definición del punto,	1. Analizar cómo se puede definir una recta con	1.1. Señala dos de las

la línea y el plano. Tipos de planos	dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. 4º Aprender a aprender. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
Repaso de Conceptos fundamentales: Recta, semirecta y segmentos. Quebradas Curvas mixtas. Horizontales, verticales, oblicuas, paralelas, perpendiculares y transversales.	2. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	2.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
-La circunferencia; sus elementos y propiedades.	3. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	3.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.
-Teorema de Thales y su aplicación en la división de un segmento y como escala.	4. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. 4º Aprender a aprender. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	4.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 4.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales
-Ángulos: Suma y resta. Medición de ángulos.	5. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.	5.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
-Definición de los lugares geométricos destacables: mediatriz, bisectriz, circunferencia, rectas paralelas, planos paralelos.	6. Conocer lugares geométricos y definirlos. 1º Comunicación lingüística. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y	6.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...)
	7. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	7.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
-Triángulos. Rectas y puntos característicos y,	8. Construir triángulos conociendo tres de tres de sus datos (lados o ángulos).	8.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo,

Construcción. Resolución de problemas básicos.	2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
	9. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprende a aprender.	9.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
	10. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.	10.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos: cuadrado rectángulo. Rombo, romboide y trapecio	11. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.	11.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
-Los polígonos. Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia y conocido el lado. Métodos generales para la obtención de polígonos	12. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	12.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
	13. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º aprender a aprender.	13.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 6 lados, conociendo el lado.
-Tangencias: definición, Resolución de problemas más comunes: rectas tangentes a circunferencias, circunferencias tangentes a circunferencias, enlaces de rectas y curvas más comunes	14. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender	14.1. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

-Óvalos, ovoides y espirales.	15. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.	15.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
-Tangencias	16. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.	16.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
	17. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender	17.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
-Transformaciones básicas; definición, simetrías, giros, traslaciones básicas.	18. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	18.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
-Introducción a las proyecciones ortogonales desde su aplicación a las vistas principales de piezas sencillas. Principios generales de la normalización: acotación, escalas, rotulación, formatos.	19. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender	19.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
-Perspectiva: tipos, fundamentos generales y construcción de perspectiva caballera e isométrico con su correspondiente reducción.	20. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	20.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
	21. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.	21.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

En la tabla adjunta se disponen los contenidos y la distribución temporal de los mismos. En el caso de que se produzca alguna variación en la distribución de los contenidos a lo largo del curso, motivada por necesidades pedagógicas en el alumnado, esta quedará recogida en el acta del departamento. Además de realizarán actividades que relacionen los distintos bloques, con el fin de consolidar y reforzar conocimientos. En primer lugar, desarrollaremos los contenidos relativos al bloque de Dibujo técnico, seguidos del bloque de Expresión plástica y Comunicación Audiovisual.

Fechas de evaluaciones:

Evaluación inicial: 26, 27, 28 y 29 de octubre de 2020

1ª Evaluación: 16, 17, 18 y 21 de diciembre de 2020

2ª Evaluación: 15, 16, 17 y 18 de MARZO de 2021

3ª Final Ordinaria: Semana del 7 al 10 de JUNIO de 2021

Evaluación Extraordinaria: 23 y 24 de JUNIO de 2021

EVALUACIÓN INICIAL/ 1ª EVALUACIÓN	
UD1	TRAZADOS GEOMÉTRICOS
	Definición del punto, la línea y el plano. Tipos de planos Repaso de Conceptos fundamentales: Recta, semirrecta y segmentos. Quebradas Curvas mixtas. Horizontales, verticales, oblicuas, paralelas, perpendiculares y transversales. -La circunferencia; sus elementos y propiedades. -Teorema de Thales y su aplicación en la división de un segmento y como escala. -Ángulos: Suma y resta. Medición de ángulos. -Definición de los lugares geométricos destacables: mediatriz, bisectriz, circunferencia, rectas paralelas, planos paralelos.
UD2	POLÍGONOS
	Triángulos. Rectas y puntos característicos y, Construcción. Resolución de problemas básicos. Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos: cuadrado rectángulo. Rombo, romboide y trapecio -Los polígonos. Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia y conocido el lado. Métodos generales para la obtención de polígono
UD3	-Óvalos, ovoides y espirales.
UD4	TANGENCIAS
	-Tangencias: definición, Resolución de problemas más comunes: rectas tangentes a circunferencias, circunferencias tangentes a circunferencias, enlaces de rectas y curvas más comunes
UD5	TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS
	-Transformaciones básicas; definición, simetrías, giros, traslaciones básicas.
	PROYECCIONES Y PERSPECTIVAS
	-Introducción a las proyecciones ortogonales desde su aplicación a las vistas principales de piezas sencillas. Principios generales de la normalización: acotación, escalas, rotulación, formatos.
	-Perspectiva: tipos, fundamentos generales y construcción de perspectiva caballera e isométrico con su correspondiente reducción.
2ª EVALUACIÓN	
UD6	TÉCNICAS GRAFICO PLÁSTICAS
	Técnicas secas, húmedas y mixtas: carboncillo, grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, ceras, tempera y collage Adecuación a las intenciones expresivas.
UD6	LOS ELEMENTOS CONFIGURADORES DEL LENGUAJE VISUAL
	- El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración

	de la forma. -La luz, el claroscuro. Valores expresivos. -El color, colores primarios, secundarios. Color luz. Color pigmento. La textura visual y táctil.
UD7	LA COMPOSICIÓN
	Tipos, Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo
UD7	EL PROCESO DE CREACIÓN.
	Apuntes, bocetos, esquemas, etc., métodos creativos para la obtención de imágenes gráfico-plásticas.
3ª EVALUACIÓN	
UD8	LA PERCEPCIÓN VISUAL
	-El proceso de la percepción. -Elementos y factores. Leyes de la Gestalt. -Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas.
UD9	LA IMAGEN
	Definición. Significante y significado de la imagen. Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono. Lectura y análisis de imágenes. Imagen fija. La fotografía y el cómic
UD10	COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL
	Elementos de la comunicación, funciones y finalidades. Lenguajes y códigos audiovisuales.
UD11	LENGUAJE MULTIMEDIA: TIPOS Y RECURSOS DIGITALES PARA SU ELABORACIÓN
	-Imagen en movimiento: Tipos y fundamentos de la animación. -Lenguaje del cine: Historia del cine. Géneros cinematográficos. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. -Lenguaje publicitario audiovisual.

c. Métodos pedagógicos y didácticos

Desde el punto de vista metodológico, hay que tener presente que el desarrollo y la adquisición de las competencias clave son los elementos fundamentales a la hora de abordar y orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia desde un posicionamiento activo. Por eso:

Los bloques de conocimiento se desarrollarán de forma progresiva a lo largo de los tres cursos, hasta alcanzar el dominio de todos los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje establecidos, por lo que se repiten contenidos en varios cursos, desde lo más simple a lo más complejo.

Enfoque evidentemente práctico. La teoría se desarrollará en torno a la realización de trabajos.

Se plantearán estrategias de aprendizaje que faciliten la adquisición de las competencias y para que el alumno adquiera una visión de conjunto, algo necesario para la elaboración de proyectos.

Además, en el campo de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, hay que tener en cuenta los cambios que se han dado en el contexto cultural relacionado con la experiencia artística, visual y audiovisual, pues en la actualidad las fronteras entre las artes cada vez son más débiles y por otro lado se están desarrollando múltiples recursos, soportes y planteamientos potenciados, sobre todo, por el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Basándonos en estos cambios la forma de trabajar la asignatura tendrá que dar respuesta a varios ámbitos:

Utilización de los recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales, seleccionando ejemplos familiares a los alumnos, con sus experiencias, sus conocimientos previos y sus valores.

Comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte, la cultura visual y audiovisual, resaltando la importancia que los productos estéticos tienen y han tenido en la vida de los individuos y las sociedades, tomando conciencia sobre las modas y los gustos.

Priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal, haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados.

Valoración de los procesos de reflexión y análisis crítico, vinculados al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas, transformar objetos del entorno y plantear múltiples soluciones evaluando críticamente los resultados.

Superación de las concepciones de la Educación Plástica Visual y Audiovisual exclusivamente soportadas en la producción de objetos con valor estético y expresivo, haciendo de esta materia un lugar de reflexión, diálogo, búsqueda e interpretación de las artes y la cultura visual y audiovisual.

La confluencia con otras disciplinas enriquecerá el desarrollo de los procesos de trabajo dentro de esta materia. La mayoría de los productos, tanto artísticos como mediáticos, utilizan los lenguajes escrito, oral y musical, por lo que se intentará relacionar así el lenguaje plástico visual y audiovisual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento.

El profesor buscará posibilitar al alumno la adquisición significativa de conocimiento, tanto conceptual como procedimental, a través de procesos personales y grupales, partiendo del nivel de desarrollo de cada de cada alumno, procurando así la integración y el intercambio de opiniones.

d. Materiales y recursos didácticos

No se trabaja con libro de texto (caro y poco eficaz según la experiencia en nuestro centro). El departamento de Dibujo ha elaborado el libro de la asignatura y sus correspondientes láminas. Estos **apuntes y láminas** se les entregarán a los alumnos en papel impreso dentro de una carpeta en una hora de clase de esta materia. **Su coste será de 6 €**. También estarán disponibles digitalmente en la plataforma de Google Classroom.

Además para trabajar en esta materia será necesario traer todos los días el siguiente material:

- Lapiceros 2H, HB, 2B
- Goma y sacapuntas con depósito
- Regla de 30 cm
- Escuadra y cartabón (a ser posibles técnicas, sin escalón)
- Transportador de ángulos
- Compás con adaptador
- Rotulador calibrado negro (de 0,4 / 0,5)
- 10 hojas DIN A4 blancas
- Lápices de colores (mínimo 12). Marcas: Milán, Stabilo, Maped, Staendtl, Giotto.
- Rotuladores (mínimo 12)

No habrá un aula de referencia para plástica debido a la actual situación sanitaria.

Todas las aulas del centro disponen de:

- Pizarra
- 1 PC por aula
- Acceso a Internet
- Proyector de ordenador con pantalla.

e. Los procedimientos, instrumentos de evaluación, criterios de calificación del aprendizaje del alumnado

En el escenario 1:

TEORÍA: Nota media de examen	20%
PRÁCTICA: Nota media de las láminas y trabajos prácticos	60%
ACTITUD: Se sumarán un máximo de 2 puntos por actitud positiva	20%

Se valorará la evolución del alumno mediante la realización de:

TEORÍA: EXÁMENES

Se realizará un examen por evaluación que el alumno realizará sólo con sus materiales, no pudiendo usar los de otro ni pedir nada durante el examen. Si un alumno no se presenta a un examen, sólo se le realizará una nueva prueba si justifica debidamente la causa de la falta.

PRÁCTICA: LÁMINAS, TRABAJOS EN GRUPO Y PROYECTOS:

En esta materia se trabajará con **apuntes y láminas** elaborados por el Departamento de Dibujo que se entregarán a los alumnos impresos en papel y metidos dentro de una carpeta durante una clase de esta materia. **Su coste será de 6 €.** También estarán disponibles digitalmente en la plataforma de Google Classroom.

Para aprobar es OBLIGATORIO entregar el 100% de las láminas (pudiendo ser un 90% en casos justificados) y que la nota media de las mismas sea igual o mayor que 5. Se tendrán que repetir aquellas láminas que no alcancen una nota de un 3. Siendo voluntarios solo los de ampliación que pueden subir la nota, pero no bajarla.

LAS LÁMINAS CORREGIDAS SERÁN DEVUELTAS AL ALUMNO, QUE DEBERÁ GUARDARLAS HASTA FINAL DE CURSO Y TENERLAS DISPONIBLES: pueden volver a pedirse en cualquier momento.

LOS TRABAJOS CORREGIDOS SERÁN DEVUELTOS AL ALUMNO EL ALUMNO DEBE GUARDARLOS HASTA FINAL DE CURSO Y TENERLOS DISPONIBLES: pueden volver a pedirse en cualquier momento.

ACTITUD: A fin de tener en cuenta el interés y trabajo:

Se valorará positivamente:

La atención en clase e intervenciones oportunas: preguntas o aportaciones interesantes,

Constancia en el trabajo de clase.

La realización de alguna actividad o trabajo voluntario propuesto por el profesor.

La participación en el mantenimiento del orden y limpieza del aula.

La ayuda entre compañeros.

Se valorará negativamente:

No traer a clase el material necesario y hacer mal uso o uso inadecuado de materiales e instalaciones.

Interrumpir o molestar, impidiendo la atención propia y/o de los compañeros.

Faltas de educación y respeto a los compañeros o al profesor (incluye decir "tacos")

Distraerse o realizar actividades ajenas a la materia.

Faltar a clase injustificadamente o llegar con retraso.

No presentar las láminas cuando el profesor lo requiera.

Comer en clase (incluye chicle).

ES OBLIGATORIO TRAER EL MATERIAL NECESARIO PARA CADA CLASE, SU FALTA SE PENALIZARÁ EN LA PUNTUACIÓN DE ACTITUD. La falta del mismo en una ocasión es comprensible, a partir de la segunda falta por evaluación, se descontarán 0,10 puntos (por cada día) de la nota de actitud merecida por el alumno.

En caso de los escenarios 2 y 3

PRÁCTICA: Nota media de las láminas y trabajos prácticos	80%
ACTITUD: Se sumarán un máximo de 2 puntos por actitud positiva	20%

TEORÍA: En los escenarios 2 o 3 no habrá exámenes, pero habrá trabajos teóricos y/o prácticos de mayor complejidad.

PRÁCTICA: En los escenarios 2 o 3 será necesario entregar un 80% de las láminas y que la nota media de las mismas sea igual o mayor que 5. Se tendrán que repetir aquellas láminas que no alcancen una nota de un 3

La ACTITUD hace referencia a estar en constante comunicación con el profesor, entrega de las láminas en fecha, actitud positiva hacia la asignatura y limpieza en los trabajos)

RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES SUSPENSAS:

En el escenario 1 El alumno que suspenda una evaluación **deberá repetir las láminas suspensas y/o recuperar los contenidos de las pruebas teórico-prácticas.** Estas pruebas de recuperación se

realizarán a lo largo de la siguiente evaluación, si fuera posible.

En los escenarios 2 y 3 se deberá repetir las láminas suspensas que se entregarán en una fecha acordada.

○ **CALIFICACIÓN FINAL DE CURSO JUNIO**

En el escenario 1, 2 y 3

Será la **nota media de las evaluaciones**. En todas debe haberse obtenido como mínimo 5 puntos. Excepcionalmente se considerará aprobada la materia si obteniendo un 4 o más de un 4 en una evaluación y cumpliendo los estándares de aprendizaje mínimos, la media de todas las evaluaciones sea 5 o superior una vez aplicado el redondeo preceptivo. En caso contrario el alumno deberá presentarse a la **Prueba Extraordinaria**.

○ **EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA**

En los escenarios 1 y 2: Si no se supera la asignatura en la prueba ordinaria, el alumno realizará un Plan de Refuerzo con el cual **presentará correctamente realizadas en una carpeta la colección completa de láminas del curso** que estaban suspensas o no entregadas. Además, **deberá realizar el EXAMEN EXTRAORDINARIO DE JUNIO, un examen en el que la nota mínima para aprobar será de 5 puntos**. La nota de la prueba extraordinaria tendrá en cuenta las notas de las evaluaciones del curso

Evolución del alumno durante las evaluaciones ordinarias. (Nota final Ordinaria)	20%
Actividades de recuperación propuestas.	40%
Examen prueba extraordinaria.	40%

En el escenario 3: Se elimina el **examen de recuperación de la Evaluación Extraordinaria** y se amplía el plazo para la realización de los ejercicios NECESARIOS para la superación de la asignatura, siendo la fecha LÍMITE la que fije el centro como fecha de EXAMEN EXTRAORDINARIO DE JUNIO para la superación de esta materia. La NO entrega supone la renuncia del alumno a la superación de la materia.

f. Las medidas de atención a la diversidad

MEDIDAS ORDINARIAS

Dentro de cada grupo se contemplarán distintos niveles de profundización en los ejercicios, así como amplitud en la entrega de ejercicios con el fin de atender a todas las necesidades del alumnado y a los distintos ritmos de trabajo.

Se establecerán:

Actividades de refuerzo encaminadas a consolidar/ayudar a alcanzar los objetivos y capacidades no superados, con distinto nivel de complejidad. Con métodos de enseñanza, más directos y repetitivos.

Actividades de ampliación, para los alumnos que superan los mínimos con cierta facilidad y rapidez, se diseñan una serie de actividades de AMPLIACIÓN, dirigidas a aquellos que muestren una mayor capacidad de aprendizaje. Se trata de evitar la desmotivación y el aburrimiento y dar respuesta a las necesidades e intereses de alumnos especialmente creativos y válidos.

Ritmos de trabajo y fechas de entrega. Si bien todos los alumnos, con carácter general, entregarán los trabajos en las fechas marcadas, se contemplarán los casos particulares de determinados alumnos con especiales dificultades motoras y/o de aprendizaje, para los que se establecerán plazos específicos que determinará el profesor individualmente. Así mismo se contemplarán los casos de alumnos con faltas de asistencia justificadas y estimadas como pertinentes.

Para los alumnos de 3º que cursan 2º PMAR, se aplicarán las medidas ordinarias mencionadas (salvo que necesiten Adaptaciones Curriculares Significativas), **y en el caso necesario se evaluará sobre aspectos curriculares mínimos** a través de los ejercicios más sencillos que garanticen la consecución de los estándares aplicables.

-MEDIDAS EXTRAORDINARIAS

Si el desfase curricular que un alumno presenta es mayor de dos cursos será necesario hacer una adaptación Curricular Significativa Individual que se establecerá en función de sus capacidades y potencial en ella. Se establecerán los Objetivos, los Criterios de Evaluación y una indicación respecto a esos objetivos: Inicio, en Desarrollo o Conseguido. A medida que un Objetivo se consiga se irá añadiendo otro nuevo y así sucesivamente. Se buscará la integración y la autonomía de estos alumnos.

Cada miembro de este Departamento se ocupará de las Adaptaciones de cada uno de estos alumnos a los que imparta clase. Las calificaciones de estos alumnos irán referidas con un asterisco que indica que es una calificación en función de Adaptación Curricular Significativa.

g. Concreción de los elementos transversales

En Educación Plástica se tratan de forma específica la Comunicación Audiovisual, las Tecnologías de la En Educación Plástica se tratan de forma específica la **Comunicación Audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación.**

En cuanto al resto de transversales es fundamental para desarrollarlas el trato y las formas del profesor con los alumnos, la organización del aula y del trabajo. Además, se pueden fomentar el diálogo y facilitar herramientas para resolver conflictos pacíficamente en el aula que son aplicables a todos los ámbitos de la vida. Por experiencia de cursos anteriores es necesario transmitir la manera de rectificar o cambiar de actitud dignamente y valorar el hecho positivamente.

De esta manera se favorecen **conductas democráticas, de respeto a uno mismo y a los demás y por tanto a los derechos humanos y a la paz**, rechazando la violencia de todo tipo.

A través de la apreciación de la individualidad, la diversidad, la diferencia y de las aportaciones originales fundamentales, muy valorados en el pensamiento creativo y muy evidentes en lo audiovisual (arte, publicidad, diseño...) se fomentan los valores que sustentan **la libertad, la igualdad y el pluralismo** de todo tipo (contra la xenofobia y otras formas de discriminación).

Por medio de un seguimiento individualizado y una evaluación objetiva se fomenta la **justicia**.

Reutilizando materiales y objetos y extendiendo buenas prácticas de aprovechamiento se fomenta **el desarrollo sostenible y el cuidado del medio ambiente**. Se trabaja el reciclaje como recurso artístico y para el equipamiento del alumno y del aula.

A través del comentario de imágenes propio de la materia se desarrollarán:

La educación y la seguridad vial, analizando campañas y señales tráfico (significado de los colores, símbolos, iconos...)

La igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género, mediante la lectura de imágenes publicitarias y el reconocimiento y la superación de estereotipos y roles en la misma, en el uso de formas y colores en los productos, etc. Adquiriendo una actitud crítica ante comportamientos y contenidos sexistas y alertando sobre los riesgos de explotación y abuso sexual.

Mediante el conocimiento de obras y logros de diferentes culturas e individuos sin importar su origen ni condición. Tras su apreciar el trabajo, el conocimiento del autor/a y sus circunstancias contribuirán a respetar a las personas con discapacidad y al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Con ejercicios concretos pueden fomentarse la **práctica diaria de deporte y ejercicio físico**: como la campaña realizada para fomentar el uso de las escaleras en lugar del ascensor (en el centro y su entorno) dentro de la red de Escuelas Promotoras de Salud.

La propia dinámica de la materia exige la realización de ejercicios individuales cerrados, de otros con planteamientos más abiertos que el alumno debe hacer suyos, de la experimentación con técnicas y materiales, de la realización de obras colectivas y del trabajo por proyectos se desarrolla y afianza el **espíritu emprendedor y la iniciativa personal** a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

h. Actividades complementarias y extraescolares

Ver Anexo de la Programación

i. Evaluación del alumnado con la materia pendiente

Se celebrará una reunión informativa a finales de septiembre o principios de octubre en un recreo. En ese momento se entregará un documento con la información relativa al mismo, cuyo resguardo deben devolver firmado por sus padres o tutores legales.

Los alumnos con Plástica Visual pendiente de 3º tendrán que realizar un conjunto de láminas (divididas en dos bloques) y que tendrán que entregar correctamente realizadas en dos reuniones que se celebrarán a finales de enero y a mediados de abril (cada bloque de láminas se entregará en una de las reuniones)

j. Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente

Ver Anexo de la Programación

k. Indicadores de logro

Ver Anexo de la Programación

i. Planes, Programas y Proyectos de centro

Enmarcado en el **PROYECTO LINGÜÍSTICO DE CENTRO** y con el objetivo de incentivar y mejorar las destrezas orales de nuestro alumnado, desde el Departamento de Dibujo llevaremos a cabo estas acciones en los cursos de Educación Secundaria:

Si hubiese tiempo, en el 3º trimestre para fomentar el **PROYECTO LINGÜÍSTICO DE CENTRO**, se propondría al alumnado que elabore una presentación escrita (Power Point) y oral sobre un artista que debería exponer a sus compañeros. Este ejercicio tendrá un peso sobre la puntuación final del curso de 1/10 puntos como máximo. Los criterios de calificación de la expresión oral de esta prueba se llevarán a cabo según la **MATRIZ DE ESPECIFICACIONES** establecida para el Proyecto Lingüístico de Centro que se dará a conocer a los alumnos antes de exponer y la cual se puede encontrar en la web del centro dentro del apartado correspondiente a dicho Proyecto.

a. Contribución de la materia al desarrollo de las competencias

Atendiendo al decreto 38/2015 del 22 de mayo, que establece el currículo de la educación secundaria obligatoria y del bachillerato de la comunidad autónoma de Cantabria, la educación plástica, visual y audiovisual contribuye al desarrollo de las competencias de la siguiente manera.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite el desarrollo de todas las competencias clave por su carácter teórico-práctico e integrador. Y muy especialmente la competencia de **Conciencia y expresiones culturales**, pues 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 de los diversos recursos expresivos que se plantean en la materia, por lo que 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.

Además la Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a desarrollar la **Comunicación lingüística**, ya que a lo largo de los cursos, los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral y escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia, a la vez que deben integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes, especialmente a través de los medios audiovisuales, en los que la imagen y el lenguaje oral y escrito se combinan en lenguajes multimedia complejos que potencian la capacidad comunicativa.

De la misma manera contribuye a complementar la **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**, a través 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 a través de 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, potenciamos además el pensamiento crítico. Se contribuirá a la adquisición de esta competencia, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Así mismo hay que destacar que la **Competencia digital** se desarrolla en esta materia a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, como medio de búsqueda y selección crítica y reflexiva de información, así como para utilizar diferentes soportes para la realización y exhibición de proyectos. También proporciona destrezas en el manejo de aplicaciones informáticas para la creación o manipulación de imágenes y audiovisuales, mostrándoles el panorama creativo más actual.

Igualmente, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual mejora la competencia de **Aprender a aprender**, al introducir al alumno en procesos creativos basados en la investigación y experimentación y en los que debe integrar su propia forma de expresión, todo lo cual, le permite adquirir un mayor grado de autonomía, al tener que resolver problemas de manera creativa, organizando sus actividades en función de los recursos, el tiempo y la información disponibles. Por tanto, el alumnado desarrolla la capacidad de superar los obstáculos con éxito, fomentando su motivación, la autoestima, y aplicando lo aprendido a diversos contextos.

Del mismo modo se contribuye a las **Competencias sociales y cívicas**, al fomentar la creación artística personal y el trabajo en equipo, por lo que se facilita la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad, que contribuyen a la adquisición de habilidades sociales, pues en la materia se debe desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva. Además, el estudio y análisis de obras artísticas ajenas y el conocimiento de los principios básicos de su conservación, favorecen la valoración y respeto por el patrimonio cultural.

Por último, destacar que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual sirve para desarrollar estrategias de planificación, de aprensión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. Por lo que la toma de decisiones de manera autónoma, el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, la búsqueda de nuevas soluciones y planteamientos, así como la autocrítica, fomentan de manera importante la **iniciativa y espíritu emprendedor** en los alumnos

b. Contenidos, competencias correspondientes, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y distribución temporal.

En la tabla que se adjunta a continuación aparecen los contenidos, competencias, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables según Decreto 38/2015, de 22 de mayo, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

- Aparecen en **negrita** los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables que se consideran esenciales.

Bloque 1: Expresión Plástica		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
-Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual: punto, línea, plano, iluminación y textura. -Estructura de la forma y proporción. -Simbología y psicología del color. -Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento. -Procesos técnicos de expresión del dibujo y pintura: técnicas secas, húmedas y mixtas. Técnicas digitales.	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. 7º Conciencia y expresiones culturales	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
	2. Realizar obras plásticas experimentando con los elementos del lenguaje visual y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. 7º Conciencia y expresiones culturales 4º Aprender a aprender.	2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 2.2. Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
	3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización 4º Aprender a aprender. 7º Conciencia y expresiones culturales 5º Competencias sociales y cívicas	3.1 Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. 3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

<p>El proceso de creación artística individual y en grupo: preparación, incubación, iluminación, verificación.</p>	<p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 5º Competencias sociales y cívicas</p>	<p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>
<p>Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas de todos los tiempos, estilos y técnicas más destacable.</p>	<p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p> <p>1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales. 5º Competencias sociales y cívicas</p>	<p>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.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.</p>

Bloque 2: Dibujo técnico		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>Materiales de Dibujo Técnico. Formas geométricas básicas: Cuadriláteros. Polígonos regulares. Polígonos estrellados. -Tangencias y enlaces -Óvalo, ovoide, espiral.</p>	<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.</p>	<p>1.1 Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo</p> <p>1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p>
<p>-Geometría descriptiva. Tipos de proyección. -Sistemas de representación: Sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica.</p>	<p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.</p>	<p>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p>2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p> <p>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p>

<p>El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador.</p>	<p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p> <p>3. ° Competencia digital.</p>	<p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>
---	---	--

Bloque 3: Fundamentos del diseño		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>-La comunicación visual: elementos y finalidades. -Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas...Finalidades. -La imagen corporativa. -Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño.</p>	<p>1. Percibir e 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, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p> <p>2° Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 1° Comunicación lingüística. 7° Conciencia y expresiones culturales</p> <p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. 4° Aprender a aprender.</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p>
<p>Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos. Las formas básicas del diseño. Composiciones modulares. -Técnicas y procesos en la elaboración de diseños: Objetivos, realización del proceso de creación: boceto (croquis), guion (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final. -El diseño asistido por ordenador: Programas de dibujo.</p>	<p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño, adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p> <p>2° Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 6° Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 3. ° Competencia digital. 5° Competencias sociales y cívicas</p>	<p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares, utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p> <p>3.2 Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p>3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p> <p>3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño</p> <p>3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.</p>

Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
-Lenguaje audiovisual. Características. -Lenguaje fotográfico: Encuadre, iluminación, valores expresivos. Corrientes estéticas y géneros fotográficos. -Cámaras. Aplicaciones técnicas. -Lenguaje cinematográfico: Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros. Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa. -Lenguaje televisivo. Géneros. Diseño publicitario: fundamentos y estilos. Elementos y composición de los mensajes publicitarios.	1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, valorando la labor de equipo. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 4º Aprender a aprender. 5º Competencias sociales y cívicas	1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. 1.2. Realiza un story board a modo de guión para la secuencia de una película.
	2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. 7º Conciencia y expresiones culturales. 4º Aprender a aprender.	2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
-El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo. -Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte. Multimedia.	3. 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. 5º Competencias sociales y cívica	3.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.
	4. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 7º Conciencia y expresiones culturales 3.º Competencia digital.	4.1. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal. 4.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.

Fechas de evaluaciones:

Evaluación inicial: 26, 27, 28 y 29 de octubre de 2020

1ª Evaluación: 16, 17, 18 y 21 de diciembre de 2020

2ª Evaluación: 15, 16, 17 y 18 de MARZO de 2021

3ª Final Ordinaria: Semana del 7 al 10 de JUNIO de 2021

Evaluación Extraordinaria: 23 y 24 de JUNIO de 2021

EVALUACIÓN INICIAL/1ª EVALUACIÓN	
UD1	- Estructura de la forma y proporción.
UD2	- Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual: punto línea, plano, iluminación y textura.
UD3	- Simbología y psicología del color.
UD4	- Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento.
UD5	Materiales de Dibujo Técnico. El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador.
2ª EVALUACION	
UD6	FORMAS GEOMÉTRICAS BÁSICAS : Cuadriláteros. Polígonos regulares. Polígonos estrellados.
UD7	-Tangencias y enlaces -Óvalo, ovoide, espiral. -Geometría descriptiva. Tipos de proyección.
	SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN:
UD7	Sistema diédrico
UD8	Sistema axonométrico
UD9	Perspectiva caballera
UD10	Perspectiva cónica
3ª EVALUACIÓN	
UD11	-Procesos técnicos de expresión del dibujo y pintura: técnicas secas, húmedas y mixtas. Técnicas digitales.
UD12	Técnicas básicas del grabado y estampación. Materiales y soportes según las diferentes técnicas del lenguaje plástico y visual. -Materiales y proceso generales de la obra tridimensional.
UD13	Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos. Las formas básicas del diseño. Composiciones modulares
UD14	-La comunicación visual: elementos y finalidades. -Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas...Finalidades. -La imagen corporativa. -Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño
	Técnicas y procesos en la elaboración de diseños: Objetivos, realización del proceso de creación: boceto (croquis), guion (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final. -El diseño asistido por ordenador: Programas de dibujo.
UD15	-Lenguaje audiovisual. Características. -Lenguaje fotográfico: Encuadre, iluminación, valores expresivos. Corrientes estéticas y géneros fotográficos. -Cámaras. Aplicaciones técnicas. -Lenguaje cinematográfico: Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros. Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa. -Lenguaje televisivo. Géneros. -Diseño publicitario: fundamentos y estilos. Elementos y composición de los mensajes publicitarios.
	-El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo. -Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte. Multimedia.
TODAS LAS EVALUACIONES	
	-Experimentación con distintos materiales.
	- El proceso de creación artística individual y en grupo: preparación, incubación, iluminación, verificación.
	- Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas de todos los tiempos, estilos y técnicas más destacable.

c. Métodos pedagógicos y didácticos

Desde el punto de vista metodológico, hay que tener presente que el desarrollo y la adquisición de las competencias clave son los elementos fundamentales a la hora de abordar y orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia desde un posicionamiento activo. Por eso:

Los bloques de conocimiento se desarrollarán de forma progresiva a lo largo de los tres cursos, hasta alcanzar el dominio de todos los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje establecidos, por lo que se repiten contenidos en varios cursos, desde lo más simple a lo más complejo.

Enfoque evidentemente práctico. La teoría se desarrollará en torno a la realización de trabajos.

Se plantearán estrategias de aprendizaje que faciliten la adquisición de las competencias y para que el alumno adquiera una visión de conjunto, algo necesario para la elaboración de proyectos.

Además, en el campo de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, hay que tener en cuenta los cambios que se han dado en el contexto cultural relacionado con la experiencia artística, visual y audiovisual, pues en la actualidad las fronteras entre las artes cada vez son más débiles y por otro lado se están desarrollando múltiples recursos, soportes y planteamientos potenciados, sobre todo, por el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Basándonos en estos cambios la forma de trabajar la asignatura tendrá que dar respuesta a varios ámbitos:

Utilización de los recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales, seleccionando ejemplos familiares a los alumnos, con sus experiencias, sus conocimientos previos y sus valores.

Comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte, la cultura visual y audiovisual, resaltando la importancia que los productos estéticos tienen y han tenido en la vida de los individuos y las sociedades, tomando conciencia sobre las modas y los gustos.

Priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal, haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados.

Valoración de los procesos de reflexión y análisis crítico, vinculados al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas, transformar objetos del entorno y plantear múltiples soluciones evaluando críticamente los resultados.

Superación de las concepciones de la Educación Plástica Visual y Audiovisual exclusivamente soportadas en la producción de objetos con valor estético y expresivo, haciendo de esta materia un lugar de reflexión, diálogo, búsqueda e interpretación de las artes y la cultura visual y audiovisual.

La confluencia con otras disciplinas enriquecerá el desarrollo de los procesos de trabajo dentro de esta materia. La mayoría de los productos, tanto artísticos como mediáticos, utilizan los lenguajes escrito, oral y musical, por lo que se intentará relacionar así el lenguaje plástico visual y audiovisual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento.

El profesor buscará posibilitar al alumno la adquisición significativa de conocimiento, tanto conceptual como procedimental, a través de procesos personales y grupales, partiendo del nivel de desarrollo de cada uno de los alumnos, procurando así la integración y el intercambio de opiniones.

d. Materiales y recursos didácticos pedagógicos y didácticos

No se trabaja con libro de texto (caro y poco eficaz según la experiencia en nuestro centro).

La profesora encargada de impartir la asignatura ha elaborado un conjunto de láminas para cada evaluación.

Las láminas correspondientes al bloque de contenidos de Dibujo técnico se les entregarán a los alumnos en papel impreso junto con unos apuntes de teoría dentro de una carpeta y que tendrán que pagar los alumnos. También estarán disponibles digitalmente en la plataforma de Google Classroom.

Además, para trabajar en esta materia será necesario traer todos los días el siguiente material:

- Lapiceros 2H, HB, 2B
- Goma y sacapuntas con depósito
- Regla de 30 cm
- Escuadra y cartabón (a ser posibles técnicas, sin escalón)
- Transportador de ángulos
- Compás con adaptador
- Rotulador calibrado negro (de 0,4 / 0,5)
- 10 hojas DIN A4 blancas
- Lápices de colores (mínimo 12). Marcas: Milán, Stabilo, Maped, Staendler, Giotto.
- Rotuladores (mínimo 12)

No habrá un aula de referencia para plástica debido a la actual situación sanitaria. En concreto cada una de las clases de la semana se impartirán en un aluna diferente pero todas las aulas del centro disponen de:

- Pizarra
- 1 PC por aula
- Acceso a Internet
- Proyector de ordenador con pantalla.

e. Los procedimientos, instrumentos de evaluación, criterios de calificación del aprendizaje del alumnado

En el escenario 1:

PRÁCTICA: Nota media de las láminas y trabajos prácticos	70%
ACTITUD: Se sumarán un máximo de 2 puntos por actitud positiva	30%

Se valorará la evolución del alumno mediante la realización de:

PRÁCTICA: LÁMINAS, TRABAJOS Y PROYECTOS:

En esta materia se trabajará con **apuntes y láminas** elaborados por el Departamento de Dibujo Las láminas correspondientes al Bloque de Dibujo técnico se entregarán a los alumnos impresos en papel y metidos dentro de una carpeta **y que tendrán que pagar los alumnos** También estarán disponibles digitalmente en la plataforma de Google Classroom.

Para aprobar es OBLIGATORIO entregar el 100% de las láminas (pudiendo ser un 90% en casos justificados) y que la nota media de las mismas sea igual o mayor que 5. Se tendrán que repetir aquellas láminas que no alcancen una nota de un 3. Siendo voluntarias solo las de ampliación que pueden subir la nota, pero no bajarla.

LAS LÁMINAS CORREGIDAS SERÁN DEVUELTAS AL ALUMNO, QUE DEBERÁ GUARDARLAS HASTA FINAL DE CURSO Y TENERLAS DISPONIBLES: pueden volver a pedirse en cualquier momento.

LOS TRABAJOS CORREGIDOS SERÁN DEVUELTOS AL ALUMNO EL ALUMNO DEBE GUARDARLOS HASTA FINAL DE CURSO Y TENERLOS DISPONIBLES: pueden volver a pedirse en cualquier momento.

ACTITUD: A fin de tener en cuenta el interés y trabajo:

Se valorará positivamente:

La atención en clase e intervenciones oportunas: preguntas o aportaciones interesantes, Constancia en el trabajo de clase.

La realización de alguna actividad o trabajo voluntario propuesto por el profesor.

La participación en el mantenimiento del orden y limpieza del aula.

La ayuda entre compañeros.

Se valorará negativamente:

No traer a clase el material necesario y hacer mal uso o uso inadecuado de materiales e instalaciones.

Interrumpir o molestar, impidiendo la atención propia y/o de los compañeros.

Faltas de educación y respeto a los compañeros o al profesor (incluye decir “tacos”)

Distraerse o realizar actividades ajenas a la materia.

Faltar a clase injustificadamente o llegar con retraso.
No presentar las láminas cuando el profesor lo requiera.
Comer en clase (incluye chicle).

ES OBLIGATORIO TRAER EL MATERIAL NECESARIO PARA CADA CLASE, SU FALTA SE PENALIZARÁ EN LA PUNTUACIÓN DE ACTITUD. La falta del mismo en una ocasión es comprensible, a partir de la segunda falta por evaluación, se descontarán 0,10 puntos (por cada día) de la nota de actitud merecida por el alumno.

En caso de los escenarios 2 y 3

PRÁCTICA: Nota media de las láminas y trabajos prácticos	80%
ACTITUD: Se sumarán un máximo de 2 puntos por actitud positiva	20%

TEORÍA: En los escenarios 2 o 3 no habrá exámenes, pero habrá trabajos teóricos y/o prácticos de mayor complejidad.

PRÁCTICA: En los escenarios 2 o 3 será necesario entregar un 80% de las láminas y que la nota media de las mismas sea igual o mayor que 5. Se tendrán que repetir aquellas láminas que no alcancen una nota de un

La **ACTITUD** hace referencia a estar en constante comunicación con el profesor, entrega de las láminas en fecha, actitud positiva hacia la asignatura y limpieza en los trabajos)

○ **RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES SUSPENSAS:**

En el escenario 1 El alumno que suspenda una evaluación **deberá repetir las láminas suspensas y/o recuperar los contenidos de las pruebas teórico-prácticas.** Estas pruebas de recuperación se realizarán a lo largo de la siguiente evaluación, si fuera posible.

En los escenarios 2 y 3 se deberá repetir las láminas suspensas que se entregarán en una fecha acordada.

○ **CALIFICACIÓN FINAL DE CURSO JUNIO**

En el escenario 1, 2 y 3 Será la **nota media de las evaluaciones.** En todas debe haberse obtenido como mínimo 5 puntos. Excepcionalmente se considerará aprobada la materia si obteniendo un 4 o más de un 4 en una evaluación y cumpliendo los estándares de aprendizaje mínimos, la media de todas las evaluaciones sea 5 o superior una vez aplicado el redondeo preceptivo. En caso contrario el alumno deberá presentarse a la **Prueba Extraordinaria.**

○ **PRUEBA EXTRAORDINARIA**

En los escenarios 1 y 2: Si no se supera la asignatura en la prueba ordinaria, el alumno realizará un Plan de Refuerzo con el cual **presentará correctamente realizadas en una carpeta la colección completa de láminas del curso** que estaban suspensas o no entregadas. Además, **deberá realizar el EXAMEN EXTRAORDINARIO DE JUNIO, un examen en el que la nota mínima para aprobar será de 5 puntos.** La nota de la prueba extraordinaria tendrá en cuenta las notas de las evaluaciones del curso

Evolución del alumno durante las evaluaciones ordinarias. (Nota final Ordinaria)	20%
Actividades de recuperación propuestas.	40%
Examen prueba extraordinaria.	40%

En el escenario 3: Se elimina el **examen de recuperación de la Evaluación Extraordinaria** y se amplía el plazo para la realización de los ejercicios NECESARIOS para la superación de la asignatura, siendo la fecha LÍMITE la que fije el centro como fecha de EXAMEN EXTRAORDINARIO DE JUNIO para la superación de esta materia. La NO entrega supone la renuncia del alumno a la superación de la materia.

f. Medidas de atención a la diversidad

MEDIDAS ORDINARIAS

Dentro de cada grupo se contemplarán distintos niveles de profundización en los ejercicios, así como amplitud en la entrega de ejercicios con el fin de atender a todas las necesidades del alumnado y a los distintos ritmos de trabajo.

Se establecerán:

Actividades de refuerzo encaminadas a consolidar/ayudar a alcanzar los objetivos y capacidades no superados, con distinto nivel de complejidad. Con métodos de enseñanza, más directos y repetitivos.

Actividades de ampliación, para los alumnos que superan los mínimos con cierta facilidad y rapidez, se diseñan una serie de actividades de AMPLIACIÓN, dirigidas a aquellos que muestren una mayor capacidad de aprendizaje. Se trata de evitar la desmotivación y el aburrimiento y dar respuesta a las necesidades e intereses de alumnos especialmente creativos y válidos.

Ritmos de trabajo y fechas de entrega. Si bien todos los alumnos, con carácter general, entregarán los trabajos en las fechas marcadas, se contemplarán los casos particulares de determinados alumnos con especiales dificultades motoras y/o de aprendizaje, para los que se establecerán plazos específicos que determinará el profesor individualmente. Así mismo se contemplarán los casos de alumnos con faltas de asistencia justificadas y estimadas como pertinentes.

-MEDIDAS EXTRAORDINARIAS

Si el desfase curricular que un alumno presenta es mayor de dos cursos será necesario hacer una adaptación Curricular Significativa Individual que se establecerá en función de sus capacidades y potencial en ella. Se establecerán los Objetivos, los Criterios de Evaluación y una indicación respecto a esos objetivos: Inicio, en Desarrollo o Conseguido. A medida que un Objetivo se consiga se irá añadiendo otro nuevo y así sucesivamente. Se buscará la integración y la autonomía de estos alumnos.

Cada miembro de este Departamento se ocupará de las Adaptaciones de cada uno de estos alumnos a los que imparta clase. Las calificaciones de estos alumnos irán referidas con un asterisco que indica que es una calificación en función de Adaptación Curricular Significativa.

g. Concreción de los elementos transversales

En Educación Plástica se tratan de forma específica la **Comunicación Audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación.**

En cuanto al resto de transversales es fundamental para desarrollarlas el trato y las formas del profesor con los alumnos, la organización del aula y del trabajo. Además, se pueden fomentar el diálogo y facilitar herramientas para resolver conflictos pacíficamente en el aula que son aplicables a todos los ámbitos de la vida. Por experiencia de cursos anteriores es necesario transmitir la manera de rectificar o cambiar de actitud dignamente y valorar el hecho positivamente.

De esta manera se favorecen **conductas democráticas, de respeto a uno mismo y a los demás y por tanto a los derechos humanos y a la paz**, rechazando la violencia de todo tipo.

A través de la apreciación de la individualidad, la diversidad, la diferencia y de las aportaciones originales fundamentales, muy valorados en el pensamiento creativo y muy evidentes en lo audiovisual (arte, publicidad, diseño...) se fomentan los valores que sustentan **la libertad, la igualdad y el pluralismo** de todo tipo (contra la xenofobia y otras formas de discriminación).

Por medio de un seguimiento individualizado y una evaluación objetiva se fomenta la **justicia.**

Reutilizando materiales y objetos y extendiendo buenas prácticas de aprovechamiento se fomenta **el desarrollo sostenible y el cuidado del medio ambiente.** Se trabaja el reciclaje como recurso artístico y para el equipamiento del alumn@ y del aula.

A través del comentario de imágenes propio de la materia se desarrollarán:

La educación y la seguridad vial, analizando campañas y señales tráfico (significado de los colores, símbolos, iconos...)

La igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género, mediante la lectura de imágenes publicitarias y el reconocimiento y la superación de estereotipos y roles en la misma, en el uso de formas y colores en los productos, etc. Adquiriendo una actitud crítica ante comportamientos y contenidos sexistas y alertando sobre los riesgos de explotación y abuso sexual.

Mediante el conocimiento de obras y logros de diferentes culturas e individuos sin importar su origen

ni condición. Tras su apreciar el trabajo, el conocimiento del autor/a y sus circunstancias contribuirán a respetar a las personas con discapacidad y al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Con ejercicios concretos pueden fomentarse la **práctica diaria de deporte y ejercicio físico**: como la campaña realizada para fomentar el uso de las escaleras en lugar del ascensor (en el centro y su entorno) dentro de la red de Escuelas Promotoras de Salud.

La propia dinámica de la materia exige la realización de ejercicios individuales cerrados, de otros con planteamientos más abiertos que el alumn@ debe hacer suyos, de la experimentación con técnicas y materiales, de la realización de obras colectivas y del trabajo por proyectos se desarrolla y afianza el **espíritu emprendedor y la iniciativa personal** a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

h. Actividades complementarias y extraescolares

Ver Anexo de la Programación

i. Evaluación del alumnado con materia pendiente

El curso escolar 2020-2021 no hay alumnado de otros cursos con Plástica Visual y Audiovisual de 4º de ESO pendiente. Se trata de una materia optativa que el año pasado no se impartió en el IES Ricardo Bernardo,

j. Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente

Ver Anexo de la Programación

k. Indicadores de logro

Ver Anexo de la Programación.

l. Planes, Programas y Proyectos del centro

Enmarcado en el **PROYECTO LINGÜÍSTICO DE CENTRO** y con el objetivo de incentivar y mejorar las destrezas orales de nuestro alumnado, desde el Departamento de Dibujo llevaremos a cabo estas acciones en los cursos de Educación Secundaria:

Si hubiese tiempo, en el 3º trimestre para fomentar el **PROYECTO LINGÜÍSTICO DE CENTRO**, se propondría al alumnado que elabore una presentación escrita (Power Point) y oral sobre un artista que debería exponer a sus compañeros. Este ejercicio tendrá un peso sobre la puntuación final del curso de 1/10 puntos como máximo. Los criterios de calificación de la expresión oral de esta prueba se llevarán a cabo según la **MATRIZ DE ESPECIFICACIONES** establecida para el Proyecto Lingüístico de Centro que se dará a conocer a los alumnos antes de exponer y la cual se puede encontrar en la web del centro dentro del apartado correspondiente a dicho Proyecto.

a. Contribución de la materia al desarrollo de las competencias

El carácter integrador de una materia como el Dibujo Técnico, hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las Competencias Básicas de la misma manera en 1º y en 2º de bachillerato:

La **Comunicación Lingüística** se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal, como vehículo para la representación mental y la comunicación en el aula a la hora de comprender y transmitir informaciones vinculadas a datos, conceptos, principios, técnicas, materiales e instrumentos propios del lenguaje geométrico.

La Comunicación Lingüística, será utilizada en todos los bloques de contenido, ya que los alumnos desarrollan, explican, exponen y defienden sus propios proyectos y trabajos.

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

El desarrollo de la percepción y estructuración del espacio, a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, favorece de forma significativa que el alumnado adquiera la competencia matemática. Esta competencia permite utilizar las herramientas matemáticas en la comprensión de los fundamentos de la geometría métrica; incluye la identificación y uso de estrategias para utilizar razonamientos, símbolos y fórmulas matemáticas que permitan integrar conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos.

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 también, a la adquisición de las **competencias en ciencia y tecnología**.

La **competencia Digital** se ve enormemente favorecida por los trabajos propios de la materia relacionados con la aplicación de recursos gráficos o informáticos en función del dibujo que se quiera realizar y de las finalidades del mismo, ofreciendo un nuevo soporte y herramienta al alumnado y acercándoles, al mismo tiempo, a un panorama creativo más real y actual. La utilización crítica y reflexiva de vías de investigación a través de la Web, así como el empleo de productos informáticos de CAD en la resolución de problemas, contribuye al desarrollo de la competencia en el tratamiento de la información y competencia digital.

La concatenación de conceptos, fundamentos y experimentaciones desde el punto de vista didáctico, en el desarrollo de los diferentes temas, así como el carácter empírico de la metodología de resolución de actividades con problemas de geometría, basadas además en las estrategias del aprendizaje por descubrimiento, contribuye al logro de la competencia para **Aprender a Aprender**.

El Dibujo Técnico, también facilita el desarrollo de las competencias **Sociales y Cívicas** puesto que la creación artística favorece el trabajo en equipo y la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y contribuyendo a la adquisición de habilidades sociales.

El Dibujo Técnico requiere una capacidad de autocontrol y análisis necesarios para el desarrollo de cualquier proyecto de creación e investigación, planificando, organizando, gestionando y tomando decisiones; por ello, entre los contenidos de la materia, se incluyen la planificación previa en la resolución de problemas y elaboración de proyectos, la iniciativa e 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 dentro de un equipo y asumir responsabilidades, desarrollando la capacidad de pensar de forma creativa, el sentido y el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad. Todo ello, contribuye a desarrollar la competencia del **Sentido de Iniciativa y el Espíritu Emprendedor**.

El dominio de la competencia de **Conciencia y Expresiones Culturales** exige identificar los elementos básicos, los materiales, soportes, herramientas del Dibujo Técnico, así como el conocimiento de sus principios fundamentales. El desarrollo de esta competencia facilitará la interpretación crítica, por parte del alumno, de imágenes del entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Esta materia proporciona una serie de vivencias, relaciones y conocimientos, que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos del Dibujo Técnico, discriminando, relacionando y apreciando los valores estéticos y culturales de las producciones geométricas y expresivas.

Asimismo, cuando se analizan las aportaciones que hicieron las culturas de diferentes épocas al Dibujo Técnico, se colabora en el conocimiento de los factores de evolución y antecedentes históricos del mundo contemporáneo.

b. Contenidos, competencias correspondientes, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y distribución temporal.

Según Decreto 38/2015, de 22 de mayo, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

- Aparecen en **negrita** los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables que se consideran esenciales.

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Trazados geométricos. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico. Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. Identificación de estructuras geométricas en el Arte. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. Trazados fundamentales en el plano. Circunferencia y círculo. Operaciones con segmentos. Mediatriz. Paralelismo y perpendicularidad. Ángulos. Ángulos en la circunferencia. Arco capaz, aplicaciones Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.	1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente. 2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º) Aprender a aprender. 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. 2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	1.1 Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas. 1.2 Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas. 1.3 Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones. 1.4 Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones. 1.5 Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de

<p>Elaboración de formas basadas en redes modulares.</p> <p>Trazado de polígonos regulares.</p> <p>Resolución gráfica de triángulos.</p> <p>Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables.</p> <p>Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos.</p> <p>Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.</p> <p>Representación de formas planas:</p> <p>Trazado de formas proporcionales.</p> <p>Proporcionalidad y semejanza.</p> <p>Construcción y utilización de escalas gráficas.</p> <p>Construcción y utilización de escalas gráficas.</p> <p>Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría homotecia y afinidad.</p> <p>Identificación de invariantes.</p> <p>Aplicaciones.</p> <p>Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>Aplicaciones.</p> <p>Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.</p> <p>Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>Geometría y nuevas tecnologías.</p> <p>Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.</p>	<p>4º) Aprender a aprender.</p> <p>6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p>	<p>sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>1.6 Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p> <p>1.7 Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p> <p>1.8 Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</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 regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>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</p>
---	--	---

		<p>industrial.</p> <p>2.4 Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>
--	--	---

Bloque 2. Sistemas de representación		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Fundamentos de los sistemas de representación: Los sistemas de representación en el Arte. Evolución histórica de los sistemas de representación. Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. Clases de proyección. Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D. Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes. Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección.</p>	<p>1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p> <p>2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 7º) Conciencia y expresiones culturales.</p> <p>2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 7º) Conciencia y expresiones</p>	<p>1.1 Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.</p> <p>1.2 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 de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p> <p>1.3 Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.</p> <p>1.4 Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.</p> <p>2.1 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</p>

<p>Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones. Abatimiento de planos. Aplicaciones. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.</p> <p>Sistema de planos acotados. Aplicaciones. Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.</p> <p>Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</p> <p>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. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.</p>	<p>culturales.</p> <p>3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p> <p>6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 7º) Conciencia y expresiones culturales.</p> <p>4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</p> <p>2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología 4º) Aprender a aprender. 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p>	<p>e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>2.2 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>2.3 Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.</p> <p>2.4 Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>2.5 Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.</p> <p>3.1 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>3.2 Realiza perspectivas caballeras o planimétricas</p>
--	--	--

		<p>(militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>4.1 Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.</p> <p>4.2 Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>4.3 Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.</p>
--	--	---

Bloque 3. Normalización		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Elementos de normalización: El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Formatos. Doblado de planos. Vistas. Líneas normalizadas. Escalas. Acotación. Cortes y secciones.</p>	<p>1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.</p> <p>1º) Comunicación lingüística.</p>	<p>1.1 Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación</p>

<p>Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial. Dibujo arquitectónico.</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, esquemas, croquis y planos.</p> <p>2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º) Aprender a aprender. 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p>	<p>2.1 Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas. 2.2 Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas. 2.3 Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. 2.4 Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. 2.5 Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.</p>
--	---	--

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS.

UNIDADES DIDÁCTICAS

U.D.1.- Arte y geometría.

Conceptos de arte y geometría. Naturaleza y geometría. Historia de la geometría. Redes modulares.

U.D. 2.- Materiales de dibujo técnico.

Introducción. Papel. Mesa de dibujo y tablero. Lápiz. Portaminas. Sacapuntas y afiladores. Goma de borrar. Reglas graduadas. Plantillas. Transportador de ángulos. Compás. Estilógrafos. Sistemas informáticos.

U.D.3.- Trazados fundamentales en el plano.

Elementos geométricos fundamentales. Posiciones de rectas en el plano. Ángulos. La circunferencia. El círculo. Lugares geométricos.

U.D. 4.- Proporcionalidad, semejanza y escalas.

Razón y proporción. Teorema de Tales. Semejanza. Teorema de Pitágoras. Operaciones con segmentos. Escalas.

U.D. 5.- Transformaciones geométricas.

Giros.- Traslaciones. Simetrías. Homotecia. Afinidad.

U.D. 6.- Polígonos.

Polígonos. Triángulos. Cuadriláteros. Polígonos regulares convexos. Polígonos regulares estrellados.

U.D. 7.- Tangencias.

Consideraciones fundamentales. Resolución de tangencias. Enlaces. Aplicaciones de enlaces: escocias.

U.D. 8.- Curvas técnicas.

Óvalo. Ovoide. Espiral. Voluta.

U.D. 9.- Sistema diédrico I.

Los sistemas de representación en el arte. Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Sistemas de representación. Sistema diédrico.

U.D. 10.- Sistema diédrico II.

Proyecciones auxiliares. Abatimientos. Intersecciones. Paralelismo. Perpendicularidad. Proyecciones de sólidos. Secciones de sólidos y su verdadera magnitud.

U.D. 11.- Perspectiva.

Sistema axonométrico ortogonal. Axonometría oblicua. Figuras en perspectiva. Croquis.

U.D. 12.- Sistema cónico.

Sistema cónico de perspectiva lineal. Sistema cónico. Perspectiva cónica. Clasificación de la perspectiva cónica. Elección del punto de vista y del plano del cuadro. Puntos de fuga. Puntos métricos. Puntos inaccesibles. Escalas. Métodos perspectivos. Perspectiva de una circunferencia. Perspectiva de cuerpos geométricos.

U.D. 13.- Sistema de planos acotados.

Representación del punto. Representación de la recta. Representación del plano. Intersecciones. Cubiertas de edificios. Planos topográficos.

U.D. 14. Normalización, croquización, cortes, secciones y roturas.

Normalización. Formatos. Escritura. Líneas normalizadas (Normas UNE 1032, ISO 128). Representaciones diédricas (Normas UNE 1032, ISO 128). Acotación (Normas UNE 1032, ISO 128). Croquización. Cortes. Secciones. Roturas. Dibujo de arquitectura y construcción.

U.D. 15 Dibujo asistido por ordenador. (DAO)

Introducción. Acceso al programa. Ventana de aplicación. Entrada de comandos. Entrada de datos. Pinzamientos. Plantilla de dibujo y espacio de trabajo. Comandos del grupo Dibujo. (Cinta de Opciones -> Inic -> Dibujo). Comandos del grupo Modificar. (Cinta de opciones -> Inic -> Modificar). Regenerar un dibujo. Comandos del grupo Capas. (Inic -> Capas). Comandos del grupo Texto. (Anotar -> Texto). Comandos de los grupos Cotas y Directrices. (Cotas y Directrices (Anotar -> Cotas y Anotar -> Directrices). Comandos del grupo Propiedades. (Inic -> Propiedades). Comandos de los grupos Utilidades y Portapapeles. (Inic -> Utilidades / Portapapeles).

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE CONTENIDOS

EVALUACIÓN	UNIDADES DICÁCTICAS
Evaluación inicial y 1ª:	1-8
2ª Evaluación:	9-11
3ª Evaluación:	12-15

- **CALENDARIO EVALUACIONES CURSO 2020/2021.**

EVALUACIÓN INICIAL (Cualitativa)

, 26, 27, 28 y 29 de octubre de 2020. Entrega de boletín informativo: 30 de octubre.

1ª EVALUACIÓN (ORDINARIA).

16, 17, 18 y 21 diciembre de 2020. Entrega de boletín: 22 de diciembre.

2ª EVALUACIÓN (ORDINARIA).

15, 16, 17 y 18 de marzo de 2021. Entrega de boletín: 19 de marzo.

EVALUACIONES FINALES ORDINARIAS.

Semana del 7 al 10 de junio de 2021. Entrega boletín: 11 de junio.

EVALUACIONES FINALES EXTRAORDINARIAS.

23 y 24 de junio de 2021.

c. Métodos pedagógicos y didácticos.

Como principio general, hay que resaltar que la metodología educativa en el Bachillerato 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.

Para que el aprendizaje sea más eficaz, se establecerá siempre que sea posible una conexión entre todos los contenidos que se presenten a lo largo del periodo en el que se imparte la materia. De esta forma, se dará significado a todos los materiales que progresivamente se presentarán al alumnado, comenzando 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.

Las actividades de enseñanza-aprendizaje propiciarán la autonomía, la iniciativa y el autoaprendizaje del alumnado, con lo que se desarrollarán las capacidades de comprensión, búsqueda y manejo de la información necesaria.

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.

Las unidades didácticas desarrollarán de acuerdo con el siguiente esquema de trabajo:

- Introducción
- Desarrollo de contenidos de la unidad.
- Trabajo individual de los alumnos sobre las actividades complementarias de cada unidad, que sirven para comprobar, comprender y afianzar los contenidos desarrollados en la unidad.

Todo ello realizado bajo la supervisión del profesor, que analizará las dificultades y orientará y proporcionará a sus alumnos las ayudas necesarias.

d. Materiales y recursos didácticos

Aula 15: Cuenta con pizarra, ordenador, conexión a Internet, proyector y pantalla.

Material del alumno

El alumnado trabaja con el "Cuaderno de láminas. Dibujo técnico I", de la editorial EDITEX.

Folios para los apuntes de clase.

Lápices 3H o 2H, HB y 2B. O portaminas de 0.3 ó 0,5 (minas duras) y 0.7, minas de HB.

Goma y sacapuntas.

Juego de escuadra y cartabón de 21 o 28 cm. Regla de 30 cm.

Transportador de ángulos sexagesimales.

Compás de precisión. .

e. Procedimientos, instrumentos de evaluación, criterios de calificación del aprendizaje del alumnado

El proceso de evaluación se basa fundamentalmente en:

- Observación directa del trabajo en clase.
- Revisión de láminas.
- Pruebas objetivas.
- Actitud, comportamiento y asistencia.

Calificación de láminas y actividades

Son de obligada realización, es un elemento imprescindible para la adquisición de destrezas necesarias para la correcta realización de los ejercicios. Para aprobar cada evaluación se ha de entregar en las fechas fijadas el 90 % de las actividades explicadas.

EL ALUMNO DEBE GUARDAR TODAS LAS LÁMINAS HASTA FINAL DE CURSO Y TENERLAS SIEMPRE DISPONIBLES: pueden volver a pedirse en cualquier momento.

Aquellas láminas con calificación inferior a 5 puntos podrán ser REPETIDAS Y ENTREGADAS hasta una semana antes de la Evaluación, aunque en este caso su nota no superará el 6.

Pruebas objetivas

- Se confeccionan con los contenidos y actividades de las unidades didácticas explicadas. Tienen carácter teórico, de análisis y práctico. (Resolución de ejercicios).
- Si un alumno no se presenta a un examen, solo se le realizará una nueva prueba si justifica debidamente la causa de la falta.
- Copiar o hablar en el examen supondrá el INSUFICIENTE directo en la evaluación.
- Sólo se corregirán las hojas de examen debidamente identificadas con el nombre del alumno.
- No se admitirá las soluciones por aproximación, los procesos deben estar claros y definidos.

○ CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

La valoración de cada una de las partes será la siguiente:

PRUEBAS OBJETIVAS	80%
LÁMINAS	20%

Adicionalmente, se podrá incrementar o reducir la nota obtenida tras aplicar los porcentajes arriba indicados, y dicha modificación se realizará en función del comportamiento y actitud observados en la clase (que se anotarán como positivos y negativos en el cuaderno del profesor) y se calificarán con 0,1 puntos hasta un máximo de 1 punto. Se considerarán los siguientes aspectos:

- La atención en clase
- Intervenciones oportunas: preguntas o aportaciones interesantes.
- Constancia en el trabajo de clase y en las tareas propuestas para casa.
- La realización de alguna actividad o trabajo voluntario propuesto por el profesor.
- La participación en el mantenimiento del orden y limpieza del aula.
- La ayuda entre compañeros.

Finalizados los controles correspondientes a cada evaluación, se obtendrá la nota media.

○ RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES SUSPENSAS:

En caso de que la misma sea inferior a 5 puntos, se llevará a cabo una recuperación, si fuera posible, antes de finalizar la evaluación y en la cual se procederá de la siguiente manera:

- Se **deberá repetir las láminas suspensas**

- **Recuperar los contenidos de las pruebas teórico-prácticas teniendo en cuenta que:**

- Aquellos alumnos que hayan suspendido un control podrán hacer recuperación únicamente de éste, tras lo cual la nota de dicho examen hará media con la del resto.
- Aquellos alumnos que hayan suspendido dos o más pruebas deberán presentarse a un examen de bloque para superar la evaluación. La nota que obtengan en dicho examen será su nota en la evaluación

En los escenarios 2 y 3 se deberá repetir las láminas suspensas o no realizadas más una serie de ejercicios de recuperación individualizados, que se entregarán en una fecha acordada.

Para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje en estos dos escenarios, se prestará mayor atención a la **competencia de aprender a aprender** y al **sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor**, que son fundamentales en este momento. **Los exámenes serán sustituidos por trabajos prácticos enfocados a la adquisición de los contenidos arriba fijados.**

La metodología a distancia se realizará a través de Google Classroom, con el envío de presentaciones en Power Point, resúmenes, esquemas y/o cuadros sinópticos. Las comunicaciones y clarificación de dudas se realizarán tanto por el tablón de Classroom como por correo.

Los porcentajes de calificación se ajustarán de la siguiente manera:

- 90% Trabajos prácticos
- 10% Actitud (entrega de todas las tareas en fechas previstas y comunicación con el profesor para resolver dudas)

Es necesaria la entrega de todos los trabajos prácticos solicitados (la copia de cualquiera ya existente supone la anulación del mismo). Además, deben entregarse en la fecha indicada. Si el alumno por motivos justificados no pudiera entregarla en la fecha indicada, deberá justificar debidamente el motivo y lo entregará en el plazo acordado con el profesor.

○ **CALIFICACIÓN FINAL DE CURSO:**

En los escenarios 1, 2 y 3 Si la calificación de cada evaluación no es inferior a 4, será la nota media de todas las evaluaciones. **Sólo se hará esta media con un máximo de una evaluación suspensa.**

Si la calificación final fuese INSUFICIENTE, el alumno deberá presentarse a la **Prueba Extraordinaria** para recuperar las evaluaciones suspensas y poder así hacer la media de las tres evaluaciones. Además, cada alumno entregará obligatoriamente, al comienzo de la misma, una carpeta con todas las láminas que quedaran pendientes de aprobar o calificar durante el curso.

○ **PRUEBA EXTRAORDINARIA.**

Esta prueba consistirá en un examen sobre los contenidos de las láminas y de las unidades didácticas impartidas durante el curso.

Esta prueba se calificará con los mismos criterios que los que se han considerado en las evaluaciones.

Para recuperar esta Prueba Extraordinaria por tanto la materia, se ha de obtener una nota igual o superior a 5 una vez aplicado el redondeo preceptivo.

En los escenarios 2 y 3: En el escenario 2 (semipresencial) se realizará una prueba objetiva coincidiendo con los días que asistan a clase. En el caso del escenario 3 no habrá pruebas tipo examen, y se realizará un trabajo de recuperación con actividades relativas a todos los contenidos de la materia. Para la calificación de la evaluación final extraordinaria se hará la media aritmética de estos ejercicios.

f. Medidas de atención a la diversidad

En Bachillerato no hay alumnos con necesidades educativas especiales, pero si hay que tener en cuenta la diversidad de capacidades y conocimientos de los alumnos. Además de los ejercicios de ampliación y refuerzo se intentará atender las necesidades de cada alumno de manera personalizada.

La atención a la diversidad, desde el punto de vista metodológico, debe estar presente en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, se debe detectar los conocimientos previos del alumnado al empezar cada unidad y reforzar las posibles lagunas. Además, se procurará que los contenidos nuevos conecten con los conocimientos previos y sean adecuados a su nivel cognitivo (aprendizaje significativo).

g. Concreción de lo elementos transversales

En Dibujo Técnico se pueden trabajar fundamentalmente de tres formas:

- Utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación a través de la plataforma de Google Classroom y tareas tipo CAD.

- A través del trato, desde el punto de vista actitudinal tanto de profesor como de alumnos, el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo

político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la prevención de la violencia de género la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia. La igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social, contra el racismo o xenofobia. También haciendo referencia a la obra de hombres y mujeres de diferentes culturas, condición y características valorando su trabajo y capacidades por igual (arquitectos, ingenieros...)

- A través de la metodología: Por las propuestas de ejercicios y la dinámica de clase. A partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico. Valorando y fomentando el desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial.

Parece más difícil desarrollar directamente: el desarrollo sostenible y la protección del medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual y las situaciones de riesgo derivadas, así como la protección ante emergencias y catástrofes, la actividad física y la dieta equilibrada, la educación y la seguridad vial. Se intentará dentro de lo posible y razonable dada la extensión y complejidad del currículo.

h. Actividades complementarias y extraescolares

Ver en el anexo al final del documento.

i. Evaluación del alumnado con la materia pendiente

El curso escolar 2020-2021 no hay alumnado de otros cursos con Dibujo técnico I pendiente.

j. Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente

Ver en el anexo al final del documento.

k. Indicadores de logro

Ver en el anexo al final del documento.

l. Planes, programas y proyectos de centro

Enmarcado en el **PROYECTO LINGÜÍSTICO DE CENTRO** y con el objetivo de incentivar y mejorar las destrezas orales de nuestro alumnado, desde el Departamento de Dibujo llevaremos a cabo estas acciones en Bachillerato:

- Trabajar un vocabulario específico de Dibujo técnico
- Proponer la lectura de algún libro relacionado con los contenidos de la asignatura

a. Contribución de la materia al desarrollo de las competencias

El carácter integrador de una materia como el Dibujo Técnico, hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las Competencias Básicas de la misma manera en 1º y en 2º de bachillerato:

La **Comunicación Lingüística** se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal, como vehículo para la representación mental y la comunicación en el aula a la hora de comprender y transmitir informaciones vinculadas a datos, conceptos, principios, técnicas, materiales e instrumentos propios del lenguaje geométrico.

La Comunicación Lingüística, será utilizada en todos los bloques de contenido, ya que los alumnos desarrollan, explican, exponen y defienden sus propios proyectos y trabajos.

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

El desarrollo de la percepción y estructuración del espacio, a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, favorece de forma significativa que el alumnado adquiera la competencia matemática. Esta competencia permite utilizar las herramientas matemáticas en la comprensión de los fundamentos de la geometría métrica; incluye la identificación y uso de estrategias para utilizar razonamientos, símbolos y fórmulas matemáticas que permitan integrar conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos.

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 también, a la adquisición de las **competencias en ciencia y tecnología**.

La **competencia Digital** se ve enormemente favorecida por los trabajos propios de la materia relacionados con la aplicación de recursos gráficos o informáticos en función del dibujo que se quiera realizar y de las finalidades del mismo, ofreciendo un nuevo soporte y herramienta al alumnado y acercándoles, al mismo tiempo, a un panorama creativo más real y actual. La utilización crítica y reflexiva de vías de investigación a través de la Web, así como el empleo de productos informáticos de CAD en la resolución de problemas, contribuye al desarrollo de la competencia en el tratamiento de la información y competencia digital.

La concatenación de conceptos, fundamentos y experimentaciones desde el punto de vista didáctico, en el desarrollo de los diferentes temas, así como el carácter empírico de la metodología de resolución de actividades con problemas de geometría, basadas además en las estrategias del aprendizaje por descubrimiento, contribuye al logro de la competencia para **Aprender a Aprender**.

El Dibujo Técnico, también facilita el desarrollo de las competencias **Sociales y Cívicas** puesto que la creación artística favorece el trabajo en equipo y la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y contribuyendo a la adquisición de habilidades sociales.

El Dibujo Técnico requiere una capacidad de autocontrol y análisis necesarios para el desarrollo de cualquier proyecto de creación e investigación, planificando, organizando, gestionando y tomando decisiones; por ello, entre los contenidos de la materia, se incluyen la planificación previa en la resolución de problemas y elaboración de proyectos, la iniciativa e 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 dentro de un equipo y asumir responsabilidades, desarrollando la capacidad de pensar de forma creativa, el sentido y el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad. Todo ello, contribuye a desarrollar la competencia del **Sentido de Iniciativa y el Espíritu Emprendedor**.

El dominio de la competencia de **Conciencia y Expresiones Culturales** exige identificar los elementos básicos, los materiales, soportes, herramientas del Dibujo Técnico, así como el conocimiento de sus principios fundamentales. El desarrollo de esta competencia facilitará la interpretación crítica, por parte del alumno, de imágenes del entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Esta materia proporciona una serie de vivencias, relaciones y conocimientos, que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos del Dibujo Técnico, discriminando, relacionando y apreciando los valores estéticos y culturales de las producciones geométricas y expresivas.

Asimismo, cuando se analizan las aportaciones que hicieron las culturas de diferentes épocas al Dibujo Técnico, se colabora en el conocimiento de los factores de evolución y antecedentes históricos del mundo contemporáneo.

b. Contenidos, competencias correspondientes, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y distribución temporal.

Según Decreto 38/2015, de 22 de mayo, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

- Aparecen en **negrita** los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables que se consideran esenciales.

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. Construcción de figuras planas equivalentes. Relación entre los ángulos y la circunferencia. 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. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias. Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia,	1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. 1º) Comunicación lingüística. 2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.	1.1 Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad. 1.2 Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión. 1.3 Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos. 1.4 Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos. 1.5 Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. 2.1 Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.

<p>tangencia e incidencia. Aplicaciones. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones. Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.</p>	<p>2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º) Aprender a aprender. 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p> <p>3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.</p> <p>2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p>	<p>2.2 Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado. 2.3 Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.</p> <p>3.1 Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones. 3.2 Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas. 3.3 Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p>
--	--	---

Bloque 2. Sistemas de representación		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad.</p> <p>Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.</p> <p>Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.</p> <p>Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.</p>	<p>1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p> <p>2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º) Aprender a aprender. 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p>	<p>1.1 Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud. 1.2 Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas. 1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.</p>

<p>Construcción de figuras planas.</p> <p>Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento. Distancias entre elementos. Aplicaciones.</p> <p>Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. Representación de prismas y pirámides.</p> <p>Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.</p> <p>Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes. Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.</p>	<p>2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p> <p>2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º) Aprender a aprender. 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p> <p>3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.</p> <p>2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p>	<p>2.1 Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p> <p>2.2 Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p> <p>2.3 Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>2.4 Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.</p> <p>2.5 Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.</p> <p>3.1 Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.</p> <p>3.2 Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.</p> <p>3.3 Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.</p>
---	--	--

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual. El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.</p>	<p>1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p> <p>1º) Comunicación lingüística. 3º) Competencia digital. 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p> <p>2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p> <p>3º) Competencia digital. 5º) Competencias sociales y cívicas.</p>	<p>1.1 Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico. 1.2 Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen. 1.3 Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. 1.4 Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p> <p>2.1 Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización. 2.2 Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad. 2.3 Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado. 2.4 Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados. .</p>

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

UNIDADES DIDÁCTICAS

UD1: Trazados fundamentales.

UD2: Proporcionalidad y semejanza.

UD3: Equivalencias.

UD4: Potencia, eje y centro radical. Inversión. Transformaciones geométricas.

UD5: Transformaciones geométricas

UD6: Tangencias. Resolución por homotecia, potencia e inversión.

UD7: Curvas técnicas

UD8: Curvas cónicas

UD9: Sistema Diédrico I: pertenencias, intersecciones. Proyecciones auxiliares, abatimientos, giros, y afinidad.

UD10: Sistema Diédrico II: paralelismo, perpendicularidad, distancias y ángulos.

UD11: Sistema Diédrico III: superficies.

UD12: Sistema axonométrico ortogonal.

UD13: Proceso y planificación del proyecto. Desarrollo del proyecto.

UD14: Elaboración de dibujos acotados y croquis de conjunto.

UD15: Dibujo asistido por ordenador (DAO).

EVALUACIÓN	UNIDADES DIDÁCTICAS
Inicial y 1ª Evaluación	1-8
2ª Evaluación	9-11
3ª Evaluación	12-15

- **CALENDARIO EVALUACIONES CURSO 2020/2021.**

EVALUACIÓN INICIAL (Cualitativa)

26, 27, 28 y 29 de octubre de 2020.

Entrega de boletín informativo: 30 de octubre.

1ª EVALUACIÓN (ORDINARIA).

16, 17, 18 y 21 diciembre de 2020.

Entrega de boletín: 22 de diciembre.

2ª EVALUACIÓN (ORDINARIA).

15, 16, 17 y 18 de marzo de 2021.

Entrega de boletín: 19 de marzo.

EVALUACIONES FINALES ORDINARIAS.

20 mayo

EVALUACIONES FINALES EXTRAORDINARIAS.

23 y 24 de junio de 2021.

c. Métodos pedagógicos y didácticos

Como principio general, hay que resaltar que la metodología educativa en el Bachillerato 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.

Para que el aprendizaje sea más eficaz, se establecerá siempre que sea posible una conexión entre todos los contenidos que se presenten a lo largo del periodo en el que se imparte la materia. De esta forma, se dará significado a todos los materiales que progresivamente se presentarán al alumnado, comenzando

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.

Las actividades de enseñanza-aprendizaje propiciarán la autonomía, la iniciativa y el autoaprendizaje del alumnado, con lo que se desarrollarán las capacidades de comprensión, búsqueda y manejo de la información necesaria.

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.

Las unidades didácticas desarrollarán de acuerdo con el siguiente esquema de trabajo:

- Introducción
- Desarrollo de contenidos de la unidad.
- Trabajo individual de los alumnos sobre las actividades complementarias de cada unidad, que sirven para comprobar, comprender y afianzar los contenidos desarrollados en la unidad.

Todo ello realizado bajo la supervisión del profesor, que analizará las dificultades y orientará y proporcionará a sus alumnos las ayudas necesarias.

d. Materiales y recursos didácticos

Aulas 12 y 26 que cuentan con:

Pizarra, PC, conexión a Internet, cañón proyector y pantalla.

Material del alumno:

Cuaderno de láminas de la ed. Editex (Dibujo Técnico II)

Portaminas de 0.5 y minas 3H.

Portaminas de 0.7 y minas HB

Goma con portagomas.

Juego de escuadra y cartabón de 18, 21, 25 o 28 cm.

Regla de 30 cm.

Transportador de ángulos sexagesimales.

Compás de precisión.

e. Procedimientos, instrumentos de evaluación, criterios de calificación del aprendizaje del alumnado

El proceso de evaluación se basa fundamentalmente en:

- Observación directa del trabajo en clase.
- Revisión de láminas.
- Pruebas objetivas.
- Actitud, comportamiento y asistencia.

Calificación de láminas y actividades

Son de obligada realización, es un elemento imprescindible para la adquisición de destrezas necesarias para la correcta realización de los ejercicios. Para aprobar cada evaluación se ha de entregar en las fechas fijadas el 90 % de las actividades explicadas.

EL ALUMNO DEBE GUARDAR TODAS LAS LÁMINAS HASTA FINAL DE CURSO Y TENERLAS SIEMPRE DISPONIBLES: pueden volver a pedirse en cualquier momento.

Aquellas láminas con calificación inferior a 5 puntos podrán ser REPETIDAS Y ENTREGADAS hasta una semana antes de la Evaluación, aunque en este caso su nota no superará el 6.

Pruebas objetivas

- Se confeccionan con los contenidos y actividades de las unidades didácticas explicadas. Tienen carácter teórico, de análisis y práctico. (Resolución de ejercicios).
- Si un alumno no se presenta a un examen, solo se le realizará una nueva prueba si justifica debidamente la causa de la falta.

- Copiar o hablar en el examen supondrá el INSUFICIENTE directo en la evaluación.
- Sólo se corregirán las hojas de examen debidamente identificadas con el nombre del alumno.
- No se admitirá las soluciones por aproximación, los procesos deben estar claros y definidos.

○ **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

La valoración de cada una de las partes será la siguiente:

PRUEBAS OBJETIVAS	80%
LÁMINAS	20%

Adicionalmente, se podrá incrementar o reducir la nota obtenida tras aplicar los porcentajes arriba indicados, y dicha modificación se realizará en función del comportamiento y actitud observados en la clase (que se anotarán como positivos y negativos en el cuaderno del profesor) y se calificarán con 0,1 puntos hasta un máximo de 1 punto. Se considerarán los siguientes aspectos:

- La atención en clase
- Intervenciones oportunas: preguntas o aportaciones interesantes.
- Constancia en el trabajo de clase y en las tareas propuestas para casa.
- La realización de alguna actividad o trabajo voluntario propuesto por el profesor.
- La participación en el mantenimiento del orden y limpieza del aula.
- La ayuda entre compañeros.

Finalizados los controles correspondientes a cada evaluación, se obtendrá la nota media.

○ **RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES SUSPENSAS**

En caso de que la misma sea inferior a 5 puntos, se llevará a cabo una recuperación, si fuera posible, antes de finalizar la evaluación y en la cual se procederá de la siguiente manera:

- Se **deberá repetir las láminas suspensas**
- **Recuperar los contenidos de las pruebas teórico-prácticas teniendo en cuenta que:**
 - Aquellos alumnos que hayan suspendido un control podrán hacer recuperación únicamente de éste, tras lo cual la nota de dicho examen hará media con la del resto.
 - Aquellos alumnos que hayan suspendido dos o más pruebas deberán presentarse a un examen de bloque para superar la evaluación. La nota que obtengan en dicho examen será su nota en la evaluación

En los escenarios 2 y 3 se deberá repetir las láminas suspensas o no realizadas, más una serie de ejercicios de recuperación individualizados, que se entregarán en una fecha acordada.

Para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje en estos dos escenarios, se prestará mayor atención a la **competencia de aprender a aprender** y al **sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor**, que son fundamentales en este momento. **Los exámenes serán sustituidos por trabajos prácticos enfocados a la adquisición de los contenidos arriba fijados.**

La metodología a distancia se realizará a través de Google Classroom, con el envío de presentaciones en Power Point, resúmenes, esquemas y/o cuadros sinópticos. Las comunicaciones y clarificación de dudas se realizarán tanto por el tablón de Classroom como por correo.

Los porcentajes de calificación se ajustarán de la siguiente manera:

- 90% Trabajos prácticos
- 10% Actitud (entrega de todas las tareas en fechas previstas y comunicación con el profesor para resolver dudas)

Es necesaria la entrega de todos los trabajos prácticos solicitados (la copia de cualquiera ya existente supone la anulación del mismo). Además, deben entregarse en la fecha indicada. Si el alumno por motivos justificados no pudiera entregarla en la fecha indicada, deberá justificar debidamente el motivo y lo entregará en el plazo acordado con el profesor.

○ **CALIFICACIÓN FINAL DE CURSO:**

En los escenarios 1, 2 y 3 Si la calificación de cada evaluación no es inferior a 4, será la nota media de todas las evaluaciones. **Sólo se hará esta media con un máximo de una evaluación suspensa.**

Si la calificación final fuese INSUFICIENTE, el alumno deberá presentarse a la **Prueba Extraordinaria** para recuperar las evaluaciones suspensas y poder así hacer la media de las tres evaluaciones. Además, cada alumno entregará obligatoriamente, al comienzo de la misma, una carpeta con todas las láminas que quedaran pendientes de aprobar o calificar durante el curso.

○ **PRUEBA EXTRAORDINARIA.**

Esta prueba consistirá en un examen sobre los contenidos de las láminas y de las unidades didácticas impartidas durante el curso.

Esta prueba se calificará con los mismos criterios que los que se han considerado en las evaluaciones.

Para recuperar esta Prueba Extraordinaria por tanto la materia, se ha de obtener una nota igual o superior a 5 una vez aplicado el redondeo preceptivo.

En los escenarios 2 y 3: En el escenario 2 (semipresencial) se realizará una prueba objetiva coincidiendo con los días que asistan a clase. En el caso del escenario 3 no habrá pruebas tipo examen, y se realizará un trabajo de recuperación con actividades relativas a todos los contenidos de la materia. Para la calificación de la evaluación final extraordinaria se hará la media aritmética de estos ejercicios.

f. Atención a la diversidad

En Bachillerato no hay alumnos con necesidades educativas especiales, pero si hay que tener en cuenta la diversidad de capacidades y conocimientos de los alumnos. Además de los ejercicios de ampliación y refuerzo se intentará atender las necesidades de cada alumno de manera personalizada.

La atención a la diversidad, desde el punto de vista metodológico, debe estar presente en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, se debe detectar los conocimientos previos del alumnado al empezar cada unidad y reforzar las posibles lagunas. Además, se procurará que los contenidos nuevos conecten con los conocimientos previos y sean adecuados a su nivel cognitivo (aprendizaje significativo).

g. Concreción de elementos transversales

En Dibujo Técnico se pueden trabajar fundamentalmente de tres formas:

- Utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación a través de la plataforma de Google Classroom y tareas tipo CAD.

- A través del trato, desde el punto de vista actitudinal tanto de profesor como de alumnos, el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la prevención de la violencia de género la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia. La igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social, contra el racismo o xenofobia. También haciendo referencia a la obra de hombres y mujeres de diferentes culturas, condición y características valorando su trabajo y capacidades por igual (arquitectos, ingenieros...)

- A través de la metodología: Por las propuestas de ejercicios y la dinámica de clase. A partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico. Valorando y fomentando el desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial.

Parece más difícil desarrollar directamente: el desarrollo sostenible y la protección del medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual y las situaciones de riesgo derivadas, así como la protección ante emergencias y catástrofes, la actividad física y la dieta equilibrada, la educación y la seguridad vial. Se intentará dentro de lo posible y razonable dada la extensión y complejidad del currículo.

h. Actividades complementarias y extraescolares

Ver en el anexo al final del documento.

i. Evaluación del alumnado con la materia pendiente

El curso escolar 2020-2021 no hay alumnado de otros cursos con Dibujo técnico II pendiente.

j. Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente

Ver en el anexo al final del documento.

k. Indicadores de logro

Ver en el anexo al final del documento.

l. Planes, programas y proyectos de centro

Enmarcado en el **PROYECTO LINGÜÍSTICO DE CENTRO** y con el objetivo de incentivar y mejorar las destrezas orales de nuestro alumnado, desde el Departamento de Dibujo llevaremos a cabo estas acciones en Bachillerato:

- Trabajar un vocabulario específico de Dibujo técnico
- Proponer la lectura de algún libro relacionado con los contenidos de la asignatura

PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS Y DIBUJO 2019/2020 ANEXO

Este anexo es común a todas las materias (para evitar reiteraciones) corresponde a los puntos h, j, y k.

h. Las actividades complementarias y extraescolares

Debido a la situación sanitaria actual (COVID-19) no se prevén actividades complementarias ni extraescolares.

j. Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y la práctica docente

A lo largo del Curso Académico, durante las reuniones semanales del Departamento, se realizará una **evaluación continua de la programación didáctica**, con la finalidad de adaptar la misma a la evolución del proceso de enseñanza-aprendizaje, atendiendo en cada momento las necesidades del alumnado y teniendo en cuenta sus opiniones y sus evaluaciones. Se analizarán las posibles desviaciones que haya que realizar atendiendo, no solo a las características del alumnado, sino también a los distintos medios didácticos de que se dispongan para impartir la asignatura.

Así se verá, la contribución de la **práctica docente** a los siguientes aspectos:

- El desarrollo personal y social del alumno.
- El rendimiento del alumno.
- La convivencia en el aula y en el Centro.

También se analizará:

- La organización del aula y el aprovechamiento de los recursos del Centro.
- La coordinación entre las personas y órganos responsables en el Centro de la planificación y desarrollo de la práctica educativa.
- La contribución de la práctica docente al desarrollo de planes y proyectos aprobados por el Centro.
- Los resultados de la evaluación que, sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, realicen los alumnos.
- La coordinación y relación entre los diferentes integrantes de la comunidad educativa: profesorado, familias y alumnado.
- Se le pedirá al alumno que analice la práctica docente para conocer si la metodología utilizada es la adecuada y si se puede mejorar en algún aspecto.

La evaluación de la programación didáctica que se realice al final de Curso, incluirá distintas referencias a la organización y distribución de los contenidos y criterios de evaluación, a los enfoques didácticos y metodológicos utilizados, a los materiales y recursos empleados, a los procedimientos e instrumentos de evaluación desarrollados y a las medidas de atención a la diversidad implantadas.

En cada evaluación se hace un seguimiento exhaustivo del desarrollo de la programación con sus correspondientes resultados académicos que se remiten a jefatura.

k. Indicadores de logro

NOMBRE DEL

PROFESOR/A:..... FECHA:.....

GRUPO: MATERIA: DEPARTAMENTO:

.....

CLAVE: 1= BAJO; 2= REGULAR; 3= MEDIO; 4= EXCELENTE

1.- Resultados de la evaluación

1.1 Porcentaje de aprobados	<50	50-60	60-80	>80
Valoración	1	2	3	4
1.2 Incidencia de la evaluación inicial en los contenidos programados.				
a. Adecuación de los contenidos explicados.				
1.4 Adecuación de los criterios de evaluación y calificación.				
1.5 Necesidad de establecer modificaciones o replanteamientos en los criterios de evaluación establecidos.				
1.6 Adecuación de las actividades propuestas al desarrollo de las competencias básicas.				
1.7 Grado de consecución de los estándares de aprendizaje.				
Propuestas de mejora:				

2.- Adecuación de los materiales, recursos didácticos, distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados.

Valoración	1	2	3	4
2.1 Desarrollo de la programación acorde con lo previsto.				
2.2 Diseño organizativo del aula en función del grupo/clase.				
2.3 Adecuación de las estrategias de enseñanza/aprendizaje aplicadas al grupo.				
2.4 Adecuación de los materiales de elaboración propia.				
2.5 Adecuación de otros materiales y recursos didácticos empleados.				
2.6 Uso de las nuevas tecnologías.				
2.7 Grado de coordinación entre los profesores del departamento que imparten el nivel.				
2.8 Grado de coordinación entre los profesores del equipo educativo del grupo.				
Propuestas de mejora:				

3.- Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y de centro.

Valoración	1	2	3	4
3.1 Escucha activa y presencia de una actitud favorable al diálogo y al trabajo cooperativo				
3.2 Respeto de las normas de centro y de las propias de aula.				
3.3. Trabajo en equipo: ponerse en el lugar del otro, valorar las ideas de los demás, dialogar y negociar.				
3.4. Clima de respeto entre iguales y sin violencia de cualquier tipo.				
3.5 Criterios comunes sobre las faltas sancionables y la manera de hacerlo.				
Propuestas de mejora:				

4.- Eficacia de las medidas de atención a la diversidad.

Valoración	1	2	3	4
4.1 Progreso de los alumnos con apoyo en el aula.				
4.2 Progreso de los alumnos con adaptaciones curriculares.				
4.3 Progreso de los alumnos con actividades de ampliación.				
4.4 Progreso de los alumnos con programas de refuerzo (materias pendientes)				
Propuestas de mejora:				

- Resultados de la evaluación en cada una de las materias.
- Adecuación de los materiales y recursos didácticos, y la distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados.
- Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y de centro.
- Eficacia de las medidas de atención a la diversidad que se han implantado en el curso

Por otra parte, nos proponemos evaluar al menos con carácter anual los resultados que arroje la evaluación de la evaluación docente sobre la evaluación.

PROGRAMACIÓN	Frecuencia	Aspectos a destacar o mejorar
Realizo por escrito la programación de aula semanalmente/quincenalmente		
Al inicio de cada unidad, concreto de manera clara a los alumnos los objetivos que persigo		
Secuencio los estándares de cada unidad, con una distribución y una progresión adecuada a las características de los alumnos		
Pongo en práctica los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación establecidos por el Departamento		
Cumplo con la temporalización prevista en cada evaluación y la adapto a la realidad del aula		
Planifico mi actividad de forma coordinada con el resto del profesorado del Departamento que imparte el mismo nivel.		

GESTIÓN DE AULA	Frecuencia	Aspectos a destacar o mejorar
Contribuyo al cumplimiento de las normas del aula		
Fomento el trabajo cooperativo		
Reconozco los logros del alumnado de manera pública, potenciando la actitud positiva y de esfuerzo		
Propongo tareas variadas que requieran poner en práctica diferentes procesos mentales y menos intervención directa del profesor		
Promuevo el uso de técnicas de estudio en las actividades de mi materia.		
Promuevo el uso de las TIC para facilitar el aprendizaje autónomo.		
Paso la sesión mandando callar al grupo		
Paso la sesión explicando teoría		
Paso la sesión coordinando el desarrollo de prácticas		
Preveo momentos de participación activa del alumnado (preguntar dudas, opinar, proponer, reclamar, etc.)		
Activo los conocimientos previos del alumnado antes de empezar la unidad		
El alumnado sigue el desarrollo de las clases (explicaciones, tareas, actividades)		
Propongo nuevas metodologías a lo largo del curso: expresión oral regulada, trabajos de investigación, actividades creativas, etc.		

EVALUACIÓN	Frecuencia	Aspectos a destacar o mejorar
El alumnado es informado periódicamente de qué objetivos se persiguen, qué actividades harán y cómo se les evaluará a lo largo del curso		
Empleo distintos y variados instrumentos de evaluación en todos mis niveles		
Las correcciones de las pruebas o del proceso de aprendizaje las hace: El profesor al grupo El profesor a cada alumno		

Los alumnos entre ellos (autoevaluación)		
Informo al alumno de los que debe mejorar y le propongo actividades de recuperación/ampliación		
Para concretar la nota valoro la evolución del alumno		
Utilizo diversos instrumentos de registro (notas objetivas, actividades realizadas o no, intervenciones de los alumnos, actitud)		
Tengo en cuenta las sugerencias e impresiones que expresan los alumnos.		

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Frecuencia	Aspectos a destacar o mejorar
Diseño actividades que atiendan a los diferentes intereses del alumnado		
Exijo diferentes resultados dependiendo de las características de cada alumno		
Suelo dar explicaciones generales y ofrezco a cada uno, de manera individual, la explicación que demanda		
Programo actividades de diferente complejidad		
En los exámenes incluyo preguntas de diferentes niveles y dificultad		
Utilizo diferentes instrumentos de evaluación según las características del alumnado.		
Tengo en cuenta la diversidad cuando divido la clase en grupos		
Promuevo la ayuda entre iguales dentro del aula		