

**ADENDA A LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA  
DPTO. DE DIBUJO  
CURSO 2021/2022**

Conste por el presente documento, una adenda a la Programación Didáctica de las materias pertenecientes al Dpto de Dibujo: Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) en 1º A y 1º B de ESO, 2º A y 2º B de ESO y en 4º ESO. Dibujo Técnico I en 1º A de Bachillerato y Dibujo Técnico II en 2ºA de Bachillerato.

### **I. CONTEXTUALIZACIÓN**

Revisión y actualización de la programación didáctica siguiendo las instrucciones recibidas recogidas en el Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre; y Decreto 8/2022, de 8 de febrero por los que se regula la evaluación y la promoción en E. Primaria, así como la evaluación, la evaluación y la titulación en E. Secundaria Obligatoria, Bachillerato y la Formación Profesional.

Dichas instrucciones nos trasladan la necesidad de adaptar las Programaciones Didácticas del presente curso 2021/2022.

Tras la celebración de la reunión de la Comisión de Coordinación Pedagógica el jueves 22 de abril de 2022 tomándose decisiones y aprobándose las estrategias para la materialización de las indicaciones y los requisitos de las mismas, y de la posterior reunión de Departamento de Dibujo en la que se ha procedido a trasladar la información de dicha CCP, procedemos a redactar la siguiente adenda a la Programación de Dibujo, que refleja las modificaciones necesarias a realizar para adaptar la programación didáctica.

### **II. EVALUACIÓN.**

En el proceso de evaluación continua se establecerán medidas de refuerzo tan pronto como se detecten dificultades de un alumno o de una alumna para superar la materia. En las materias de Educación Plástica Visual y Audiovisual y en Dibujo Técnico I y II estas medidas de refuerzo se llevarán a cabo mediante **actividades y láminas de refuerzo, y también con ejercicios de repaso mediante TICS**. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, con especial seguimiento a la situación del alumnado con necesidades educativas especiales y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles.

### **III. PROMOCIÓN.**

1. Promocionarán quienes hayan superado las materias o ámbitos cursados o tengan evaluación negativa en una o dos materias. **Los alumnos que promocionen con materias suspensas seguirán los planes de refuerzo**. Este alumnado deberá superar las evaluaciones correspondientes a dichos planes. En las materias de Educación Plástica Visual y Audiovisual y Dibujo Técnico I y II este alumnado tendrá que realizar **láminas de refuerzo y proyectos individuales**.

2. Cuando el alumno/a no pueda promocionar; plan específico personalizado. Avance y profundización de aprendizajes ya adquiridos con actividades y láminas de refuerzo para la superación de dificultades detectadas.

3. **Para promocionar o titular el alumnado debe superar todas las competencias.**

4. Los alumnos/as promocionarán de primero a segundo de Bachillerato cuando hayan superado las materias cursadas o tengan **evaluación negativa en dos materias como máximo**. En todo caso, deberán matricularse en segundo curso de las materias pendientes de primero.

5. Para que el alumno/a acnee promocione o titule debe adquirir todas las competencias, con adaptación de contenidos en las materias de Educación Plástica Visual y Audiovisual y Dibujo Técnico I y II.

### **III. Título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria.**

1. Obtendrán el título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria los alumnos y alumnas que, al terminar la Educación Secundaria Obligatoria, **hayan adquirido todas las competencias clave alcanzado así los objetivos de la etapa.**

### **IV. Título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria.**

1. Para obtener el título de Bachiller será necesaria la **evaluación positiva en todas las materias de los dos cursos de Bachillerato.**

2. **Excepcionalmente**, el equipo docente podrá decidir la **obtención del título de Bachiller por un alumno o alumna que haya superado todas las materias salvo una**, siempre que se cumplan:

**a)** Que el equipo docente considere que el alumno o la alumna ha alcanzado los objetivos y superado todas las competencias.

**b)** Que el alumno o alumna no supere el 20% de faltas de asistencia sin justificar. En caso de faltar a un examen por enfermedad el alumno/a deberá traer un justificante médico.

**c)** Que el alumno o la alumna se **haya presentado a las pruebas y realizado las actividades necesarias** para su evaluación, incluidas las de la **convocatoria extraordinaria.**

**d)** Que la media aritmética de las calificaciones obtenidas en todas las materias de la etapa sea igual o superior a cinco.

**V. DESARROLLO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.  
VINCULAR OBJETIVOS, CRITERIOS, COMPETENCIAS CLAVE.**

Criterios de evaluación ponderados, asociados a una única competencia y objetivo de etapa con el mismo valor.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 1º ESO			PONDERACIÓN DE LOS CRITERIOS EN LA CALIFICACIÓN	<u>CONTENIDOS</u>	Competencias clave	Instrumento de evaluación
BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA						
OBJETIVOS DE ETAPA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ORIENTATIVOS				
Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.	1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas en composiciones personales y colectivas.	1.1. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa. 1.2. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 1.3. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas. 1.4. Experimenta con las técnicas húmedas valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. 1.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. 1.6. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	4,55 %	Materiales y técnicas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. Soportes Aplicación en el proceso creativo. Pautas de trabajo colectivo.	CSC	Láminas, actividades y trabajos colectivos

Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.	2. Identificar y experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano.	2.1. Identifica y experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales. 2.2. Crea composiciones según las cualidades de la forma mostrando creatividad e iniciativa.	4,55 %	El punto, la línea y el plano como elementos definidores de la forma. Cualidades de la forma. Valores expresivos.	SIE	Láminas y actividades
Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.	3. Diferenciar entre los diferentes tipos de textura y valorar sus capacidades expresivas en aplicaciones prácticas.	3.1. Conoce y diferencia los diferentes tipos de texturas. 3.2. Aplica texturas en composiciones artísticas a través de diferentes técnicas como el frottage, el collage y la estampación.	4,55 %	Textura: Visuales, táctiles, artificiales y naturales. Técnicas para conseguir texturas como el frottage, el collage y la estampación	CEC	Láminas y proyectos en grupo
Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.	4. Identificar las propiedades del color luz y color pigmento.	4.1. Diferencia entre el color luz y el color pigmento y sus aplicaciones.	4,55 %	El color. Principios básicos de la teoría del color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva.	CEC	Láminas y actividades
Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.	5. Experimentar con los colores pigmentos primarios, secundarios y complementarios.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios. 5.2. Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	4,55 %	Aplicación de las técnicas en trabajos del color.	AA	Láminas y actividades
Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.	6. Experimentar con diferentes técnicas y materiales creando figuras tridimensionales.	6.1. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando para crear composiciones y figuras tridimensionales. 6.2. Aprovecha y aporta materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	4,55 %	La tridimensionalidad. Paso de lo bidimensional a lo tridimensional con diferentes materiales.	CSC	Láminas y actividades

BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL					CC	IE
OBJETIVOS DE ETAPA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ORIENTATIVOS		CONTENIDOS		
Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.	7. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	7.1. Identifica y aplica los conocimientos básicos de los procesos perceptivos en la elaboración de trabajos.	4,55 %	<b>La percepción visual.</b> Principio perceptivo de figura y fondo.	SIE	Láminas y actividades
Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.	8. Diferenciar imágenes figurativas de abstractas.	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas mostrando una actitud receptiva a las diferentes representaciones de la imagen.	4,55 %	Conceptos de figuración y abstracción.	CEC	Láminas y actividades
Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.	9. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	9.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 9.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado de manera crítica y respetuosa.	4,55 %	<b>Proceso de lectura de una imagen.</b> Análisis connotativo y denotativo.	CEC	Láminas y actividades
Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.	10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.	4,55 %	<b>Elementos del proceso comunicativo.</b>	CL	Láminas y actividades

Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.	11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	4,55 %	<b>Funciones del proceso comunicativo.</b>	CL	Láminas y actividades
Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.	12. Analizar fotografías comprendiendo los fundamentos estéticos y formales.	12.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía apreciando sus valores expresivos. 12.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista.	4,55 %	<b>Iniciación a la fotografía.</b> Encuadre, puntos de vista y valor expresivo.	CD	Láminas , actividades y Proyecto digital
Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.	13. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorando las posibilidades expresivas del lenguaje cinematográfico.	13.1. Elabora una animación sencilla con medios digitales y/o analógicos. 13.2. Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia cinematográfica.	4,55 %	<b>Iniciación a la imagen en movimiento.</b>	SIE	Láminas , actividades y Proyecto digital colaborativo
Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.	14. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.	14.1. Elabora documentos digitales para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos de manera adecuada. 14.2. Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica la difusión de imágenes en diferentes medios.	4,55 %	Uso responsable y educativo de las <b>TIC.</b> Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el <b>tratamiento digital de la imagen.</b>	CD	Láminas y actividades digitales

BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO						
OBJETIVOS DE ETAPA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ORIENTATIVOS		CONTENIDOS	CC	IE
<p>Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.</p>	<p>15. Conocer y manipular las herramientas de dibujo técnico.</p>	<p>15.1. Conoce los materiales de dibujo y su utilidad. 15.2. Utiliza el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p>	<p>4,55 %</p>	<p><b>Materiales</b> específicos de dibujo técnico</p>	<p>AA</p>	<p>Ejercicios con las reglas, compás y láminas</p>
<p>Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.</p>	<p>16. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de recta, pudiendo trazar las distintas posiciones relativas y las mediatrices donde corresponda.</p>	<p>16.1. Construye los diferentes tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón. 16.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. 16.3. Suma y resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla utilizando el compás. 16.4. Traza la mediatriz de un segmento con precisión.</p>	<p>4,55 %</p>	<p><b>Elementos básicos del dibujo técnico:</b> Punto. Línea. Tipos de líneas (recta, curva, semirecta, segmento, quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares). Suma y resta de segmentos. Mediatriz. Plano. Definición</p>	<p>CM</p>	<p>Láminas y actividades</p>

<p>Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.</p>	<p>17. Conocer los conceptos de círculo, circunferencia y sus elementos.</p>	<p>17.1. Identifica los elementos de la circunferencia. 17.2. Identifica las posiciones relativas de las circunferencias.</p>	<p><b>4,55 %</b></p>	<p><b>La circunferencia</b> y sus elementos. Posiciones relativas de las circunferencias</p>	<p>AA</p>	<p>Ejercicios con el compás y láminas</p>
<p>Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.</p>	<p>18. Conocer el concepto de ángulo, sus tipos y realizar operaciones varias.</p>	<p>18.1. Conoce los ángulos de la escuadra y cartabón. 18.2. Identifica los distintos tipos de ángulos. 18.3. Suma y resta ángulos y comprende la forma de medirlos de forma precisa. 18.4. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p>	<p><b>4,55 %</b></p>	<p><b>Ángulos:</b> Tipos. Suma y resta. Medición de ángulos. Bisectriz.</p>	<p>CM</p>	<p>Láminas y actividades</p>
<p>Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.</p>	<p>19. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</p>	<p>19.1. Divide un segmento en partes iguales aplicando el teorema de Thales.</p>	<p><b>4,55 %</b></p>	<p><b>Teorema de Thales.</b></p>	<p>CM</p>	<p>Láminas y ejercicios</p>

<p>Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación</p>	<p>20. Conoce la clasificación de los polígonos y sustrazados.</p>	<p>20.1. Conoce la clasificación de los distintos tipos de polígonos.  20.2. Resuelve problemas básicos de triángulos, utilizando correctamente las herramientas.  20.3. Construye cuadriláteros correctamente.  20.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia valorando la precisión de los resultados.  20.5. Aplica la construcción de polígonos en composiciones artísticas.</p>	<p>4,55 %</p>	<p><b>Los polígonos.</b> Clasificación.  <b>Triángulos.</b> Clasificación. Construcción. Resolución de problemas básicos.  <b>Cuadriláteros.</b> Clasificación, construcción y resolución de problemas básicos.  <b>Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</b>  <b>Composiciones artísticas con polígonos.</b></p>	<p>AA</p>	<p>Láminas y trabajos artísticos con figuras geométricas</p>
<p>Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.</p>	<p>21. Conocer los conceptos de simetrías, giros y traslaciones sencillos aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p>	<p>21.1. Elabora diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p>	<p>4,55 %</p>	<p><b>Simetría, giro y traslación.</b></p>	<p>CM</p>	<p>Láminas y actividades</p>
<p>Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.</p>	<p>22. Comprender y practicar el procedimiento del dibujo de vistas de volúmenes elementales.</p>	<p>22.1. Realiza las vistas de volúmenes elementales.</p>	<p>4,55 %</p>	<p><b>Iniciación a la representación de vistas de piezas sencillas.</b></p>	<p>CD</p>	<p>Láminas, actividades digitales.</p>

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 2º ESO			PONDERACIÓN DE LOS CRITERIOS EN LA CALIFICACIÓN	CONTENIDOS	Competencias clave	Instrumento de evaluación
BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA						
OBJETIVOS DE ETAPA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ORIENTATIVOS				
Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.	1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.	<p>1.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.</p> <p>1.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>1.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico- plásticas.</p> <p>1.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>	5 %	<p><b>Técnicas gráfico-plásticas.</b> Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Posibilidades expresivas y aplicaciones. La reutilización de materiales y sus cualidades plásticas.</p>	AA	Láminas y actividades
Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.	2. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos.	5 %	Valores expresivos y estéticos de los recursos gráficos: puntos, línea, colores, texturas, claroscuros.	CEC	Láminas y actividades

<p>Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.</p>	<p>3. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando bocetos, apuntes, dibujo esquemático, analítico y mimético.</p>	<p>5 %</p>	<p><b>La iconicidad de la imagen.</b> El dibujo previo y analítico.</p>	<p>AA</p>	<p>Láminas y actividades</p>
<p>Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</p>	<p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.</p>	<p>4.1. Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas. 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico- plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. 4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada.</p>	<p>5 %</p>	<p><b>La composición.</b> Conceptos de proporción, ritmo y equilibrio. Composiciones modulares. Dibujo del natural, la proporción.</p>	<p>SIE</p>	<p>Láminas y proyecto individual</p>
<p>Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.</p>	<p>5. Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p>	<p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. 5.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC. 5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p>	<p>5 %</p>	<p><b>Teoría del color.</b> Color luz y color pigmento. Valores expresivos y simbólicos del color. Tratamiento digital del color.</p>	<p>CD</p>	<p>Lámina y Proyecto digital</p>

Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.	6. Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos.	6.1. Conoce y aplica diferentes técnicas creativas para la elaboración de diseños siguiendo las fases del proceso creativo. 6.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.	5 %	El proceso creativo. Fases de creación de un diseño. Pautas de trabajo colectivo	CSC	Láminas y proyectos colaborativos
<b>BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</b>						
OBJETIVOS DE ETAPA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ORIENTATIVOS		<u>CONTENIDOS</u>	CC	IE
Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.	7. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	7.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción. 7.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas.	5 %	<b>Leyes perceptivas.</b> Ilusiones ópticas.	AA	Láminas y actividades
Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.	8. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 8.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	5 %	<b>Niveles de iconicidad</b> de una imagen.	CEC	Láminas y actividades
Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.	9. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado.	9.1. Diferencia significante de significado. 9.2. Diseña símbolos gráficos.	5 %	<b>Análisis del significante y significado</b> de una imagen.	CD	Láminas y actividades

<p>Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.</p>	<p>10. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo.</p>	<p>10 .1 Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización).</p> <p>10.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.</p> <p>10.3. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p>	<p>5 %</p>	<p><b>Comunicación audiovisual.</b> Imagen fija e imagen en movimiento. Los medios de masa y la publicidad. Proceso creativo de mensajes visuales y audiovisuales.</p>	<p>CSC</p>	<p>Láminas y actividades</p>
<p>Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.</p>	<p>11. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</p>	<p>11.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p>	<p>5 %</p>	<p><b>El lenguaje del cómic.</b> Elementos y recursos narrativos. Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.</p>	<p>CL</p>	<p>Ejercicios de dibujo manual y proyecto digital</p>
<p>Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.</p>	<p>12. Aprender el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</p>	<p>12.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p>	<p>5 %</p>	<p>Elementos y recursos narrativos. Tipos de planos. Águlación de planos. Story-board</p>	<p>CEC</p>	<p>Láminas y actividades</p>

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO APLICADO A PROYECTOS						
OBJETIVOS DE ETAPA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ORIENTATIVOS		CONTENIDOS	CC	IE
<p>Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.</p>	<p>14. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.</p>	<p>14.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico.</p> <p>14.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p>	5 %	<p><b>Elementos básicos del dibujo técnico:</b> Punto. Línea. Tipos de líneas (recta, semirrecta, segmento, línea curva y línea quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares). Plano. <b>Ángulos.</b></p>	AA	Ejercicios con las reglas, compás y láminas
<p>Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.</p>	<p>15. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos.</p>	<p>15.1. Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.</p>	5 %	<p><b>Lugares geométricos:</b> Circunferencia, mediatriz y bisectriz.</p>	CM	Láminas y ejercicios

Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia	16. Conocer las propiedades de los polígonos y construirlos a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.	16.1. Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos. 16.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros. 16.3. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular. 16.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Thales.	5 %	<b>Los polígonos.</b> Triángulos. Rectas y puntos notables. Construcción. Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos. Construcción de polígonos regulares conociendo el lado. <b>Método general de construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.</b> Aplicación del <b>Teorema de Thales.</b>	CM	Láminas y ejercicios
Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.	17. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y rectas.	17.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.	5 %	<b>Tangencias.</b> Concepto. Tangencias básicas entre recta y circunferencia. Enlaces.	CM	Láminas y ejercicios
Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.	18. Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	18.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos. 18.2. Construye espirales a partir de 2 o más centros.	5 %	<b>Curvas Técnicas.</b> Óvalo, ovoide y espiral. Construcción.	AA	Proyectos artísticos
Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.	19. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones	19.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización.	5 %	<b>Concepto del sistema de proyección ortogonal.</b> Representación de vistas de volúmenes sencillos. Iniciación a la normalización.	CM	Láminas y ejercicios
Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.	20. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos.	19.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización.	5 %	<b>Sistemas de representación.</b> Perspectiva axonométrica.	CD	Láminas y actividades digitales

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 4º ESO			PONDERACIÓN DE LOS CRITERIOS EN LA CALIFICACIÓN	CONTENIDOS	Competencias clave	Instrumentos
BLOQUE I. EXPRESIÓN PLÁSTICA						
OBJETIVOS DE ETAPA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ORIENTATIVOS				
Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando diferentes técnicas y los elementos del lenguaje plástico y visual. 1.2. Cambia el significado de una imagen por medio del color. 1.3. Reconoce y aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas adecuadas. 1.4. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula y valora y evalúa, el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	6,66 %	<b>Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual.</b> Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas.	AA	Láminas y trabajos en grupo
Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.	2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	2.1. Conoce y experimenta con diferentes técnicas y soportes en un proyecto creativo mostrando interés en todo el proceso.	6,66 %	<b>Experimentación con distintos materiales.</b> Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo de un proyecto	AA	Láminas y ejercicios

<p>Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</p>	<p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados.</p>	<p>3.1. Conoce, elige y aporta 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 gráficos.</p>	<p>6,66 %</p>	<p><b>Materiales y soportes según las diferentes técnicas.</b> Significado del color. Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento</p>	<p>SIE</p>	<p>Láminas y Proyecto individual</p>
<p>Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.</p>	<p>4. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p>	<p>4.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades. 4.2. Trabaja de forma cooperativa, valorando y respetando el trabajo en equipo. 4.3. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>	<p>6,66 %</p>	<p><b>Pautas para la elaboración de proyectos plásticos</b> de forma cooperativa, desarrollando la iniciativa, creatividad e imaginación.</p>	<p>CSV</p>	<p>Proyecto colaborativo por grupos</p>
<p>Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.</p>	<p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando los distintos estilos artísticos valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</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. 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.</p>	<p>6,66 %</p>	<p><b>Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas en la historia del arte.</b> <b>Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo de un proyecto</b></p>	<p>CEC</p>	<p>Láminas y Proyecto individual</p>

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO APLICADO A PROYECTOS					CC	IE
OBJETIVOS DE ETAPA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ORIENTATIVOS		<u>CONTENIDOS</u>		
Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.	6. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	6.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. 6.2. Resuelve problemas sencillos de cuadriláteros y polígonos regulares utilizando con precisión y limpieza los materiales de Dibujo Técnico. 6.3. Resuelve con precisión problemas básicos de tangencias y enlaces. 6.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños.	6,66 %	<b>Aplicación de trazados fundamentales en diseños compositivos.</b> Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares por diferentes métodos.	CM	Láminas y actividades
Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.	7. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	7.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. 7.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. 7.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. 7.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado con precisión y exactitud. 7.5. Muestra iniciativa y actitud positiva en la realización de los trabajos.	6,66 %	<b>Trazado de tangencias y enlaces aplicándolo en la creación de diseños.</b> Reconocimiento del dibujo técnico en obras artísticas.	CM	Láminas y ejercicios individuales
Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.	8. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	8.1. Conoce la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos	6,66 %	Fundamentos y aplicaciones de los <b>Sistemas de representación.</b> Iniciación al diseño por ordenador aplicado al dibujo técnico.	CD	Láminas y actividades digitales

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO						
OBJETIVOS DE ETAPA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ORIENTATIVOS		CONTENIDOS	CC	IE
Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.	9. Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el proceso de creación artística.	9.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. 9.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno, en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad.	6,66 %	<b>Concepto de diseño</b> y su importancia en la actualidad. <b>Elementos y finalidades de la comunicación visual.</b>	CEC	Láminas y actividades
Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.	10. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	10.1. Identifica los distintos elementos del lenguaje del diseño y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.	6,66 %	<b>Funciones del diseño.</b> Ámbitos del diseño. Análisis y descripción de los elementos del diseño.	CL	Láminas y ejercicios
Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.	11. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	11.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. 11.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. 11.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. 11.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. 11.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos. 11.6. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico, individualmente o en equipo, participando activamente en las actividades.	6,66 %	La simplificación de la imagen: <b>el logotipo. Proceso de un proyecto de diseño. Tipografía. Simbolismo del color.</b> Su aplicación al diseño. La importancia de las <b>nuevas tecnologías</b> en el diseño y aplicaciones prácticas en un proyecto.	CD	Láminas y actividades digitales

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA				CONTENIDOS	CC	IE
OBJETIVOS DE ETAPA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ORIENTATIVOS				
Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.	12. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual.	12.1. Analiza los tipos de plano valorando sus factores expresivos. 12.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.	6,66 %	Elementos del lenguaje audiovisual. Introducción al <b>cine y la fotografía</b> . Estructura narrativa: <b>storyboard</b> .	CL	Láminas y Proyecto individual
Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.	13. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	13.1. Visiona documentos audiovisuales identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. 13.2. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	6,66 %	<b>Análisis de secuencias cinematográficas.</b> Análisis de imágenes fijas. Apreciación de sus valores estéticos	CEC	Láminas y ejercicios
Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.	14. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	14.2. Elabora y manipula imágenes digitales utilizando distintos programas de diseño por ordenador. 14.3. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. 14.4. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto audiovisual.	6,66 %	<b>Creación y manipulación de imágenes por ordenador.</b> Desarrollo de un proyecto audiovisual. Programas de edición de audio y video.	CD	Láminas y actividades digitales
Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.	15. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	15.2. Analiza la publicidad con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	6,66 %	<b>Análisis de anuncios audiovisuales.</b>	CSC	Láminas y actividades

DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO			PONDERACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	Competencias clave	Instrumentos
BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO						
OBJETIVOS DE ETAPA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ORIENTATIVOS				
<p>Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.</p>	<p>1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales y digitales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.</p>	<p>1.1. Determina con la ayuda de los instrumentos de dibujo (regla, escuadra, cartabón y compás) los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p> <p>1.2. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p> <p>1.3. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p> <p>1.4. Resuelve triángulos, cuadriláteros y polígonos con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico, aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>1.5. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, coordenadas o relaciones de semejanza.</p> <p>1.6. Resuelve problemas de proporcionalidad y reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p> <p>1.7. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus propiedades y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos, módulos y redes modulares.</p> <p>1.8. Resuelve problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>	<p>10 %</p>	<p>La geometría en el arte y la naturaleza. Instrumentos de dibujo. Características y empleo. <b>Trazados geométricos básicos. Polígonos. Propiedades y construcción.</b> Representación de formas planas. Relaciones geométricas. <b>Transformaciones geométricas elementales:</b> Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Aplicación en la elaboración del módulo y redes modulares, trazados fundamentales y polígonos. <b>Aplicaciones del dibujo vectorial 2D.</b></p>	<p>CM</p>	<p>Láminas y ejercicios</p>

<p>Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</p>	<p>2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.  2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.  2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.  2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p><b>10 %</b></p>	<p><b>Tangencias y enlaces. Aplicaciones. Curvas técnicas. Construcción de óvalos, ovoides y espirales.</b></p>	<p>SIE</p>	<p>Láminas y Proyecto individual</p>
<p>Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.</p>	<p>3. Dibujar curvas cónicas identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para su construcción.</p>	<p>3.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y sus propiedades, utilizándolas para su trazado determinando previamente los elementos que las definen.</p>	<p><b>10 %</b></p>	<p><b>Curvas Cónicas.</b> Elipse, Parábola e Hipérbola. Propiedades y construcción. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial</p>	<p>AA</p>	<p>Láminas y proyectos creativos utilizando elementos técnicos</p>
<p>Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.</p>	<p>4. Explorar los recursos informáticos de aplicación a la geometría y valorar las aportaciones de las nuevas tecnologías al DT.</p>	<p>4.1. Utiliza y valora las nuevas tecnologías como aplicación para el estudio de la geometría.</p>	<p><b>10 %</b></p>	<p><b>Aplicaciones del dibujo vectorial 2D. Geometría y nuevas tecnologías.</b></p>	<p>CD</p>	<p>Láminas y actividades digitales</p>

DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO			PONDERACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	CC	IE
BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN					CC	IE
OBJETIVOS DE ETAPA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ORIENTATIVOS			CC	IE
Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.	5. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles	5.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema. 5.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada (croquis) de un mismo cuerpo geométrico sencillo. 5.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles. 5.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.	10 %	<p><b>Fundamentos de los sistemas de representación:</b> Proyecciones. Elementos de una proyección. Tipos de proyección. Los sistemas de representación en el Arte. Evolución histórica de los sistemas de representación.</p> <p><b>Los sistemas de representación y el dibujo técnico.</b> Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.</p> <p><b>Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de sistemas CAD y de dibujo vectorial en 3D.</b></p>	CD	Láminas y actividades digitales

<p>Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.</p>	<p>6. Utilizar el sistema diédrico para representar las relaciones espaciales entre punto, recta, plano y figuras planas, así como representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	<p>6.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.          6.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).          6.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud, con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.          6.4. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.</p>	<p>10 %</p>	<p><b>Sistema diédrico:</b>          Procedimientos. Disposición normalizada. Número de proyecciones suficientes. Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección. <b>Proyecciones diédricas de figuras planas.</b> Distancias y verdadera magnitud. Sistema de planos acotados. Fundamentos y aplicaciones.</p>	<p>CM</p>	<p>Láminas y ejercicios</p>
<p>Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.</p>	<p>7. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p>	<p>7.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.          7.2. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.          7.3. Maneja con destreza y precisión los instrumentos de dibujo técnico para realizar las diferentes perspectivas, poniendo sumo cuidado en la utilización de los diferentes tipos de líneas, en pro de la claridad del dibujo.</p>	<p>10 %</p>	<p><b>Sistemas axonométricos:</b>          Fundamentos. Disposición de los ejes y coeficientes de reducción.  <b>Sistema axonométrico ortogonal:</b> Perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.  <b>Sistema axonométrico oblicuo:</b> Perspectivas caballeras, axonométrica, circunferencia. Representación de sólidos.</p>	<p>AA</p>	<p>Láminas y ejercicios</p>

<p>Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</p>	<p>8. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</p>	<p>8.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.  8.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado  8.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzado o con la regla.  8.4. Resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo.</p>	<p>10 %</p>	<p><b>Sistema cónico:</b>  Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual.  Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.  Representación simplificada de la circunferencia. Elaboración de perspectivas frontales y oblicuas sencillas.</p>	<p>SIE</p>	<p>Láminas y Proyecto individual</p>
<b>BLOQUE 3. NORMALIZACIÓN</b>					<p>CC</p>	<p>IE</p>
<p>Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.</p>	<p>9. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.</p>	<p>9.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, DIN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.</p>	<p>10 %</p>	<p><b>Elementos de normalización: El proyecto:</b>  Necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Formatos. Doblado de planos. Vistas. Líneas normalizadas. Escalas.  Acotación. Iniciación a cortes y secciones.</p>	<p>CM</p>	<p>Láminas y ejercicios</p>

<p>Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</p>	<p>10. 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>10.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.  10.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.  10.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.  10.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.  10.5. Representa objetos sencillos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.  10.6. Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos.</p>	<p>10 %</p>	<p><b>Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial.  Dibujo arquitectónico.</b></p>	<p>SIE</p>	<p>Láminas y Proyecto individual</p>
<p><b>DIBUJO TÉCNICO II. 2º BACHILLERATO</b></p>			<p><b>PONDERACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p>	<p><b>CONTENIDOS</b></p>	<p><b>Competencias clave</b></p>	<p><b>Instrumentos</b></p>
<p><b>BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO</b></p>						
<p><b>OBJETIVOS DE ETAPA</b></p>	<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p>	<p><b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ORIENTATIVOS</b></p>				

<p>Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.</p>	<p>1. Resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones.</p>	<p>1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías y obras de arte, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.  1.2. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.  1.3. Analiza y construye figuras y formas geométricas equivalentes.  1.4. Resuelve problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>	<p>12,5 %</p>	<p><b>Resolución de problemas geométricos. Proporcionalidad. El rectángulo áureo.</b>  Aplicaciones.  Polígonos. Aplicaciones.  Construcción de figuras planas equivalentes.  Relación entre los ángulos y la circunferencia.  Rectificaciones. Arco capaz. Aplicaciones</p>	<p>AA</p>	<p>Láminas y ejercicios</p>
<p>Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.</p>	<p>2. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de potencia y de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>2.1. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión.  2.2. Resuelve problemas de tangencias empleando las transformaciones geométricas (potencia e inversión), aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.  2.3. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.  2.4. Valora el proceso seguido para la resolución de tangencias y enlaces, siendo preciso en la obtención de los puntos de tangencia y la definición de las curvas, diferenciando las líneas para los trazos auxiliares y para el resultado final, dando así claridad y limpieza a sus soluciones.</p>	<p>12,5 %</p>	<p><b>Potencia</b> de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la <b>resolución de tangencias.</b>  <b>Inversión.</b> Aplicación a la resolución de tangencias.</p>	<p>CM</p>	<p>Láminas y ejercicios</p>

<p>Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.</p>	<p>3. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p>	<p>3.1. Comprende el origen de las curvas cíclicas y cónicas, las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.  3.2. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.  3.3. Resuelve problemas de pertenencia, tangencias e intersección entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado, y poniendo sumo interés en la exactitud del trazo, la limpieza y el acabado.</p>	<p>12,5 %</p>	<p><b>Trazado de curvas cónicas y técnicas:</b>  Curvas técnicas. trazado de las curvas cíclicas y envolventes. Aplicaciones.  Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola.  Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia.</p>	<p>AA</p>	<p>Láminas y proyectos creativos utilizando elementos técnicos</p>
<p>Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</p>	<p>4. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.</p>	<p>4.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.  4.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.</p>	<p>12,5 %</p>	<p>Aplicaciones <b>Transformaciones geométricas:</b>  Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.  <b>Homología.</b> Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.</p>	<p>SIE</p>	<p>Láminas y trabajo individual</p>
<b>BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</b>					<b>CC</b>	<b>IE</b>
<p>Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.</p>	<p>5. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p>	<p>5.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.  5.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.  5.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.  5.4. Resuelve ejercicios y problemas de sistema diédrico con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.</p>	<p>12,5 %</p>	<p><b>Sistema diédrico.</b> Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones. Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.</p>	<p>AA</p>	<p>Láminas y trabajo individual</p>

<p>Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.</p>	<p>6. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p>	<p>6.1. Representa el tetraedro, el hexaedro o cubo, y el octaedro en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p> <p>6.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p> <p>6.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>6.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.</p> <p>6.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.</p> <p>6.6. Pone interés por la precisión en el trazado y claridad en la resolución gráfica de ejercicios y problemas</p>	<p>12,5 %</p>	<p><b>Cuerpos geométricos en sistema diédrico:</b>  <b>Representación de poliedros</b> regulares, secciones principales.  <b>Representación de prismas y pirámides</b>, secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.  <b>Representación de cilindros, conos y esferas.</b> Secciones planas. Intersecciones.</p>	<p>CM</p>	<p>Láminas y trabajo individual</p>
--	--	---	---------------	--	-----------	-------------------------------------

<p>Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.</p>	<p>7. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, y otras piezas industriales y arquitectónicas, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.</p>	<p>7.1. 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.  7.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.  7.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.  7.4. Resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo.</p>	<p><b>12,5 %</b></p>	<p><b>Sistemas axonométricos ortogonales:</b>  coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías ortogonales.  Representación de figuras planas.  Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas.  Intersecciones.</p>	<p>CM</p>	<p>Láminas y trabajo individual</p>
--	--	---	----------------------	---	-----------	-------------------------------------

BLOQUE 3. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS				CC	IE	
OBJETIVOS DE ETAPA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ORIENTATIVOS				
Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.	8. Elaborar y presentar de forma individual y colectiva bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.	8.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico. 8.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen. 8.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. 8.4. Croquiza conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación. 8.5. Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos. 8.6. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización. 8.7. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades,	12,5 %	<p><b>Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.</b></p> <p>Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Prog. de tareas.</p> <p>Elaboración de las primeras ideas. <b>Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.</b></p> <p>Elaboración de dibujos acotados. <b>Croquización de piezas y conjuntos.</b> Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.</p> <p><b>Presentación de proyectos.</b></p> <p>Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.</p> <p>Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.</p> <p><b>Dibujo vectorial 2D.</b> Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.</p> <p><b>Dibujo vectorial 3D.</b> Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.</p>	CD	Láminas y actividades digitales

		<p>importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p> <p>8.8. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</p> <p>8.9. Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>				
--	--	--	--	--	--	--