

PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO

CURSO 2017-18

INFORMACIÓN AL ALUMNADO Y A SUS FAMILIAS

ÍNDICE

PRIMER CURSO DE ESO.

<u>Educación Plástica, Visual y Audiovisual.....</u>	<u>PAG.3</u>
1. CONTENIDOS.....	PAG.3
2. CRITERIOS DE EVALUACION.....	PAG.4
3. ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.....	PAG.11
4. EVALUACIÓN.....	PAG.16

TERCER CURSO DE ESO.

<u>Educación Plástica, Visual y Audiovisual.....</u>	<u>PAG.19</u>
1. CONTENIDOS.....	PAG.19
2. CRITERIOS DE EVALUACION.....	PAG.21
3. ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.....	PAG.26
4. EVALUACIÓN.....	PAG.33

CUARTO CURSO DE ESO.

<u>Educación Plástica, Visual y Audiovisual.....</u>	<u>PAG.36</u>
1. CONTENIDOS.....	PAG.36
2. CRITERIOS DE EVALUACION.....	PAG.38
3. ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.....	PAG.42
4. EVALUACIÓN.....	PAG.44

OBJETIVOS DE LOGRO PARA EPVA..... **PAG.47** |

PRIMER CURSO DE BACHILLERATO.

<u>Dibujo Técnico I.....</u>	<u>PAG.49</u>
1. CONTENIDOS.....	PAG.49

1

2. CRITERIOS DE EVALUACION.....PAG.55
3. ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.....PAG.55
4. EVALUACIÓN.....PAG.60

SEGUNDO CURSO DE BACHILLERATO.

Dibujo Técnico II.....PAG.63

1. CONTENIDOS.....PAG.63
2. CRITERIOS DE EVALUACION.....PAG.67
3. ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.....PAG.67
4. EVALUACIÓN.....PAG.74

PRIMER CURSO DE ESO. Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

1- CONTENIDOS

Bloque 1. Expresión plástica

- 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.
- La composición: Tipos. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
- Técnicas gráfico plásticas: .Técnicas secas, húmedas y mixtas: grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, tempera y collage Adecuación a las intenciones expresivas.
- El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc., métodos creativos para lo obtención de imágenes gráfico-plásticas

Bloque 2. Comunicación audiovisual

- La percepción visual: -El proceso de la percepción. -Elementos y factores. Leyes de la Gestalt. -Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas.
- La imagen: Definición. Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono. Lectura y análisis de imágenes. Imagen fija. La fotografía y el cómic.
- Comunicación visual y audiovisual: Elementos de la comunicación, funciones y finalidades. Lenguajes y códigos 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 -Lenguaje Multimedia: tipos y Recursos digitales para su elaboración.

Bloque 3. Dibujo técnico

- Materiales específicos de dibujo técnico.-Definición del punto, la línea y el plano. Tipos de planos.

- Tipos de líneas: Recta, semirrecta y segmentos. Quebradas Curvas mixtas. Horizontales, verticales, oblicuas, paralelas, perpendiculares y transversales.
- La circunferencia; su definición y sus elementos. Posiciones relativas de las circunferencias. -Operaciones con segmentos: suma y resta de segmentos. Mediatriz. Teorema de Thales y su aplicación.
- Ángulos: Tipos. Suma y resta. Medición de ángulos. Bisectriz de un ángulo.
- Triángulos. Clasificación. Resolución de problemas básicos
- Cuadriláteros. Clasificación, construcción y resolución de problemas básicos.
- Los polígonos. Clasificación. Construcción de polígonos Regulares.
- Tangencias: definición y resolución de tangencias básicas.
- Introducción sistema diédrico desde su aplicación a las vistas de los volúmenes básicos. Iniciación a la normalización.
- Perspectiva: tipos. Construcción en caballera de volúmenes elementales.

1. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS:

Se trabajarán los tres bloques de contenidos simultáneamente a lo largo del curso.

La metodología que vamos a seguir se basará en trabajar los contenidos a través de proyectos. Llevaremos a cabo en el primer trimestre un proyecto común para todos los alumnos de la ESO basado en el estudio de una figura fundamental de las vanguardias artísticas, la santanderina María Blanchard.

Por otra parte, coincidiendo con las exposiciones temporales del Centro Botín, trabajaremos sobre la obra de esos determinados artistas. Los alumnos podrán disfrutar de sus cuadros en vivo, interpretarlos en el aula y finalmente exponer los resultados en el instituto.

Se intercalará la realización de proyectos artísticos con la ejecución de láminas sobre aspectos imprescindibles de todos los bloques de contenido.

2- CRITERIOS DE EVALUACION

Criterios de evaluación (Según Decreto 38/2015 de 22 de mayo de Cantabria)

Bloque 1. Expresión plástica

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.

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.

3. Experimentar con los colores primarios y secundarios. El criterio evalúa si el alumno reconoce los colores primarios, secundarios y complementarios en la síntesis aditiva y sustractiva del color, así como si es capaz de obtener dichos colores de forma experimental aplicándolos a creaciones propias.

2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

4º Aprender a aprender.

4. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. El criterio permite detectar si el alumno ha comprendido las propiedades de los colores luz y los colores materia, así como si es capaz de aplicarlos a volumetrías sencillas realizadas manualmente y con medios digitales, haciendo uso de los colores primarios y también del claroscuro.

3º Competencia digital.
4º Aprender a aprender. 7º Conciencia y expresiones culturales

5. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. El criterio permite comprobar si el alumno es capaz de diferenciar las texturas en una imagen, así como si es capaz de reproducir alguna de estas texturas en su propia obra con procesos experimentales como el frottage, valorando también las propiedades expresivas de dichas texturas.

7º Conciencia y expresiones culturales. 4º Aprender a aprender.

6. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. El criterio permite demostrar si el alumno tiene la

suficiente capacidad de análisis para identificar y expresar por escrito y oralmente los elementos básicos de la composición: equilibrio, proporción y ritmo, en las obras de arte, así como si es capaz de aplicar estos principios básicos de la composición a sus propias obras. 1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales.

7. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage. El criterio nos permite acreditar que el alumno es capaz de conocer y aplicar las técnicas del grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, tempera y el collage en sus propias obras valorando además el potencial enriquecedor y expresivo de cada procedimiento y técnica empleada. Por otro lado este apartado permite valorar el grado de autonomía y la capacidad del alumno para mantener su espacio de trabajo en orden y buen estado. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 5º Competencias sociales y cívicas 7º Conciencia y expresiones culturales.

8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. El criterio permite establecer si el alumno es capaz de iniciarse en un proceso creativo sencillo, partiendo de una propuesta inicial que debe elaborar por escrito y con las indicaciones gráficas necesarias, para luego llevarla a la práctica, siguiendo lo establecido inicialmente. 1º Comunicación lingüística. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. El criterio permite constatar si el alumno tiene la capacidad suficiente para analizar y evaluar un proyecto propio o ajeno, oralmente y por escrito, así como la capacidad para enfrentarse a proyectos que deben realizarse en colaboración con sus compañeros. 5º Competencias sociales y cívicas 1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales.

Bloque 2. Comunicación audiovisual Criterios de evaluación

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. Con este criterio se gradúa la capacidad que el alumno tiene para analizar las ilusiones ópticas más comunes, así como para explicarlas desde los procesos básicos de la percepción visual. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

2. Identificar significante y significado en un signo visual. Este criterio valora si el alumno es capaz de diferencias entre el significante de una imagen y su significado a partir de diferentes tipos de imágenes planas o volumétricas y los conceptos estudiados previamente. 1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales.

3. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. El criterio mide la capacidad del alumno para analizar reconocer y diferenciar las imágenes según su grado de significación o grado de iconicidad. 7º Conciencia y expresiones culturales.
4. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. El criterio es detectar si el alumno es capaz de diferenciar entre los conceptos de icono y símbolo desde el análisis del significado de diferentes tipos de imágenes. 1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales
5. Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. El criterio evalúa la capacidad del alumno para realizar oralmente y por escrito la descripción de una imagen de manera objetiva, atendiendo a sus elementos formales y también identificar su valor subjetivo o connotativo, si existiera claramente. 1º Comunicación lingüística. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
6. Analizar y realizar cómics, aplicando los recursos de manera apropiada. El criterio permite comprobar si el alumno tiene la suficiente capacidad de expresarse haciendo uso de los lenguajes integrados, en este caso del cómic, el criterio no valora la calidad gráfico plástica, sino su y su originalidad narrativa y expresividad tanto en la parte gráfica como en la escrita. 7º Conciencia y expresiones culturales 1º Comunicación lingüística.
7. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. El criterio permite demostrar si el alumno reconoce los elementos de la comunicación en un documento visual, es decir si reconoce al emisor, al receptor, código, canal, etc. 1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales.
8. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. El criterio nos permite acreditar que el alumno reconocer la función comunicativa predominante en cada los mensaje visual y audiovisual, sabiendo que en algunos casos pueden tener más de una función. 1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. El criterio permite establecer si el alumno conoce los fundamentos generales de la imagen en movimiento y si es capaz de aplicarlos en sencillos trabajos personales, el criterio sobre todo mide la aplicación práctica de los conceptos, más que su resultado. 7º Conciencia y expresiones culturales. 3º Competencia digital.

10. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. El criterio permite constatar si el que el alumno reconoce y comprende los recurso principales que se han utilizado en los lenguajes visuales y audiovisuales a lo largo de la historia, así como su capacidad para reconocer su importancia como patrimonio histórico y cultural que hay que respetar y conservar. 7º Conciencia y expresiones culturales.

11. Identificar y emplear recursos visuales, como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para generar su propio mensaje visual, aplicando algunos de los recursos narrativos así como las técnicas gráficas estudiadas con anterioridad. El criterio valora especialmente la eficacia comunicativa del mensaje, aunque no dejará de lado la calidad plástica de los trabajos presentado. 7º Conciencia y expresiones culturales. 4º Aprender a aprender

12. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. Este criterio pretende introducir al alumno en el uso del lenguaje multimedia, por lo que se valora si el alumno adquiere los fundamentos básicos de los lenguajes multimedia desde su aplicación práctica, al exigirle que elabore mensajes multimedia sencillo empleando las herramientas informáticas y los recursos disponibles en internet, tales como programas de presentación, pintura y retoque fotografió, edición de video, archivos de sonido, etc. 3.º Competencia digital. 7º Conciencia y expresiones culturales

Bloque 3. Dibujo técnico

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. El criterio detecta si el alumno conoce con precisión los conceptos del punto, la línea y el plano, así como su la capacidad para representarlos básicamente. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

2. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. El criterio evalúa la capacidad de reconocer los diferentes tipos de líneas y si es capaz de dibujarlas con precisión haciendo uso del instrumental de dibujo. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

3. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco así como ser capaz de representarlos con precisión. El criterio permite comprobar si el alumno es capaz de definir los conceptos estudiados, así como su capacidad

de representación haciendo uso del compás. 1º Comunicación lingüística. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

4. Diferenciar claramente entre recta y segmento, tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. El criterio permite demostrar si el alumno adquiere el conocimiento de los conceptos y su representación gráfica con instrumentos de dibujo. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

5. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. El criterio mide la capacidad del alumno para definir el concepto estudiado y su capacidad para representarlo gráficamente con precisión haciendo uso del instrumental de dibujo. 2º Competencia matemática y competencias básicas, ciencia y tecnologías en 6. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. El criterio nos permite acreditar que el alumno sabe realizar la división de un segmento aplicando el teorema de Thales 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

7. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. Se evalúa la capacidad para definir los conceptos estudiados y su identificación en dibujos u objetos reales. 2º Competencia matemática y competencias ciencia y tecnología

8. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. El criterio permite valorar la capacidad del alumno para representar las operaciones de suma y resta de ángulos mediante procesos gráficos. 2º Competencia matemática y con ciencia y tecnología competencias básicas en...

9. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. Se mide si el alumno comprende y representa gráficamente la bisectriz de un ángulo con instrumentos de dibujo siguiendo los procesos constructivos con la debida precisión. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

10. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. El criterio nos permite comprobar si el alumno es capaz de clasificar los triángulos a partir del análisis de las figuras. 2º Competencia matemática ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender. y competencias básicas

11. Construir triángulos conociendo dos o tres de sus lados El criterio, en este nivel, permite establecerla capacidad del alumno para construir triángulo conocido sus tres lados con los instrumentos de dibujo. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.

12. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. Se valora que el alumno sepa reconocer los diferentes tipos de cuadriláteros a partir del análisis de sus lados y ángulos. 4º Aprender a aprender.

13. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. El criterio, en este nivel, constata si el alumno es capaz de construir con instrumentos de dibujo cuadrados y rectángulos con precisión y de forma comprensiva, a partir de los datos que se le facilitan. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.

14. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. Se medirá que el alumno sepa clasificar los polígonos regulares e irregulares partiendo del análisis de sus lados y ángulos. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.

15. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. El criterio permite comprobar la capacidad del alumno para dibujar con precisión polígonos regulares de 3 a 6 lados inscritos en una circunferencia. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

16. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. El criterio permite medir si el alumno comprende el concepto de tangencia y enlace, así como la obtención de la recta tangente a una circunferencia, circunferencia tangente a otra circunferencia, y enlace de un arco a dos rectas que se cortan. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

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. Se valora que el alumno sea capaz de representar ortogonalmente los volúmenes básicos: cubo, prisma rectangular, cilindro, cono y esfera, desde la representación de las vistas principales, así como que sepa indicar sus dimensiones de forma normalizada. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.

18. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. Se medirá la capacidad del alumno para representar volúmenes básicos compuestos de prismas rectos y cilindros en posiciones sencillas. Haciendo uso de la perspectiva caballera. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

3- ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

BLOQUE 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
- 2.1. 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.
- 3.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
- 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.

- 4.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de
- composiciones volumétricas sencillas
- 5.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante
- las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones
- abstractas o figurativa
- 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.
- 7.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas
- conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la
- actividad.
- 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.
- 7.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de
- obras de forma responsable con el medio ambiente y

- aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
- 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.
- 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos
- sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a
- los objetivos finales.
- 9.1. Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso
- creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la
- ejecución definitiva.

BLOQUE 2

1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

2.1. Distingue significante y significado en un signo visual.

3.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

3.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

4.1. Distingue símbolos de iconos.

5.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

6.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas

7.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en

distintos actos de comunicación visual.

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.

9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

10.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

11.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

12.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

BLOQUE 3

1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.

2.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

3.1. Representar gráficamente y definir por escrito los conceptos estudiados.

4.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

5.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y

regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

6.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.

7.1. Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.

8.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

9.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

10.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

11.1. Construye un triángulo conociendo sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

12.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

13.1. Construye cuadrados y rectángulos conociendo dos lados consecutivos y/o una diagonal.

14.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.

15.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

16.1. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

17.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

18.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

4- EVALUACIÓN

A-Procedimientos de evaluación:

Todo lo que se realice en la asignatura se valorará, el trabajo diario que es mayormente en clase, las pruebas orales y escritas y cualquier otro trabajo de exposición, así como las actitudes mostradas.

- Calificación de apuntes, fotocopias, fichas que van guardando en la carpeta clasificadora por orden.

Se tiene en cuenta la presentación (letra, márgenes, espacios, dibujos, limpieza, títulos...)

Si el contenido coincide con lo dictado y explicado

Si los dibujos están realizados con rigor y lo escrito sin faltas de ortografía.

- Calificación de exámenes teórico-prácticos (uno por evaluación cualitativa).

Se tiene en cuenta si las respuestas son correctas, si no hay faltas de ortografía, limpieza y presentación y precisión en el trazado

- Calificación de actividades prácticas.

Se tiene en cuenta si el resultado responde correctamente al enunciado planteado (aplicación de conocimientos), el grado de destreza en el manejo de los materiales, el esfuerzo realizado, la creatividad e iniciativa personal, el desarrollo de la capacidad intelectual y creativa, la limpieza y presentación y su esfuerzo por obtener resultados.

Será obligatoria la presentación de estas actividades para poder calificarlas.

- Calificación de la actitud

Se tendrá en cuenta: el comportamiento, el desarrollo de las competencias básicas en cuanto a ciudadanía y compromiso en educación para la vida, respeto y valores humanos, la aportación de materiales, la puntualidad en la entrega, el interés en su realización, la participación en los grupos cooperativos, el uso correcto de los materiales

y las instalaciones, autonomía y demás valores transversales que se tratan en las unidades y requieren compromiso y valores.

B- Criterios de calificación

La nota final será el resultado de sumar 3 instrumentos de evaluación a los que se asigna un porcentaje distinto.

- **Actividades**, ejercicios propuestos del cuaderno, que será imprescindible entregar en los plazos señalados, los cuales se indicaran cuando se hace la propuesta. Este instrumento representa el 60 % de la nota final.

- **Pruebas objetivas**, que suponen el 20 %.

- **Actitud y esfuerzo**, que engloba aspectos como la dedicación, el comportamiento con el respeto por las normas y a los compañeros y profesor, la puntualidad, el cuidado de los materiales, cuaderno y de la clase, el seguimiento de las indicaciones tanto específicas de la asignatura como del instituto.

Para que una lámina sea evaluada, el alumno ha de hacer constar su nombre, curso, grupo, fecha y título de la actividad. Ha de escribirse a bolígrafo y por detrás de dicha lámina.

Este instrumento supone un 20% de la nota final.

Es imprescindible para aprobar la asignatura: Alcanzar un cinco sobre diez de media de los tres instrumentos de evaluación.

Será necesario un mínimo de tres sobre diez en cada uno de los tres apartados anteriores, ejercicios, examen y actitud para poder a continuación hacer la media según los porcentajes indicados.

Realizar y entregar todas las actividades propuestas, que se harán en clase salvo que se indique alguna actividad para casa.

Los alumnos tienen la obligación de guardar todas las láminas realizadas durante el curso. El profesor puede pedir las en junio si lo estima oportuno y la no entrega puede suponer un suspenso en la Evaluación Ordinaria.

C-Actividades de recuperación y procedimiento de evaluación para alumnos con la asignatura pendiente

Si se suspende un examen (uno escrito por evaluación cuantitativa), el alumno tiene derecho a una recuperación que se realizará en cada evaluación. Los alumnos que no lleguen al 5 en las recuperaciones, tendrán que presentarse a un examen final con los bloques de contenido pendientes de aprobar.

Los alumnos que suspendan la asignatura, tendrán la posibilidad de presentarse a la prueba extraordinaria de Junio.

Si la parte no superada son las actividades, los alumnos pueden recuperar entregando las actividades prácticas, que no han entregado en su día o que han suspendido dentro de unos plazos establecidos y razonables, para no juntarse con la siguiente evaluación.

La nota de la actividad repetida no podrá superar el 5.

Si lo que falla es la actitud se hablará con el alumno para que esto cambie.

La nota de recuperación de evaluación no podrá superar el 5.

La nota del examen final ni de la prueba extraordinaria no podrán superar el 5.

D-Recuperación de la asignatura pendiente:

Para los alumnos que tienen suspenso algún curso de la asignatura de EPVA, en cada evaluación se les dará trabajos sobre los contenidos pendientes, para hacer y poder recuperar así al final del curso la asignatura.

Junto con las láminas a realizar se les darán indicaciones para su realización. Además, contarán en todo momento con la ayuda de los miembros del departamento, si esta fuera necesaria.

Se les indicará unas fechas de entrega antes de cada evaluación cuantitativa. Si los alumnos no entregan las láminas dentro de la fecha, se dará ese bloque de contenidos por suspendido, y tendrán que recuperarlo en la evaluación extraordinaria.

TERCER CURSO DE ESO.

1- CONTENIDOS. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

Bloque 1. Expresión plástica

- 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
- La composición: Tipos, Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo
- Técnicas gráfico plásticas: Técnicas secas, húmedas y mixtas: carboncillo, grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, ceras, tempera y collage Adecuación a las intenciones expresivas.
- El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc., métodos creativos para lo obtención de imágenes gráfico-plásticas.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

- La percepción visual: El proceso de la percepción. Elementos y factores. Leyes de la Gestalt. Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas.
- 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.
- Comunicación visual y audiovisual: Elementos de la comunicación,- funciones y finalidades. Lenguajes y códigos 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. Lenguaje Multimedia: tipos y Recursos digitales para su elaboración.

Bloque 3. Dibujo técnico

- 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.
- 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 polígonos.
- Tangencias: definición, Resolución de problemas más comunes: rectas tangentes a circunferencias, circunferencias tangentes a circunferencias, enlaces de rectas y curvas más comunes.
- Óvalos, ovoides y espirales.
- Transformaciones básicas; definición, simetrías, giros, traslaciones básicas.
- 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.

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS:

Se trabajarán los tres bloques de contenidos simultáneamente a lo largo del curso.

La metodología que vamos a seguir se basará en trabajar los contenidos a través de proyectos. Llevaremos a cabo en el primer trimestre un proyecto

común para todos los alumnos de la ESO basado en el estudio de una figura fundamental de las vanguardias artísticas, la santanderina María Blanchard.

Por otra parte, coincidiendo con las exposiciones temporales del Centro Botín, trabajaremos sobre la obra de esos determinados artistas. Los alumnos podrán disfrutar de sus cuadros en vivo, interpretarlos en el aula y finalmente exponer los resultados en el instituto.

Se intercalará la realización de proyectos artísticos con la ejecución de láminas sobre aspectos imprescindibles de todos los bloques de contenido.

2- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Bloque 1. Expresión plástica

1. 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 la realidad y en las imágenes y en obras artísticas, así como su capacidad para aplicar los ritmos en composiciones propias con sentido creativo.
2. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). El criterio detectar si el alumno tiene capacidad para utilizar los elementos configuradores de la imagen así como los recursos gráfico-plásticos con valor expresivo y originalidad.
3. Identificar y diferenciar las propiedades del claroscuro, del color luz y el color pigmento. El criterio permite detectar si el alumno ha comprendido las propiedades de los colores luz y los colores materia, así como si es capaz de aplicarlos a composiciones personales abstractas realizadas manualmente y con medios digitales, haciendo uso de los colores primarios y también del claroscuro.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. El criterio permite demostrar si el alumno tiene la suficiente capacidad de análisis para identificar y representar los elementos básicos de la composición: equilibrio, proporción y ritmo, en las obras de arte, así como si es capaz de aplicar estos principios básicos de la composición a sus propias obras

5. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. El carboncillo, la témpera, los lápices de grafito y de color, los rotuladores, la tinta china y el collage. El criterio nos permite acreditar que el alumno es capaz de conocer y aplicar las técnicas estudiadas en sus propias obras valorando además el potencial enriquecedor y expresivo de cada procedimiento y técnica empleada. Por otro lado este apartado permite valorar el grado de autonomía y madurez del alumno para mantener su espacio de trabajo en orden y buen estado.

6. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. El criterio permite establecer si el alumno es capaz de iniciarse en un proceso creativo del arte a y del diseño, partiendo de una propuesta inicial que debe elaborar por escrito y con las indicaciones gráficas necesarias, para luego llevarla a la práctica, siguiendo lo establecido inicialmente.

7. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para crear imágenes que se acercan a la representación más objetiva de la realidad o si por el contrario busca un mayor grado subjetivo de expresividad al reducir el grado de iconicidad.

8. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. El criterio permite constatar si el alumno tiene la capacidad suficiente para analizar y evaluar un proyecto ajeno o propio adaptado a su edad, oralmente y por escrito, así como la capacidad para enfrentarse a proyectos que deben realizarse en colaboración con sus compañeros.

BLOQUE 2 Comunicación audiovisual

1. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. Este criterio valora si el alumno es capaz de comprender y reconocer los fenómenos de las ilusiones ópticas teniendo presente los principios de la percepción, así como que sea capaz de aplicar estos fenómenos en sus propias obras como recurso expresivo o comunicativo.

2. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. El criterio mide la capacidad del alumno para diferenciar y crear imágenes según su grado de significación o grado de iconicidad, valorando las diferencias expresivas entre unas y otras.

3. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. El criterio detectar si el alumno es capaz de

diferenciar entre los conceptos de icono y símbolo desde el análisis del significado de diferentes tipos de imágenes y a la vez si es capaz de crear sus propios símbolos e iconos.

4. Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. El criterio evalúa la capacidad del alumno para realizar oralmente y por escrito la descripción de una imagen de manera objetiva y subjetiva atendiendo a sus elementos formales y también identificando su valor subjetivo o connotativo.

5. Analizar y realizar fotografías, comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para comprender los principios del lenguaje fotográfico, así como su aplicación en trabajos fotográficos personales.

6. Analizar y realizar cómics, aplicando los recursos de manera apropiada. El criterio permite comprobar si el alumno tiene la suficiente capacidad de expresarse haciendo uso de los lenguajes integrados, en este caso del cómic, el criterio, en este curso, valora tanto la calidad gráfico plástica, como su originalidad narrativa y expresividad tanto en la parte gráfica como en la escrita.

7. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. El criterio permite demostrar si el alumno es capaz de crear proyectos audiovisuales trabajando en equipo y siguiendo todos los procesos básicos en la planificación del audiovisual, así como la capacidad para realizar valoraciones críticas respetuosas y constructivas, conducentes a la mejora del trabajo.

9. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. El criterio permite profundizar en el conocimiento de los recursos principales que se han utilizado en los lenguajes visuales y audiovisuales a lo largo de la historia, especialmente en el siglo XX y XXI así como su capacidad para reconocer su importancia como patrimonio histórico y cultural que hay que respetar y conservar.

10. Identificar y emplear recursos visuales, como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para generar su propio mensaje publicitario audiovisual, aplicando algunos de los recursos narrativos. El criterio valora especialmente la eficacia comunicativa del mensaje, aunque no dejará de lado la calidad de los trabajos presentado.

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. Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno tiene para analizar críticamente un

documento cinematográfico de forma oral y escrita, atendiendo a su contexto histórico y a los valores cinematográficos empleados y ver si son los más adecuados al mensaje que se transmite.

12. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. Este criterio pretende profundizar en el uso del lenguaje multimedia, por lo que se valora si el alumno adquiere los fundamentos básicos de los lenguajes multimedia desde su aplicación práctica, al exigirle que elabore mensajes multimedia sencillos empleando las herramientas informáticas y los recursos disponibles en internet, tales como programas de presentación, imagen y retoque fotográfico, archivos de sonido, y edición de video.

Bloque 3. Dibujo técnico

1. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. Este criterio valora la capacidad del alumno para reconocer, clasificar, diferenciar y definir con precisión los distintos elementos estudiados.

2. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. El criterio mide la facilidad que el alumno tiene para reconocer los diferentes tipos de líneas y si es capaz de dibujarlas con precisión haciendo uso del instrumental de dibujo.

3. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. El criterio detecta si el alumno sabe reconocer y definir los conceptos estudiados, así como la destreza necesaria que el alumno debe de alcanzar para trazar con precisión: circunferencia que pasa por tres puntos. Valor del radio como divisor de la circunferencia. Enlaces entre arcos de circunferencia.

4. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. El criterio evalúa la capacidad del alumno para aplicar a la división de un segmento en partes iguales, en la fabricación de escalas gráficas y la aplicación y reducción de polígonos aplicando el teorema de Thales.

5. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. El criterio permite comprobar la capacidad del alumno para representar las operaciones de suma y resta de ángulos mediante procesos gráficos, así como la obtención y medición de ángulos con reglas y con el transportador de ángulos.

6. Conocer lugares geométricos y definirlos. El criterio permite demostrar la facilidad que el alumno demuestra para describir oralmente y por escrito los lugares geométricos estudiados.
7. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. El criterio nos permite acreditar que el alumno el comprende y represente gráficamente la bisectriz de un ángulo con instrumentos de dibujo.
8. Construir triángulos conociendo tres de tres de sus datos (lados o ángulos). El criterio permite valorar la capacidad del alumno para construir triángulo conocido sus tres datos con los instrumentos de dibujo.
9. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. El criterio permite establecer si el alumno es capaz de reconocer y analizar las propiedades de los conceptos estudiados, así como si es capaz de representarlos gráficamente con precisión.
10. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. El criterio permite constatar si el que el alumno es capaz de construir, de forma razonada, triángulos rectángulos de forma razonada a partir del análisis de sus propiedades.
11. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. Con este criterio se gradúa la capacidad para construir, de manera razonada, con instrumentos de dibujo y a partir de los datos que se le facilitan.
12. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. Se valora que el alumno sea capaz de dibujar con precisión polígonos regulares de 3 a 6 lados inscritos en una circunferencia.
13. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. El criterio mide si el alumno es capaz de dibujar con precisión polígonos regulares conocido el lado de 3 a 6 lados, siguiendo el método de construcción más favorable en cada caso.
14. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. El criterio detecta si el alumno comprende el concepto de tangencia y en lace y su ejecución en los tipos más básicos.
15. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. El criterio evalúa la capacidad del alumno para aplicar, de forma razonada, las propiedades de las tangencias en la óvalos y ovoides estudiados.

16. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. El criterio permite comprobar si el alumno la capacidad del alumno para reconocer de forma razonada, las propiedades de las tangencias a partir de la observación de los óvalos y ovoides estudiados y su posterior aplicación.

17. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. El criterio permite demostrar la capacidad del alumno para aplicar, de forma razonada, las propiedades de las tangencias en la construcción de espirales básicas

18. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. El criterio nos permite acreditar si el alumno es capaz de comprender e identificar los las transformaciones más básicas y que pueda usarlas en diseños gráficos. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

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. Se valora que el alumno sea capaz de representar ortogonalmente piezas sencillas desde la representación normalizada de las vistas principales a escala, así como que sepa indicar sus dimensiones siguiendo las pautas de la rotulación normalizada

20. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. El criterio permite establecer la capacidad del alumno para representar volúmenes sencillos compuestos de prismas rectos y cilindros. Haciendo uso de la perspectiva caballera.

21. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. El criterio permite constatar si el que el alumno es capaz de representar con precisión volúmenes sencillos compuestos de prismas rectos. Haciendo uso de la perspectiva isométrica.

3- ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

BLOQUE 1

1.1 Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.

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...).

3.1. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas y usando las TIC, para expresar sensaciones por medio del uso del color y el claroscuro.

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.

5.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

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.

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.

5.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

5.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

5.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.

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.

6.1. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración obras plásticas, de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

7.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

8.1. Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

BLOQUE 2

1.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

1.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

2.1. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

3.1. Diseña símbolos e iconos.

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.

5.1. 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.

6.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

7.1. 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...). Valora de manera crítica los resultados.

8.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

9.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

10.1. Diseña un mensaje publicitario audiovisual utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

Contenidos

11.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

12.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

BLOQUE 3

1.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.

2.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión, 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 posibilita.

4.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.

4.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

5.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

6.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).

7.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

8.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

9.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.

10.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.

11.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

12.1. Construye correctamente polígonos regulares de

hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

13.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 6 lados, conociendo el lado.

14.1. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

15.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

16.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.

17.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

18.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

19.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

20.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

21.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

4- EVALUACIÓN

A-Procedimientos de evaluación:

Todo lo que se realice en la asignatura se valorara, el trabajo diario que es mayormente en clase, las pruebas orales y escritas y cualquier otro trabajo de exposición, así como las actitudes mostradas.

- Calificación de apuntes, fotocopias, fichas que van guardando en la carpeta clasificadora por orden.

Se tiene en cuenta la presentación (letra, márgenes, espacios, dibujos, limpieza, títulos...)

Si el contenido coincide con lo dictado y explicado

Si los dibujos están realizados con rigor y lo escrito sin faltas de ortografía.

- Calificación de exámenes teórico-prácticos (uno por evaluación cualitativa).

Se tiene en cuenta si las respuestas son correctas, si no hay faltas de ortografía, limpieza y presentación y precisión en el trazado

- Calificación de actividades prácticas.

Se tiene en cuenta si el resultado responde correctamente al enunciado planteado (aplicación de conocimientos), el grado de destreza en el manejo de los materiales, el esfuerzo realizado, la creatividad e iniciativa personal, el desarrollo de la capacidad intelectual y creativa, la limpieza y presentación y su esfuerzo por obtener resultados.

Será obligatoria la presentación de estas actividades para poder calificarlas.

- Calificación de la actitud

Se tendrá en cuenta: el comportamiento, el desarrollo de las competencias básicas en cuanto a ciudadanía y compromiso en educación para la vida, respeto y valores humanos, la aportación de materiales, la puntualidad en la entrega, el interés en su realización, la participación en los grupos cooperativos, el uso correcto de los materiales

y las instalaciones, autonomía y demás valores transversales que se tratan en las unidades y requieren compromiso y valores.

B- Criterios de calificación

La nota final será el resultado de sumar 3 instrumentos de evaluación a los que se asigna un porcentaje distinto.

- Actividades, ejercicios propuestos del cuaderno, que será imprescindible entregar en los plazos señalados, los cuales se indicaran cuando se hace la propuesta. Este instrumento representa el 60 % de la nota final.
- Pruebas objetivas, que suponen el 20 %.
- Actitud y esfuerzo, que engloba aspectos como la dedicación, el comportamiento con el respeto por las normas y a los compañeros y profesor, la puntualidad, el cuidado de los materiales, cuaderno y de la clase, el seguimiento de las indicaciones tanto específicas de la asignatura como del instituto.

Para que una lámina sea evaluada, el alumno ha de hacer constar su nombre, curso, grupo, fecha y título de la actividad. Ha de escribirse a bolígrafo y por detrás de dicha lámina.

Este instrumento supone un 20% de la nota final.

Es imprescindible para aprobar la asignatura: Alcanzar un cinco sobre diez de media de los tres instrumentos de evaluación.

Será necesario un mínimo de tres sobre diez en cada uno de los tres apartados anteriores, ejercicios, examen y actitud para poder a continuación hacer la media según los porcentajes indicados.

Realizar y entregar todas las actividades propuestas, que se harán en clase salvo que se indique alguna actividad para casa.

Los alumnos tienen la obligación de guardar todas las láminas realizadas durante el curso. El profesor puede pedir las en junio si lo estima oportuno y la no entrega puede suponer un suspenso en la Evaluación Ordinaria.

C-Actividades de recuperación y procedimiento de evaluación para alumnos con la asignatura pendiente

Si se suspende un examen (uno escrito por evaluación cuantitativa), el alumno tiene derecho a una recuperación que se realizará en cada evaluación. Los

alumnos que no lleguen al 5 en las recuperaciones, tendrán que presentarse a un examen final con los bloques de contenido pendientes de aprobar.

Los alumnos que suspendan la asignatura, tendrán la posibilidad de presentarse a la prueba extraordinaria de Junio.

Si la parte no superada son las actividades, los alumnos pueden recuperar entregando las actividades prácticas, que no han entregado en su día o que han suspendido dentro de unos plazos establecidos y razonables, para no juntarse con la siguiente evaluación.

La nota de la actividad repetida no podrá superar el 5.

Si lo que falla es la actitud se hablará con el alumno para que esto cambie.

La nota de recuperación de evaluación no podrá superar el 5.

La nota del examen final ni de la prueba extraordinaria no podrá superar el 5.

D-Recuperación de la asignatura pendiente:

Para los alumnos que tienen suspenso algún curso de la asignatura de EPVA, en cada evaluación se les dará trabajos sobre los contenidos pendientes, para hacer y poder recuperar así al final del curso la asignatura.

Junto con las láminas a realizar se les darán indicaciones para su realización. Además, contarán en todo momento con la ayuda de los miembros del departamento, si esta fuera necesaria.

Se les indicará unas fechas de entrega antes de cada evaluación cuantitativa. Si los alumnos no entregan las láminas dentro de la fecha, se dará ese bloque de contenidos por suspendido, y tendrán que recuperarlo en la evaluación extraordinaria.

CUARTO CURSO DE ESO.

1-CONTENIDOS. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL.

Bloque 1: Expresión plástica

-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.

-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.

-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

Bloque 2 Dibujo Técnico

-Materiales de Dibujo Técnico.

-Formas geométricas básicas: Cuadriláteros. Polígonos regulares. Polígonos estrellados.

-Tangencias y enlaces

-Óvalo, ovoide, espiral.

-Geometría descriptiva. Tipos de proyección.

-Sistemas de representación:

-Sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica.

-El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador.

Bloque 3 : Fundamentos del diseño

-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.

-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), guión (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final.

-El diseño asistido por ordenador: Programas de dibujo.

Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia

-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.

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS:

Se trabajarán los tres bloques de contenidos simultáneamente a lo largo del curso.

La metodología que vamos a seguir se basará en trabajar los contenidos a través de proyectos. Llevaremos a cabo en el primer trimestre un proyecto común para todos los alumnos de la ESO basado en el estudio de una figura fundamental de las vanguardias artísticas, la santanderina María Blanchard.

Por otra parte, coincidiendo con las exposiciones temporales del Centro Botín, trabajaremos sobre la obra de esos determinados artistas. Los alumnos podrán disfrutar de sus cuadros en vivo, interpretarlos en el aula y finalmente exponer los resultados en el instituto.

Se intercalará la realización de proyectos artísticos con la realización de láminas de Dibujo Técnico. Queremos darle mucho peso a este bloque de contenido porque puede constituir una base esencial para alumnos que elijan Dibujo Técnico en Bachillerato.

2- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Bloque 1: Expresión plástica

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.

Este criterio valora la capacidad del alumno para comunicarse, haciendo uso de los elementos del lenguaje visual, a través de imágenes personales y expresivas.

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.

El criterio mide la capacidad del alumno para experimentar con libertad y creatividad nuevas posibilidades comunicativas y expresivas, haciendo uso de los elementos del lenguaje visual

y de sus diversas técnicas, así mismo nos permite valorar el grado de autonomía y su capacidad para superar las dificultades que se derivan de las técnicas y procesos creativos.

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.

El criterio detecta si el alumno si el alumno tiene la capacidad de desarrollar trabajos a partir de condicionantes previos, así como su capacidad para evaluar su propio trabajo, al comprobar que ha alcanzado los objetivos de partida; así mismo nos permite valorar si el alumno sabe mantener su espacio de trabajo y materiales en condiciones óptimas para la realización de las tareas programadas.

4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de1. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

El criterio evalúa la capacidad el alumno para organizar y participar en proyectos de grupo, en los que el alumno sepa valorar las ventajas que se derivan del trabajo colaborativo: mejora de resultados, enriquecimiento personal y sociabilidad.

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.

El criterio permite demostrar si el alumno es capaz de analizar las obras de arte teniendo en cuenta sus procesos técnicos y estilos y épocas, así como si el

alumno es capaz de valorar, respetar y disfrutar de las principales manifestaciones artísticas próximas y lejanas.

Bloque 2 Dibujo Técnico

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.

El criterio nos permite acreditar que el alumno es capaz de manejar los procesos básicos del dibujo técnico, con rigor y precisión, aplicándolos sus la creaciones de diseños personales.

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.

El criterio permite establecer si el alumno domina conceptual y procedimentalmente los fundamentos de los sistemas de representación, así como su aplicación en diferentes campos de la representación.

3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

El criterio permite constatar si el que el alumno adquiere el dominio básico para manejar los diferentes programas informáticos, al elaborar con ellos diseños geométricos sencillos, tanto en el sistema diédrico, como en caballera, isométrico y en el cónico.

Bloque 3 : Fundamentos del diseño

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.

Con este criterio se gradúa la capacidad que el alumno tiene para analizar críticamente los diseños, teniendo en cuenta: su función, su valor estético, sus procesos de elaboración y la adecuación al entorno.

2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.

Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para reconocer y clasificar los diseños dentro de su campo específico.

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.

Este criterio valora si el alumno es capaz de realizar proyectos de diseño en grupo, en los que prime la originalidad y el resultado final; así como si es capaz de organizar y utilizar los procesos y técnicas más adecuadas a cada fin.

Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia

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. El criterio mide la capacidad del alumno para reconocer los elementos básicos del lenguaje audiovisual y su aplicación a la estructura narrativa de un audiovisual; así mismo, permite evaluar que el alumno sea capaz de realizar y valora las ventajas al diseñar proyectos audiovisuales en equipo.

2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

El criterio detecta si el alumno si es capaz de reconocer y clasificar los diferentes tipos de producciones audiovisuales atendiendo a su función y a los elementos que los integran.

3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

El criterio evalúa la capacidad del alumno para realizar documentos audiovisuales y que puedan formar parte de una imagen multimedia: blog,

pagina web, utilizando para ello los recursos informáticos y la potencialidad de Internet y las redes sociales.

4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

El criterio evalúa la capacidad crítica que el alumno ha desarrollado al analizar los mensajes publicitarios desde su lenguaje específico, siendo capaz de detectar y rechazar los mensajes que atentan contra los principios básicos de la convivencia.

3- ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Bloque 1: Expresión plástica

.Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

.Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.

.Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.

.Cambia el significado de una imagen por medio del color

.Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.

. 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.

. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas grafico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.

.Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.

Bloque 2 Dibujo Técnico

- .Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
- . Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
- .Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
- .Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
- .Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
- .Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
- .Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
- .Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
- .Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Bloque 3 : Fundamentos del diseño

- .Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
- .Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
- . Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
- .Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares, utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
- .Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
- .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.

.Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

.Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros

Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia

.Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.

.Realiza un story board a modo de guión para la secuencia de una película.

1.Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.

.Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.

.Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

.Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

.Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

.Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.

4- EVALUACIÓN

A-Procedimientos de evaluación:

Todo lo que se realice en la asignatura se valorara, el trabajo diario que es mayormente en clase, las pruebas orales y escritas y cualquier otro trabajo de exposición, así como las actitudes mostradas.

- Calificación de apuntes, fotocopias, fichas que van guardando en la carpeta clasificadora por orden.

Se tiene en cuenta la presentación (letra, márgenes, espacios, dibujos, limpieza, títulos...)

Si el contenido coincide con lo dictado y explicado

Si los dibujos están realizados con rigor y lo escrito sin faltas de ortografía.

- Calificación de exámenes teórico-prácticos (uno por evaluación cualitativa).

Se tiene en cuenta si las respuestas son correctas, si no hay faltas de ortografía, limpieza y presentación y precisión en el trazado

- Calificación de actividades prácticas.

Se tiene en cuenta si el resultado responde correctamente al enunciado planteado (aplicación de conocimientos), el grado de destreza en el manejo de los materiales, el esfuerzo realizado, la creatividad e iniciativa personal, el desarrollo de la capacidad intelectual y creativa, la limpieza y presentación y su esfuerzo por obtener resultados.

Será obligatoria la presentación de estas actividades para poder calificarlas.

- Calificación de la actitud

Se tendrá en cuenta: el comportamiento, el desarrollo de las competencias básicas en cuanto a ciudadanía y compromiso en educación para la vida, respeto y valores humanos, la aportación de materiales, la puntualidad en la entrega, el interés en su realización, la participación en los grupos cooperativos, el uso correcto de los materiales

y las instalaciones, autonomía y demás valores transversales que se tratan en las unidades y requieren compromiso y valores.

B- Criterios de calificación

La nota final será el resultado de sumar 3 instrumentos de evaluación a los que se asigna un porcentaje distinto.

- Actividades, ejercicios propuestos del cuaderno, que será imprescindible entregar en los plazos señalados, los cuales se indicaran cuando se hace la propuesta. Este instrumento representa el 60 % de la nota final.
- Pruebas objetivas, que suponen el 20 %.
- Actitud y esfuerzo, que engloba aspectos como la dedicación, el comportamiento con el respeto por las normas y a los compañeros y profesor, la puntualidad, el cuidado de los materiales, cuaderno y de la clase, el seguimiento de las indicaciones tanto específicas de la asignatura como del instituto.

Para que una lámina sea evaluada, el alumno ha de hacer constar su nombre, curso, grupo, fecha y título de la actividad. Ha de escribirse a bolígrafo y por

detrás de dicha lámina.

Este instrumento supone un 20% de la nota final.

Es imprescindible para aprobar la asignatura: Alcanzar un cinco sobre diez de media de los tres instrumentos de evaluación.

Será necesario un mínimo de tres sobre diez en cada uno de los tres apartados anteriores, ejercicios, examen y actitud para poder a continuación hacer la media según los porcentajes indicados.

Realizar y entregar todas las actividades propuestas, que se harán en clase salvo que se indique alguna actividad para casa.

Los alumnos tienen la obligación de guardar todas las láminas realizadas durante el curso. El profesor puede pedir las en junio si lo estima oportuno y la no entrega puede suponer un suspenso en la Evaluación Ordinaria.

C-Actividades de recuperación y procedimiento de evaluación para alumnos con la asignatura pendiente

Si se suspende un examen (uno escrito por evaluación cuantitativa), el alumno tiene derecho a una recuperación que se realizará en cada evaluación. Los alumnos que no lleguen al 5 en las recuperaciones, tendrán que presentarse a un examen final con los bloques de contenido pendientes de aprobar.

Los alumnos que suspendan la asignatura, tendrán la posibilidad de presentarse a la prueba extraordinaria de Junio.

Si la parte no superada son las actividades, los alumnos pueden recuperar entregando las actividades prácticas, que no han entregado en su día o que han suspendido dentro de unos plazos establecidos y razonables, para no juntarse con la siguiente evaluación.

La nota de la actividad repetida no podrá superar el 5.

Si lo que falla es la actitud se hablará con el alumno para que esto cambie.

La nota de recuperación de evaluación no podrá superar el 5.

La nota del examen final ni de la prueba extraordinaria no podrán superar el 5.

Recuperación de la asignatura pendiente para alumnos que cursen 4º de ESO

Los alumnos que actualmente cursen Cuarto Curso de Secundaria y se encuentren pendientes de aprobar la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de cursos anteriores se les realizará un seguimiento minucioso durante todo el curso, encargándoles trabajos que refuercen y mejoren sus conocimientos, adaptándose a las necesidades educativas del alumno y a sus circunstancias personales, familiares y sociales.

Junto con las láminas a realizar se les darán indicaciones para su realización. Además, contarán en todo momento con la ayuda de los miembros del departamento, si esta fuera necesaria.

Se les indicará unas fechas de entrega antes de cada evaluación cuantitativa. Si los alumnos no entregan las láminas dentro de la fecha, se dará ese bloque de contenidos por suspendido, y tendrán que recuperarlo en la evaluación extraordinaria.

Para los alumnos que se han matriculado en la EPV de 4º curso, recuperarán la asignatura de cursos anteriores si superan la de 4º curso.

OBJETIVOS DE LOGRO PARA EPVA

RÚBRICA PARA NOTAS POR ENCIMA DEL 5. Se entiende que los suspensos no llegan a los contenidos mínimos

ELEMENTOS QUE CONFIGURAN EL LENGUAJE VISUAL: punto, línea, plano, textura y color

5-6 BIEN—Identifica y valora los elementos y los utiliza para sus composiciones siguiendo indicaciones.

7-8 NOTABLE—Demuestra habilidad experimentando con el valor expresivo de los elementos, utilizando con acierto técnicas gráficas con distintos materiales.

9-10 SOBRESALIENTE— Aplica con mucha creatividad sus conocimientos sobre los elementos que configuran la imagen viendo en su articulación un medio de expresión y transmisión de emociones.
Domina las técnicas gráfico-plásticas.

ESQUEMAS Y LEYES COMPOSITIVAS: Equilibrio, proporción y ritmo

5-6 BIEN—Reconoce esquemas compositivos básicos en composiciones propias y ajenas.

7-8 NOTABLE—Aplica con intención expresiva conceptos como equilibrio, ritmo y proporción en sus obras, tanto figurativas como abstractas.

9-10 SOBRESALIENTE— Entiende la composición como parte fundamental del proceso creativo y articula sus obras en torno a esquemas y leyes compositivas siempre acordes a las diferentes funciones de las imágenes.

COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL. Función de la imagen. Grados de iconicidad.

5-6 BIEN—Reconoce los elementos que intervienen en el proceso de la comunicación visual. Diferencia imágenes figurativas de abstractas y es capaz de representarlas.

7-8 NOTABLE—Es capaz de crear imágenes con diferentes funciones: expresiva, informativa, persuasiva..., siguiendo unas indicaciones.

9-10 SOBRESALIENTE— Relaciona con creatividad el significante y el significado de una imagen. Interpreta con acierto mensajes visuales del entorno comunicativo.

GEOMETRÍA PLANA

5-6 BIEN— Resuelve problemas básicos de geometría plana, reconociendo y diferenciando los elementos que la configuran.

7-8 NOTABLE—Analiza con precisión los conceptos de la Geometría Plana, aplicándolos en trazados y construcciones en el plano.

9-10 SOBRESALIENTE— Resuelve problemas complejos de Geometría Plana usando material tradicional y digital de manera precisa.

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

5-6 BIEN— Interpreta el concepto de proyección y diferencia los distintos sistemas de representación. Es capaz de obtener las vistas de una pieza sencilla a partir de unas pautas, así como representar perspectivas de volúmenes elementales.

7-8 NOTABLE—Analiza y dibuja vistas acotadas de una pieza sencilla, así como perspectivas isométrica y caballera aplicando correctamente el coeficiente de reducción.

9-10 SOBRESALIENTE— Utiliza de manera autónoma los materiales tradicionales y las nuevas tecnologías para representar volúmenes complejos, pasando con facilidad del espacio al plano y viceversa.

PRIMER CURSO DE BACHILLERATO.

1- CONTENIDOS

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico

Trazados geométricos

Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico

Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza

Identificación de estructuras geométricas en el Arte.

Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico

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

Determinación de lugares geométricos

Aplicaciones

Elaboración de formas basadas en redes modulares

Trazado de polígonos regulares

Resolución gráfica de triángulos

Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables

Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos.

Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.

Representación de formas planas:

Trazado de formas proporcionales

Proporcionalidad y semejanza

Construcción y utilización de escalas gráficas

Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad.

Identificación de invariantes. Aplicaciones.

Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones

Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.

Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.

Geometría y nuevas tecnologías.

Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.

Bloque 2. Sistemas de representación

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 del dibujo vectorial en 2D.

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.

Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos.

Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.

Sistema de planos acotados. Aplicaciones.

Sistema Axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción

Sistema Axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.

Sistema Axonométrico oblicuo: Perspectivas caballeras y militares.

Aplicación del ovalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.

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.

Bloque 3. Normalización

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

Aplicaciones de la normalización:

Dibujo industrial

Dibujo arquitectónico.

.DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

Se establece una secuenciación temporal aplicada a los bloques de contenidos:

BLOQUES DE CONTENIDOS HORAS

1.- Geometría y Dibujo Técnico

• Geometría en la naturaleza y en el arte-----	1
• Trazados fundamentales-----	4
• Lugares geométricos -----	4
• Proporcionalidad y semejanza : Escalas gráficas-----	2
• Transformaciones geométricas-----	6
• Triángulos: Propiedades y construcción-----	6
• Cuadriláteros: Propiedades y construcción-----	3
• Polígonos regulares: Propiedades y construcción-----	4
• Tangencias-----	6
• Curvas técnicas: óvalo, ovoide, voluta y espirales-----	2

3.- Sistemas de Representación:

• Sistema Diédrico-----	24
• Sistema planos acotados-----	8
• Sistema Axonométrico. Isométrico-----	10

- Perspectiva Caballera----- 10
- Sistema cónico----- 10

4.- Normalización:

- Concepto y normas fundamentales----- 2
- Formatos. Tipos de líneas----- 1
- Croquización----- 1
- Acotación normalizada.----- 4
- Representaciones diédricas. Planos----- 6

La distribución de contenidos por evaluaciones es la siguiente:

- Evaluación Inicial: Bloque 1 Trazado Geométrico. E. cualitativa
- 1ª Evaluación: Bloque1: Trazado Geométrico (continuación).E. cuantitativa
- 2ª Evaluación: Bloque 2: Sistemas de representación. E. cuantitativa
- 3ª Evaluación: Bloque 2: Sistemas de representación (continuación). Normalización E.cuantitativa

2- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- GENERALES

- ✓ El alumno deberá realizar y presentar todas las láminas y trabajos propuestos por el profesor, durante el curso académico, para superar la asignatura.
- ✓ Se realizarán exámenes y pruebas de aptitud, sobre los contenidos reflejados en esta programación didáctica, durante cada uno de las evaluaciones. Es necesario aprobar con al menos un 5 cada examen propuesto o en su defecto en el examen de recuperación correspondiente.

Para superar la materia hay que tener aprobados todos los bloques de contenido.

- ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

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.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

- 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.
- Determina con la ayuda de la regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.
- Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus posibles aplicaciones.
- Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades, identificando sus posibles aplicaciones

- Resuelve triángulos con la ayuda de la regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.
- Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.
- 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.
- 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.

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.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

- 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.
- Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de la 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.
- 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.
- Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

3.- 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.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

- Identifica el sistema de representación empleado a partir de análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.
- 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.
- 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.
- Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.

4.- Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotográficas, 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.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

- 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.
- Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras)

- 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
- 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.
- 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.

5.- 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.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

- 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.
- Realiza perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

6.- Dibujar perspectivas cónica 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.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

- Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano del 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.
- 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 significar su trazado.
- Representar formas sólidas 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.

7.- 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.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

- Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la lección 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.

8.- Aplicar las normas nacionales, europeas 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.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

- Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.
- 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.
- Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.
- Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.
- Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.

3- EVALUACIÓN

A-CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN

La nota final de calificación será el resultado de sumar 2 instrumentos de evaluación a los que se asigna un porcentaje distinto.

Los instrumentos de evaluación y los porcentajes correspondientes son:

- Actividades, ejercicios y problemas resueltos a lápiz o a tinta que será imprescindible entregar en los plazos señalados, los cuales se indicarán cuando se hace la propuesta. Este instrumento representa el 30% de la nota final. El hecho de entregar las actividades fuera de plazo tiene como consecuencia una reducción sustancial en la nota de la actividad, en función del retraso producido, llegando a ser cero si se entregan en el examen final de curso.
- Pruebas objetivas, con sus recuperaciones correspondientes en caso de que el alumno no supere la nota de 5. Todos los exámenes deberán obtener

una calificación como mínimo de 5 para poder aplicar el porcentaje asignado a este instrumento de evaluación, que será del 70%

Es imprescindible para aprobar la asignatura tener aprobados todos los bloques de contenido y alcanzar los estándares de aprendizaje esenciales citados anteriormente.

Se establecerán exámenes de las diferentes partes en que se distribuye la materia de la asignatura, realizándose exámenes de recuperación a aquellos alumnos que no hayan superado el primer examen. También pueden asistir de forma voluntaria al examen de recuperación los alumnos que habiendo aprobado el examen deseen subir nota.

B- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DE LA PRUEBA EXTRAORDINARIA

Para superar la asignatura el alumno debe alcanzar los estándares esenciales.

Los alumnos que no superen la asignatura durante el curso podrán realizar una prueba final en Junio y otra extraordinaria en Septiembre si fuese necesaria. La prueba de aptitud final, consistirá en la realización de varios ejercicios propuestos por el profesor, distribuidos de la forma siguiente y a los que se aplicará la calificación siguiente:

2 Ejercicios de Geometría Plana:

- Trazados geométricos----- 5 puntos cada uno

2 Ejercicios de sistema de representación Diédrica:

- Sistema de representación diédrica-----5 puntos cada uno

1 Ejercicio de sistema de representación Axonométrica o Caballera:

- Sistema de representación ----- 5 puntos

1 Ejercicio de Normalización:

- Representación de vistas y acotación -----5 puntos

Nota: Los alumnos sólo recuperarán el bloque de contenidos que tengan pendiente. Los alumnos que tengan toda la asignatura pendiente para la prueba final deberán resolver 1 ejercicio de cada parte solamente

Nota: La nota del examen será la media de las notas obtenidas en todos los ejercicios del examen, siendo imprescindible para obtener el aprobado haber obtenido al menos 1 punto en cada ejercicio.

SEGUNDO CURSO DE BACHILLERATO.

1. CONTENIDOS

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico

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, tangencia e incidencia. Aplicaciones.

Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes.

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.

Bloque 2. Sistemas de representación

Punto, recta y plano en sistema diédrico:

Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad.

Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. Abatimiento de planos.

Determinación de sus elementos.

Aplicaciones.

Giro de un cuerpo geométrico.

Aplicaciones.

Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones.

Aplicaciones.

Construcción de figuras planas.

Afinidad entre proyecciones.

Problema inverso al abatimiento.

Distancias entre elementos. Aplicaciones.

Cuerpos geométricos en sistema diédrico:

Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares.

Determinación de sus secciones principales.

Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.

Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.

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.

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos

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.

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

Se establece una secuenciación temporal aplicada a los bloques de contenidos:

BLOQUES DE CONTENIDOS	HORAS
1.- Geometría y Dibujo Técnico:	
• Lugares geométricos. Arco capaz-----	2
• Proporcionalidad. Rectángulo áureo. Figuras equivalentes.-	4
• Inversión. Potencia. Eje y centro radical-----	6
• Tangencias. Potencia e inversión-----	10
• Curvas técnicas y cónicas-----	14
• Transformaciones geométricas: Homología y Afinidad-----	4
2.- Sistemas de Representación:	
• Fundamentos de proyección-----	1
• Sistema Diédrico-----	40
• Sistemas axonométricos ortogonales-----	15
3.- Documentación gráfica de proyectos:	
• El proyecto: tipos y elementos-----	1
• Elaboración de croquis de piezas y conjuntos-----	12
• Dibujo vectorial 2D y 3D. Fundamentos-----	7

La distribución de contenidos por evaluaciones es la siguiente:

1ª Evaluación inicial (cualitativa)

Bloque 1 y 2: Trazado Geométrico y Fundamentos de Diédrico.

2º Evaluación: (cuantitativa)

Bloque 2 : Sistema Diédrico .

3ª Evaluación: (cuantitativa)

Bloque 2 : Sistema Axonométrico. Isométrico y Caballera.

4ª Evaluación: (cuantitativa)

Bloque 3: Documentación gráfica de proyectos.

2- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- GENERALES

- ✓ El alumno deberá realizar y presentar todas las láminas y trabajos propuestos por el profesor, durante el curso académico, para superar la asignatura.
- ✓ Se realizarán exámenes y pruebas de aptitud, sobre los contenidos reflejados en esta programación didáctica, durante cada una de las evaluaciones. Es necesario aprobar con al menos un 5 cada examen propuesto o en su defecto en el examen de recuperación correspondiente.

Para superar la materia hay que tener aprobados todos los bloques de contenido.

- ESPECÍFICOS. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico

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.

Con este criterio se quiere saber si el alumno es capaz de reconocer y analizar figuras y objetos que contengan en su forma una base geométrica y luego sepan hacer el trazado correspondiente aplicando los conceptos de lugares geométricos, potencia e inversión. También evalúa la capacidad para analizar las posibles formas de solucionar un ejercicio de tangencias y su resolución.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

- 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.
- Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado en el dominio y conocimiento de los trazados geométricos en el plano y su aplicación práctica en la construcción de triángulos, cuadriláteros y polígonos en general, y construcciones de figuras semejantes, equivalentes, homologas o afines a otras dadas.
- Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.
- Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.
- 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. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.

Este criterio permite conocer el grado de comprensión que el alumnado ha adquirido respecto a las propiedades fundamentales de las curvas cónicas, y su aplicación a la construcción y problemas de incidencia (trazado de tangentes e intersección con una recta). Asimismo se evaluará la capacidad para hallar los elementos fundamentales de una cónica a partir de otros elementos.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.
2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.
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.
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.
5. A través de este criterio se valora si el alumno ha comprendido el concepto de homología y su aplicación a la resolución de formas planas o su aplicación a la resolución de problemas en el espacio, tales como secciones de cuerpos por planos o proyecciones cónicas

6. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.
7. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.
8. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.

Bloque 2. Sistemas de representación

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.

Con este criterio se medirá el grado de asimilación y utilización de los métodos del sistema diédrico, en la resolución de problemas espaciales referentes a superficies planas o a cuerpos geométricos.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

- 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.

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.

Este criterio evaluará la capacidad del alumnado para representar en el sistema diédrico, poliedros regulares, prismas y pirámides, cilindros y conos, esferas. También permitirá valorar si resuelven problemas de incidencia entre recta y cuerpos geométricos, así como la sección que produce en ellos, un plano. Por otra parte, con este criterio también se evaluará la correcta realización de desarrollos de cuerpos.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

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.

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.

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.

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.

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.

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.

Con este criterio se medirá la visión espacial desarrollada y la capacidad para representar en los sistemas axonométrico o caballera, poliedros, prismas y pirámides, cilindros y conos, utilizando los abatimientos de los planos coordenados como herramienta, cuando sea necesario. Asimismo se evaluará la capacidad para hacer un corte por un plano dado por sus elementos, en uno de los cuerpos representados.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

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.

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.

3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos

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.

Con este criterio se quiere conocer en qué medida el estudiante interrelaciona los contenidos adquiridos a lo largo de toda la etapa, y los utiliza para elaborar y presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

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.

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.

Con este criterio se quiere valorar la capacidad para presentar un proyecto sencillo, escogiendo en cada momento los recursos gráficos, en función del tipo de dibujo y del objetivo final. Este criterio es aplicable a todos los bloques de este currículo, ya que se podrán usar los recursos gráficos para representar otras formas planas o tridimensionales.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

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. .

3- EVALUACIÓN

A. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN

La nota final de calificación será el resultado de sumar 2 instrumentos de evaluación a los que se asigna un porcentaje distinto.

Los instrumentos de evaluación y los porcentajes correspondientes son:

- > Actividades, ejercicios y problemas resueltos a lápiz o a tinta que será imprescindible entregar en los plazos señalados, los cuales se indicarán cuando se hace la propuesta. Este instrumento representa el 30% de la nota final. El hecho de entregar las actividades fuera de plazo tiene como consecuencia una reducción sustancial en la nota de la actividad, en función del retraso producido, llegando a ser cero si se entregan en el examen final de curso.
- > Pruebas objetivas, con sus recuperaciones correspondientes en caso de que el alumno no supere la nota de 5. Todos los exámenes deberán obtener una calificación como mínimo de 5 para poder aplicar el porcentaje asignado a este instrumento de evaluación, que será del 70%

Es imprescindible para aprobar la asignatura tener aprobados todos los bloques de contenido y alcanzar los estándares de aprendizaje esenciales citados anteriormente.

Se establecerán exámenes de las diferentes partes en que se distribuye la materia de la asignatura, realizándose exámenes de recuperación a aquellos alumnos que no hayan superado el primer examen. También pueden asistir de forma voluntaria al examen de recuperación los alumnos que habiendo aprobado el examen deseen subir nota.

B-CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DE LA PRUEBA EXTRAORDINARIA

Para superar la asignatura el alumno debe alcanzar los estándares esenciales.

Los alumnos que no superen la asignatura durante el curso podrán realizar una prueba final en Junio y otra extraordinaria en Septiembre si fuese necesaria.

La prueba de aptitud final, consistirá en la realización de varios ejercicios propuestos por el profesor, distribuidos de la forma siguiente y a los que se aplicará la calificación siguiente:

2 Ejercicios de Geometría Plana:

- Trazados geométricos----- 5 puntos cada uno

2 Ejercicios de sistema de representación Diédrica:

- Sistema de representación diédrica-----5 puntos cada uno

1 Ejercicio de sistema de representación Axonométrica o Caballera:

- Sistema de representación ----- 5 puntos

1 Ejercicio de Normalización:

- Representación de vistas y acotación -----5 puntos

Nota: Los alumnos sólo recuperarán el bloque de contenidos que tengan pendiente. Los alumnos que tengan toda la asignatura pendiente para la prueba final deberán resolver 1 ejercicio de cada parte solamente

Nota: La nota del examen será la media de las notas obtenidas en todos los ejercicios del examen, siendo imprescindible para obtener el aprobado haber obtenido al menos 1 punto en cada ejercicio.

C- CRITERIOS DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO DE 2º DE BACHILLERATO CON DIBUJO TECNICO I PENDIENTE

Se establece un plan personal con la finalidad de que el alumno pueda alcanzar los objetivos del curso.

Este plan incluye, tanto la realización de las actividades propuestas para los alumnos de 1º de Bachillerato, como los exámenes que ellos vayan realizando.

Sobre la parte estudiada antes de su incorporación al Centro, el alumno deberá recuperarla en el caso que no pueda presentar justificación de haberla superado en el Centro de donde procede.

El sistema de evaluación y calificación es el correspondiente al curso de primero. Si el alumno no aprobase por evaluaciones se podrá presentar a la prueba extraordinaria, esta prueba englobara los estándares esenciales expresados en esta programación y que son imprescindibles para aprobar la asignatura.

El hecho de aprobar Dibujo Técnico II no garantiza aprobar Dibujo Técnico I a un alumno que tenía esta materia pendiente ya que muchos contenidos de Dibujo Técnico I no tienen continuidad en Dibujo Técnico II.