

# **DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS**

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA  
I.E.S. AIRÉN TOMELLOSO**

**CURSO 2020-2021**

## **ÍNDICE**

### **1. INTRODUCCIÓN**

- A. NUESTRO DEPARTAMENTO Y LA PGA
- B. CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO Y DEL CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO
- C. NORMAS LEGALES QUE SUSTENTA LA PROGRAMACIÓN

### **2. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (1º, 2º y 4º ESO)**

- A. OBJETIVOS GENERALES DE LA MATERIA
  - B. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS
  - C. COMPETENCIAS CLAVES

#### **2.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL EN 1º DE ESO**

- A. BLOQUES DE CONTENIDOS TEMPORALIZADOS, CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN
- B. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

#### **2.2. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL EN 2º ESO**

- A. BLOQUES DE CONTENIDOS TEMPORALIZADOS, CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN
- B. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

#### **2.3. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL EN 4º ESO**

- A. BLOQUES DE CONTENIDOS TEMPORALIZADOS, CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN
- B. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

### **3. TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN EN 2º ESO**

- A. OBJETIVOS GENERALES DE LA MATERIA
- B. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS
- C. COMPETENCIAS CLAVE
- D. BLOQUES DE CONTENIDOS, CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN
- E. TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS
- F. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

### **4 - DIBUJO TÉCNICO I Y II EN BACHILLERATO**

- A. OBJETIVOS DE LA MATERIA
- B. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS
- C. COMPETENCIAS CLAVE

#### **4.1. DIBUJO TÉCNICO I, 1º DE BACHILLERATO**

- A. CONTENIDOS TEMPORALIZADOS, CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN.
- B. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

#### **4.2. DIBUJO TÉCNICO II. 2 DE BACHILLERATO**

- A. CONTENIDOS TEMPORALIZADOS, CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN.
- B. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

### **5. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES**

### **6. ANEXO ( ESCENARIO ON LINE)**

## 1. INTRODUCCIÓN

### A. NUESTRO DEPARTAMENTO Y LA PGA

El Departamento de Dibujo imparte las siguientes materias:

- Educación plástica , visual y audiovisual en los cursos de primero, segundo, y cuarto de ESO
- Taller de arte y expresión en 2º de ESO
- Dibujo Técnico I en 1º de Bachillerato
- Dibujo Técnico II en 2º de Bachillerato científico

El Departamento de dibujo está compuesto por los siguientes profesores:

- Librada Martínez cano (Jefa del Departamento)
- José Antonio Espinosa Jiménez.
- Maria José Abad Andújar

El Departamento de Dibujo del I.E.S. Airén de Tomelloso se reunirá durante el curso 2018-2019 los martes a 3º hora para tratar los siguientes temas:

- Informar de las actividades del entorno de la localidad, comarca, región o nación.
- Unificar criterios de trabajo y de evaluación.
- Creación de material didáctico y de actividades.
- Confección de adaptaciones curriculares.
- Revisión y renovación mensual de la programación del área.
- Resolución de los distintos problemas que planteen los profesores del departamento.
- Información sobre los temas tratados en la C.C.P.
- Análisis de los resultados de las distintas evaluaciones.
- Establecer la coordinación y preparación de las actividades extraescolares propuestas por el departamento.
- Limpieza, mantenimiento y orden del aula específica.
- Inventariar materiales y recursos del departamento.
- Tratar cualquier otro tema que afecte al funcionamiento del departamento y del centro.

### LA PGA

Las prioridades que nuestro proyecto educativo plantea se basan en:

1. Las leyes vigentes
2. El análisis de nuestra realidad

Lógicamente, la educación es un derecho fundamental de cualquier ciudadano y como tal derecho tiene atribuidos una serie de deberes.

Los objetivos que queremos desarrollar y que constituyen nuestras prioridades son:

1. Desarrollar las actitudes de trabajo, esfuerzo y responsabilidad como fuente de satisfacción personal y social.
2. Crear un clima de orden, disciplina y tolerancia.
3. Descubrir y potenciar las capacidades y posibilidades físicas, intelectuales y afectivas de nuestros alumnos.
4. Tratar de compensar las desigualdades para tratar de superar las limitaciones y carencias formativas, sociales y culturales del alumnado.

## **B) CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO Y CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO**

Nuestro alumnado de secundaria se caracteriza, como es habitual en la enseñanza obligatoria, por una gran variedad de capacidades, hábitos, motivación, intereses y rendimientos académicos.

Entre un tercio y la mitad de nuestros alumnos de secundaria, provienen de los barrios y los centros de primaria más cercanos, destacando y ordenados de mayor a menor. CP José M<sup>a</sup> del Moral, C.P. Almirante Topete, C.P. Carmelo Cortés, C.P. José Antonio, C.P. Embajadores, etc.

El alumnado que cursa Bachillerato, si no se ha equivocado en su opción, tiene como propósito final acceder a la Universidad y/o a los ciclos formativos de grado superior.

Su motivación, su mayor capacidad, sus mejores hábitos y su mejor rendimiento se dan por supuestos al principio del bachillerato y deben demostrarlo concluyendo sus estudios satisfactoriamente en nuestro centro.

Nuestros alumnos de bachillerato provienen generalmente de: nuestro propio centro (entre el 40 y el 60% según la promoción), el centro concertado St. Tomás (entre el 4º y el 60% según la promoción) y otros centros públicos de la localidad en menor porcentaje (normalmente un 5%).

### **C. LEGISLACIÓN VIGENTE**

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE)
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato
- Decreto 40/2015, de 15/06/2015, por el que se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Castilla La Mancha

## **EDUCACIÓN PLÁSTICA .VISUAL Y AUDIOVISUAL. (1º, 2º y 4º ESO)**

### **A. OBJETIVOS Y FINALIDADES DE LA MATERIA**

La expresión artística es fundamental para la vida del ser humano y el desarrollo de las sociedades en las que convive, tiene lenguajes propios que la convierten en una forma de comunicación universal y al mismo tiempo permite una diversidad de manifestaciones tan amplias como la creatividad de las distintas culturas.

La materia de Educación plástica visual y audiovisual ofrece una relación directa y práctica con todas las competencias clave y, por su naturaleza integradora e interdisciplinar, es fundamental en esta etapa de desarrollo del alumnado, teniendo como finalidad principal proporcionar las herramientas y recursos que le permitan analizar y comprender la realidad natural, social y cultural que le rodea, al mismo tiempo que aprende a expresar, de forma creativa y crítica, sus sentimientos, ideas y experiencias.

Es importante que el alumnado no se convierta en mero observador pasivo de nuestra cultura y de la realidad social (una sociedad filtrada por referencias estéticas de todo tipo, presentes tanto

en sus procesos de socialización, como de construcción de identidad), por lo que es necesaria una formación amplia a través de la actividad plástica, ya que es un medio idóneo para formar ciudadanos activos, críticos y sensibles con el entorno que los rodea, y de esta forma, conseguir que sean capaces de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de imágenes y medios audiovisuales para después poder crear soluciones originales.

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

A través de los bloques de contenidos programados para los cursos de 1º a 2º ESO;

- Bloque 1: Expresión plástica,
- Bloque 2: Comunicación audiovisual
- Bloque 3: Dibujo técnico aplicado a proyectos

el alumno adquiere diferentes habilidades que le permitirán desarrollar una forma personal de expresarse.

Estos contenidos serán ampliados en el curso de 4º ESO

- Bloque 1: Expresión plástica,
- Bloque 2: Dibujo técnico aplicado a proyectos,
- Bloque 3: Fundamentos del diseño y
- Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia).

La formación en esta etapa engloba el aprendizaje de los distintos lenguajes plásticos, desde el cine, la fotografía, el diseño hasta el dibujo técnico

Estos recursos son fundamentales para asimilar contenidos de otras áreas y suponen la base fundamental para futuros estudios, respondiendo a las necesidades comunicativas actuales, profundizando en el proceso creativo para resolver problemas de la realidad cotidiana y el uso determinante de las nuevas tecnologías como medio expresivo.

## **B. Orientaciones metodológicas.**

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

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

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

Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado muestra hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos que ofrecen dentro de la creación, comunicación y expresión artística, promoviendo un uso responsable y educativo. La utilización de las nuevas tecnologías como metodología nos permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece Internet así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. Se recomienda recurrir a las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Esto conlleva la necesidad de tener disponibles ordenadores y otros dispositivos electrónicos en el aula que favorezcan el desarrollo de estos contenidos fundamentales en la sociedad actual. Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación; ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás.

### **C. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE**

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

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

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

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

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

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

**Competencias sociales y cívicas.** A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales. El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva y respetuosa, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes. <sup>2</sup> Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Un proyecto creativo requiere planificar, gestionar y como de manera colaborativa y asumir responsabilidades; potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad. tomar decisiones; por ello los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente

## 2.1, Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

### 1º ESO

#### A- BLOQUES DE CONTENIDOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN

#### Bloque 1: Expresión plástica (1º evaluación)

1. Materiales y técnicas. Técnicas secas, húmedas y mixtas.
2. Soportes.
3. Aplicación en el proceso creativo .Pautas de trabajo colectivo.
4. El punto, la línea y el plano como elementos definidores de la forma.
5. Cualidades de la forma. Valores expresivos.
6. Textura: Visuales, táctiles, artificiales y naturales. Técnicas para conseguir texturas como el frottage, el collage y la estampación.
7. El color. Principios básicos de la teoría del color.Síntesis aditiva y síntesis sustractiva. Aplicación de las técnicas en trabajos del color.
8. La tridimensionalidad. Paso de lo bidimensional a lo tridimensional con diferentes materiales.

## **CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN**

### **1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico plásticas secas, húmedas y mixtas en composiciones personales y colectivas.**

- 1.1. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.. 10%
- 1.2. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 20%
- 1.3. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.20%
- 1.4. Experimenta con las técnicas húmedas valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. 20%
- 1.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. 20%
- 1.6. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. 10%

### **2. Identificar y experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano.**

- 2.1. Identifica y experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales. 50%
- 2.2. Crea composiciones según las cualidades de la forma mostrando creatividad e iniciativa.50%

### **3. Diferenciar entre los diferentes tipos de textura y valorar sus capacidades**

- 3.1. Conoce y diferencia los diferentes tipos de texturas expresivas en aplicaciones prácticas. 50%
- 3.2. Aplica texturas en composiciones artísticas a través de diferentes técnicas como el frottage, el collage y la estampación.50%

### **4. Identificar las propiedades del color luz y color pigmento.**

- 4.1. Diferencia entre el color luz y el color pigmento y sus aplicaciones.100%

### **5. Experimentar con los colores pigmentos primarios, secundarios y complementarios.**

- 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios. .50%
- 5.2. Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. .50%

### **6. Experimentar con diferentes técnicas y materiales creando figuras tridimensionales.**

- 6.1. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando para crear composiciones y figuras tridimensionales. 50%
- 6.2. Aprovecha y aporta materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas. 50%

## **Bloque 2: Comunicación audiovisual (2º evaluación)**

1. La percepción visual. Principio perceptivo de figura y fondo.
2. Conceptos de figuración y abstracción.
3. Proceso de lectura de una imagen. Análisis connotativo y denotativo.
4. Elementos y funciones del proceso comunicativo.
5. Iniciación a la fotografía. Encuadre, puntos de vista y valor expresivo.
6. Iniciación a la imagen en movimiento.
7. Uso responsable y educativo de las TIC.



8. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.

### CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN

#### **7. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.**

7.1. Identifica y aplica los conocimientos básicos de los procesos perceptivos en la elaboración de trabajos. 100%

#### **8. Diferenciar imágenes figurativas de abstractas.**

8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas mostrando una actitud receptiva a las diferentes representaciones de la imagen.100%

#### **9. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.**

9.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.50%

9.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado de manera crítica y respetuosa.50%

#### **10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.**

10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.100%

#### **11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.**

11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.100%

#### **12. Analizar fotografías comprendiendo los fundamentos estéticos y formales.**

12.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía apreciando sus valores expresivos.50%

12.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista.50%

#### **13. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorando las posibilidades expresivas del lenguaje cinematográfico.**

13.1. Elabora una animación sencilla con medios digitales y/o analógicos.50%

13.2. Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia cinematográfica.50%

#### **14. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.**

14.1. Elabora documentos digitales para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos de manera adecuada.50%

14.2. Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica la difusión de imágenes en diferentes medios.50%

### **Bloque 3: Dibujo Técnico aplicado a proyectos (3º evaluación)**

1. Materiales específicos de dibujo técnico.
2. Elementos básicos del dibujo técnico: Punto. Línea.
3. Tipos de líneas (recta, curva, semirrecta, segmento, quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas
4. secantes, paralelas y perpendiculares). Suma y resta de segmentos. Mediatriz. Plano. Definición.

5. La circunferencia y sus elementos. Posiciones relativas de las circunferencias.
6. Ángulos: Tipos. Suma y resta. Medición de ángulos. Bisectriz.
7. Teorema de Thales.
8. Los polígonos. Clasificación.
9. Triángulos. Clasificación. Construcción. Resolución de problemas básicos.
10. Cuadriláteros. Clasificación, construcción y resolución de problemas básicos.
11. Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
12. Simetría, giro y traslación.
13. Iniciación a la representación de vistas de piezas sencillas.

## CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN

### **15. Conocer y manipular las herramientas de dibujo técnico.**

- 15.1. Conoce los materiales de dibujo y su utilidad.50%
- 15.2. Utiliza el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.50%

### **16. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de recta, pudiendo trazar las distintas posiciones relativas y las Mediatrices donde corresponda.**

- 16.1. Construye los diferentes tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón.25%
- 16.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.25%
- 16.3. Suma y resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.25%
- 16.4. Traza la mediatriz de un segmento con precisión los conceptos de círculo, circunferencia y sus elementos.25%

### **17. Comprender los conceptos de circunferencia y ángulos**

- 17.1. Identifica los elementos de la circunferencia.25%
- 17.2. Identifica las posiciones relativas de las circunferencias.25%
- 17.1. Identifica los elementos de la circunferencia.25%
- 17.2. Identifica las posiciones relativas de las circunferencias.25%

### **18. Conocer el concepto de ángulo, sus tipos y realizar operaciones varias.**

- 18.1. Conoce los ángulos de la escuadra y cartabón.40%
- 18.2. Identifica los distintos tipos de ángulos.20%
- 18.3. Suma y resta ángulos y comprende la forma de medirlos de forma precisa.40%

### **19. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.**

- 19.1. Divide un segmento en partes iguales aplicando el teorema de Thales.100%

### **20. Conoce la clasificación de los polígonos y sus trazados.**

- 20.1. Conoce la clasificación de los distintos tipos de polígonos.25%
- 20.2. Resuelve problemas básicos de triángulos, utilizando correctamente las herramientas.25%
- 20.3. Construye cuadriláteros correctamente.25%
- 20.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia valorando la precisión de los resultados.25%
- 20.5. Aplica la construcción de polígonos en composiciones artísticas.25%

### **21. Conocer los conceptos de simetrías, giros y traslaciones sencillos aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.**

21.1. Elabora diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.100%

## **22. Comprender y practicar el procedimiento del dibujo de vistas de volúmenes elementales.**

22.1. Realiza las vistas de volúmenes elementales los conceptos de círculo, circunferencia y sus elementos.100%

## **B- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 1º ESO**

El procedimiento que se aplicará para obtener la nota de cada evaluación es el siguiente:

- Se realizará la media aritmética de las notas obtenidas en las diversas actividades realizadas por el alumno en el transcurso de cada evaluación.

Las actividades que se calificarán en cada evaluación, serán las propuestas por el profesor a medida que se desarrolle la secuencia de contenidos de cada evaluación.

Se entiende por actividad evaluable láminas de dibujo, fotocopias, cuaderno de ejercicios, cuaderno de apuntes, trabajos escritos y demás actividades que el profesor determine como evaluables durante el transcurso de cada trimestre.

Estas actividades ya calificadas serán custodiadas por el alumno que deberá conservarlas hasta la finalización del curso. En ningún momento el alumno podrá extraviarlas ni deteriorarlas aunque ya hayan sido calificadas.

La nota final del curso será la media aritmética de la nota final de la 1º, 2º y 3º evaluación siempre que estén las tres evaluaciones aprobadas. En caso de reiterarse el suspenso en alguna o todas las evaluaciones tras el periodo de recuperación ordinario, la materia quedará suspensa y deberá recuperarse en el periodo de pruebas extraordinarias .

En el caso de problemas de disciplina tales como faltas de asistencia sin justificar, retrasos, problemas de convivencia etc, se tomarán las medidas que se recojan en NCOF del Centro.

### Actividades de recuperación

El alumno que suspenda alguna evaluación, tendrá la posibilidad de recuperarla en la evaluación posterior. Para ello deberá realizar correctamente una serie de actividades que quedaran fijadas por el profesor

Aquellos alumnos que no consigan aprobar la asignatura durante el curso ordinario , tendrán la oportunidad de hacerlo durante el periodo de pruebas extraordinarias de septiembre. Esta recuperación extraordinaria se hará bien mediante un examen de toda la materia del curso, o

bien mediante la entrega de actividades. El profesor lo determinará en cada caso en función de las peculiaridades de cada alumno.

## **2-2. EDUCACIÓN PLÁSTICA , VISUAL Y AUDIOVISUAL EN 2º ESO**

### **A. BLOQUES DE CONTENIDOS TEMPORALIZADOS, CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN**

#### **Bloque 1. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.(1º evaluación)**

- Elementos básicos del dibujo técnico: Punto. Línea. Tipos de líneas (recta, semirrecta, segmento, línea curva y línea quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares). Plano. Ángulos.
- Lugares geométricos: Circunferencia, mediatriz y bisectriz.
- Los polígonos. Triángulos. Rectas y puntos notables. Construcción. Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos. Construcción de polígonos regulares conociendo el lado.Método general de construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
- Tangencias. Concepto. Tangencias básicas entre recta y circunferencia. Enlaces.
- Curvas Técnicas. Óvalo, ovoide y espiral. Construcción.
- Concepto del sistema de proyección ortogonal. Representación de vistas de volúmenes sencillos.
- Iniciación a la normalización.
- Sistemas de representación. Perspectiva axonométrica resolviendo problemas sencillos.

#### **CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN**

##### **1. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.**

1.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico.50%

1.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.50%

##### **2. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos.**

2 . 1 . Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.100%

##### **3. Conocer las propiedades de los polígonos y construirlos a partir del lado**

3.1. Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos.25%

3.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros.25%

3.3. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular.25%

3.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Thales.25%

##### **4. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y circunferencias y rectas.**

4.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.100%

##### **5. Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.**

- 5.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos.59%
- 5.2. Construye espirales a partir de 2 o más centros.50%

## **6. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones**

- 6.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización.100%

## **Bloque 2. Expresión plástica (2º evaluación)**

- Técnicas gráfico-plásticas. Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Posibilidades expresivas y aplicaciones. La reutilización de materiales y sus cualidades plásticas.
- Valores expresivos y estéticos de los recursos gráficos: puntos, línea, colores, texturas, claroscuros.
- La iconicidad de la imagen. El dibujo previo y analítico.
- La composición. Conceptos de proporción, ritmo y equilibrio. Composiciones modulares. Dibujo del natural, la proporción.
- Teoría del color. Color luz y color pigmento. Valores expresivos y simbólicos del color. Tratamiento digital del color.
- El proceso creativo. Fases de creación de un diseño.

### CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN

## **7. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico- plásticas secas, húmedas y mixtas.**

- 7.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.20%
- 7.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.20%
- 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.20%
- 7.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.20%
- 7.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.20%

## **8. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.**

- 8.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos.100%

## **9. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.**

- 9.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando bocetos, apuntes, dibujo esquemático, analítico y mimético.100%

## **10. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.**

- 10.1. Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.25%
- 10.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas.25%

- 10.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico- plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.25%
- 10.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada.25%

### **11. Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades del color luz y el color pigmento.**

- 11.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.40%
- 11.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC.20%
- 11.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.40%

### **12. Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos.**

- 12.1. Conoce y aplica diferentes técnicas creativas para la elaboración de diseños siguiendo las fases del proceso creativo.50%
- 12.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.50%

## **Bloque 3. Comunicación audiovisual (3º evaluación)**

- Leyes perceptivas. Ilusiones ópticas.
- Niveles de iconicidad de una imagen.
- Análisis del signifiante y significado de una imagen.
- Comunicación audiovisual. Imagen fija e imagen en movimiento. Los medios de masa y la publicidad.
- Proceso creativo de mensajes visuales y audiovisuales.
- El lenguaje del cómic. Elementos y recursos narrativos.
- El lenguaje cinematográfico. Recursos expresivos.
- Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.

### CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN

### **13. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.**

- 13.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción.50%
- 13.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas.50%

### **14. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.**

- 14.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.50%
- 14.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.50%

### **15. Crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado.**

- 15.1. Diferencia signifiante de significado.50%
- 15.2. Diseña símbolos gráficos.50%

### **16. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo.**

- 16.1. 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).40%

16.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.30%

16.3. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.20%

#### **17. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.**

17.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas Cinéticas y onomatopeyas.100%

#### **18. Apreciar el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.**

18.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.100%

#### **19. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.**

19.1. Elabora documentos para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.100%

### **B. PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN**

El procedimiento que se aplicará para obtener la nota de cada evaluación es el siguiente:

- Se realizará la media aritmética de las notas obtenidas en las diversas actividades realizadas por el alumno en el transcurso de cada evaluación.

Las actividades que se calificarán en cada evaluación, serán las propuestas por el profesor a medida que se desarrolle la secuencia de contenidos de cada evaluación.

Se entiende por actividad evaluable láminas de dibujo, fotocopias, cuaderno de ejercicios, cuaderno de apuntes, exámenes , trabajos escritos y demás actividades que el profesor determine como evaluables durante el transcurso de cada trimestre.

Estas actividades ya calificadas serán custodiadas por el alumno que deberá conservarlas hasta la finalización del curso. En ningún momento el alumno podrá extraviarlas ni deteriorarlas aunque ya hayan sido calificadas.

La nota final del curso será la media aritmética de la nota final de la 1º, 2º y 3º evaluación siempre que estén las tres evaluaciones aprobadas. En caso de reiterarse el suspenso en alguna o todas las evaluaciones tras el periodo de recuperación ordinario, la materia quedará suspensa y deberá recuperarse en el periodo de pruebas extraordinarias .

### Actividades de recuperación

El alumno que suspenda alguna evaluación, tendrá la posibilidad de recuperarla en la evaluación posterior. Para ello deberá realizar correctamente una serie de actividades que fijará el profesor.

Aquellos alumnos que no consigan aprobar la asignatura durante el curso ordinario , tendrán la oportunidad de hacerlo durante el periodo de pruebas extraordinarias de septiembre. Esta recuperación extraordinaria se hará bien mediante un examen de toda la materia del curso, o bien mediante la entrega de actividades. El profesor lo determinará en cada caso en función de las peculiaridades de cada alumno.

### Recuperación de pendientes

Para aquellos alumnos que tengan pendiente la Educación Plástica y visual de 2º de ESO, se establecerán una serie de estrategias de recuperación para superar la materia en los cursos posteriores.

Al comienzo del curso el Departamento propondrá al alumno un PLAN DE TRABAJO consistente en una serie de actividades que deberá realizar a lo largo del mismo. Estas actividades estarán relacionadas con los bloques de contenidos correspondiente al curso no superado.

Se considerará superada la materia cuando los resultados obtenidos en los ejercicios de recuperación demuestren que el alumno ha alcanzado y asimilado satisfactoriamente los objetivos y contenidos del ciclo o curso pendiente.

Si no superara la asignatura durante el curso ordinario podrá hacerlo durante el período de convocatoria de pruebas extraordinarias.

## **2.3. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO**

### **A. BLOQUES DE CONTENIDOS TEMPORALIZADOS , CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN**

#### **Bloque 1. Expresión plástica (1º evaluación)**

- Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual
- Significado del color.
- Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento.



- Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas. Técnica secas, húmedas y mixtas.
- Experimentación con distintos materiales.
- Materiales y soportes según las diferentes técnicas.
- Realización y seguimiento del proceso de creación: bocetos (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).
- Pautas para la elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa, desarrollando la iniciativa, creatividad e imaginación.
- Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo de un proyecto.
- Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas en la historia del arte

## CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN

### **1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.**

1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando diferentes técnicas y los elementos del lenguaje 25%

1.2. Cambia el significado de una imagen por medio del color.25%

1.3. Reconoce y aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas adecuadas.25%

1.4. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula y valora y evalúa, el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.25%

### **2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.**

2.1. Conoce y experimenta con diferentes técnicas y soportes en un proyecto creativo mostrando interés en todo el proceso.100%

### **3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados.**

3.1. Conoce, elige y aporta los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.50%

3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráficos.50%

### **4. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.**

4.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades.40%

4.2. Trabaja de forma cooperativa, valorando y respetando el trabajo en equipo.30%

4.3. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.30%

### **5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando los distintos estilos artísticos valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.**

5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.50%

5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.50%

## **Bloque 2. Dibujo Técnico aplicado a proyectos. (2º evaluación)**

- Aplicación de trazados fundamentales en diseños compositivos.
- Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares por diferentes métodos.
- Trazado de tangencias y enlaces aplicándolo en la creación de diseños.
- Fundamentos y aplicaciones de los Sistemas de representación :
  - Sistema diédrico.
  - Vistas diédricas.
  - Perspectiva isométrica.
  - Perspectiva caballera.
  - Perspectiva cónica.

### CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN

**6. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.**

6.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.25%

6.2. Resuelve problemas sencillos de cuadriláteros y polígonos regulares utilizando con precisión y limpieza los materiales de Dibujo Técnico.25%

6.3. Resuelve con precisión problemas básicos de tangencias y enlaces.25%

6.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños.25%

**7. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.**

7.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.20%

7.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.20%

7.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.20%

7.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado con precisión y exactitud.20%

7.5. Muestra iniciativa y actitud positiva en la realización de los trabajos.20%

**8. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.**

8.1. Conoce la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.100%

## **Bloque 3. Fundamentos del diseño (3º evaluación)**

- Concepto de diseño y su importancia en la actualidad.
- Elementos y finalidades de la comunicación visual.
- Funciones del diseño.
- Ámbitos del diseño: Diseño industrial, de espacios, diseño textil, diseño gráfico y publicitario.
- Análisis y descripción de los elementos del diseño.

- La simplificación de la imagen: el logotipo
- Proceso de un proyecto de diseño.
- Tipografía.
- Simbolismo del color. Su aplicación al diseño.
- La importancia de las nuevas tecnologías en el diseño y aplicaciones prácticas en un proyecto.

#### CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN

#### **9. Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el proceso de creación artística.**

9.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.50%

9.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno, en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad.50%

#### **10. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.**

10.1. Identifica los distintos elementos del lenguaje del diseño y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.100%

#### **11. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.**

11.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.20%

11.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.20%

11.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.20%

11.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.20%

11.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artístico 10%

11.6. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico, individualmente o en equipo, participando activamente en las actividades.10%

#### **Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia (3º evaluación)**

- Elementos del lenguaje audiovisual.
- Introducción al cine y la fotografía.
- Estructura narrativa: storyboard.
- Análisis de imágenes fijas. Apreciación de sus valores estéticos.
- Análisis de secuencias cinematográficas.
- Creación y manipulación de imágenes por ordenador.
- Desarrollo de un proyecto audiovisual.
- Programas de edición de audio y video
- Análisis de anuncios audiovisuales.

#### CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN

#### **12. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual.**

12.1. Analiza los tipos de plano valorando sus factores expresivos.50%

12.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.50%

### **13. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.**

13.1. Visiona documentos audiovisuales identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.50%

13.2. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.50%

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

14.2. Elabora y manipula imágenes digitales utilizando distintos programas de diseño por ordenador.40%

14.3. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.30%

14.4. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto audiovisual.30%

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

15.1. Analiza la publicidad con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.100%

## **B. PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN**

El procedimiento que se aplicará para obtener la nota de cada evaluación es el siguiente:

- Se realizará la media aritmética de las notas obtenidas en las diversas actividades realizadas por el alumno en el transcurso de cada evaluación.

Las actividades que se calificarán en cada evaluación, serán las propuestas por el profesor a medida que se desarrolle la secuencia de contenidos de cada evaluación.

Se entiende por actividad evaluable láminas de dibujo, fotocopias, cuaderno de ejercicios, cuaderno de apuntes, trabajos escritos y demás actividades que el profesor determine como evaluables durante el transcurso de cada trimestre.

Estas actividades ya calificadas serán custodiadas por el alumno que deberá conservarlas hasta la finalización del curso. En ningún momento el alumno podrá extraviarlas ni deteriorarlas aunque ya hayan sido calificadas.

La nota final del curso será la media aritmética de la nota final de la 1º, 2º y 3º evaluación siempre que estén las tres evaluaciones aprobadas. En caso de reiterarse el suspenso en alguna o todas las evaluaciones tras el periodo de recuperación ordinario, la materia quedará suspensa y deberá recuperarse en el periodo de pruebas extraordinarias .

En el caso de problemas de disciplina tales como faltas de asistencia sin justificar, retrasos, problemas de convivencia etc, se tomarán las medidas que se recojan en el NCOF del Centro.

### Actividades de recuperación

El alumno que suspenda alguna evaluación, tendrá la posibilidad de recuperarla en la evaluación posterior. Para ello deberá realizar correctamente una serie de actividades que fijará el profesor.

Aquellos alumnos que no consigan aprobar la asignatura durante el curso ordinario , tendrán la oportunidad de hacerlo durante el periodo de pruebas extraordinarias de septiembre. Esta recuperación extraordinaria se hará bien mediante un examen de toda la materia del curso, o bien mediante la entrega de actividades. El profesor lo determinará en cada caso en función de las peculiaridades de cada alumno.

## **TALLER DE ARTE Y EXPRESION DE 2º ESO**

### A. OBJETIVOS GENERALES DE LA MATERIA

El Taller de Arte y Expresión proporciona al alumno la oportunidad de experimentar con los recursos expresivos de los diferentes lenguajes artísticos, y así ser capaz de comunicar, de forma creativa, sentimientos, ideas y experiencias.

Dentro de un planteamiento global y transversal, esta materia ofrece las pautas y las herramientas necesarias para desarrollar proyectos creativos e interdisciplinarios a partir de distintas propuestas, complementando y reforzando de esta manera, los contenidos trabajados principalmente en Educación Plástica, Visual y Audiovisual, así como en otras asignaturas de la etapa.

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

Aunque los contenidos se organizan en tres bloques, a la hora de desarrollarlos sólo pueden aplicarse de forma conjunta.

El primer bloque, titulado el arte para comprender el mundo, pretende despertar la creatividad del alumnado a través del análisis de ejemplos artísticos del mundo actual y de la historia del arte, estableciendo pautas para el análisis de la experiencia artística como reflejo emocional del ser humano y su significado dentro de un contexto particular.

El segundo bloque, el proyecto y proceso creativo, enseña al alumnado a desarrollar las fases para la realización de un proyecto individual o cooperativo, buscando las soluciones más creativas posibles.

El tercer y último bloque, titulado expresión y creación de formatos artísticos, profundiza en la práctica y experimentación de diferentes procedimientos y técnicas, desde las más tradicionales hasta las audiovisuales, priorizando la expresión creativa en proyectos artísticos.

Es necesario tener siempre en cuenta que esta materia tiene un carácter marcadamente procedimental y permite hacer compatible la práctica de una metodología tanto individualizada como cooperativa.

## **B. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS**

El taller presenta una planificación flexible y dinámica de los contenidos para su aplicación en proyectos, usando los procedimientos, materiales y técnicas oportunos. Esta materia favorece el trabajo interdisciplinar, partiendo de una coordinación entre distintas asignaturas. Es labor del docente despertar y dinamizar la imaginación y la creatividad del alumnado, potenciar la expresión conceptual y emocional a través de procedimientos plásticos, así como favorecer el intercambio de opiniones a partir del análisis y reflexión del mundo que nos rodea. El currículo de esta materia debe adaptarse a las distintas capacidades de los alumnos y alumnas, a sus diferencias individuales y grupales, siendo el principal objetivo lograr aprendizajes significativos. El alumnado llevará a la práctica lo aprendido mediante experiencias y actividades que le permitan potenciar su autonomía y sus habilidades sociales dentro de un grupo de trabajo, al mismo tiempo que desarrolla una mirada crítica hacia sus propias creaciones. La base metodológica de la propia materia requiere que el alumno trabaje en el aula de Plástica, tanto individualmente como en equipo, que participe de su aprendizaje y del aprendizaje de sus compañeros, que asuma las responsabilidades en relación a compañeros de grupo, dado el caso; que practique la comunicación técnica y la toma de decisiones consensuadas, defendiendo sus ideas y respetando las ideas de los demás. Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado tiene hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos que ofrecen dentro de la creación, comunicación y expresión artísticas, promoviendo un uso responsable y educativo.

La utilización de las nuevas tecnologías como metodología nos permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece internet, así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. Se recomienda recurrir a las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Esto conlleva la necesidad de tener disponibles ordenadores y otros dispositivos electrónicos en el aula que favorezcan el desarrollo de estos contenidos fundamentales en la sociedad actual.

## **C. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE**

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

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

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

que expresar y registrar todas las fases del proceso de creación, potenciando así la competencia comunicativa.

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

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

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

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

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

## **D. BLOQUES DE CONTENIDOS, CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN**

## **Bloque 1. El arte para comprender el mundo**

- El arte en el entorno.
- Características generales, autores y obras más significativas.
- Evolución de técnicas y procedimientos.
- Reconocimiento de valores comunicativos y artísticos en las imágenes y diseños.
- Análisis de objetos y obras: características físicas, funcionales, estéticas y simbólicas.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTANDARES**

#### **1. Comprender la obra artística o el objeto en el contexto histórico en el que se produce**

. 1.1. Analiza e identifica obras de arte y manifestaciones visuales, entendiéndolas en función de su contexto histórico.25%%

1.2. Reconoce en obras de arte y manifestaciones visuales los elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos y su papel en la obra.25%

1.3. Interpreta críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.25%

1.4. Comprende la necesidad de expresión y comunicación de ideas, sentimientos y emociones en diferentes contextos, a través del arte, las imágenes y otros productos estéticos.25%

#### **2. Analizar y comentar las distintas características de los objetos y las obras artísticas.**

2.1. Distingue, analiza y comenta elementos del lenguaje plástico y visual en distintos tipos de imágenes y manifestaciones artísticas, audiovisuales y multimedia.50%

2.2. Desarrolla el sentido crítico ante la publicidad, la televisión, las imágenes multimedia y las artes 50%

#### **Bloque 2. Proyecto y proceso creativo**

- Fases del proceso creativo
- Planteamiento: necesidades y objetivos.
- Investigación y documentación

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTANDARES**

#### **3. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto cooperativo utilizando las técnicas apropiadas.**

3.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.20%

3.2. Planea y desarrolla un método de trabajo para una respuesta concreta. 10%

. 3.3. Conoce y elige los materiales más adecuados portándolos al aula para la realización de proyectos artísticos20%

. 3.4. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante diferentes propuestas ajustándose a los objetivos finales.20%

3.5. Colabora y es responsable al elaborar trabajos en equipo, demostrando actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando el trabajo cooperativo como método eficaz para facilitar el aprendizaje entre iguales.10%

3.6. Usa las TIC en la elaboración de un proyecto.10%

3.7. Respeta las normas del aula y usa adecuadamente los materiales y herramientas.10%

#### **Bloque 3. Expresión y creación de formatos artísticos**



- Diversas técnicas aplicadas en proyectos:
- Diseño. - Diseño publicitario. Señalética. - Diseño de producto. Embalaje.
- Diseño del espacio . Escenografías. Espacio urbano.
- Técnicas de dibujo y pintura. - Soportes. - Técnicas secas y húmedas.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTANDARES

#### **4. Utilizar adecuadamente los soportes, materiales e instrumentos necesarios en cada proyecto.**

4.1. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse, manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado.100%

#### **5. Desarrollar proyectos artísticos con autonomía evaluando el proceso y el resultado**

5.1. Desarrolla proyectos que transmiten diferentes emociones 40%

5.2. Reflexiona y evalúa el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. 30%

5.3. Tiene iniciativa en la toma de decisiones y demuestra actitudes de tolerancia y flexibilidad con los compañeros de equipo y con el resto de equipos, esforzándose por superarse en cada proyecto.30%

## E. TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS

### **1º TRIMESTRE**

#### **El arte para comprender el mundo**

☑ El arte en el entorno.

☑ Características generales, autores y obras más significativas. Evolución de técnicas y procedimientos.

**La imagen fija: Fotografía analógica y digital. Programas de retoque y edición fotográfica.**

### **2º TRIMESTRE**

#### **Proyecto y proceso creativo**

☑ Fases del proceso creativo.

-Planteamiento: necesidades y objetivos.

-Investigación y documentación..

#### **Técnicas de dibujo y pintura.**

- Soportes.

- Técnicas secas y húmedas.

Volumen: de lo bidimensional a lo tridimensional. Proyectos sostenibles: ecología y medio ambiente.

#### **Grabado y Estampación.**

### **3º TRIMESTRE**

#### **Diseño.**

- Diseño publicitario. Señalética.

- Diseño de producto. Embalaje.

- Diseño de moda.

- Diseño del espacio. Escenografías. Espacio urbano

#### **La imagen en movimiento: el cine.**

Programas de edición de vídeo y sonido.

## F. PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN

El procedimiento que se aplicará para obtener la nota de cada evaluación es el siguiente:

- Se realizará la media aritmética de las notas obtenidas en las diversas actividades realizadas por el alumno en el transcurso de cada evaluación.

Las actividades que se calificarán en cada evaluación, serán las propuestas por el profesor a medida que se desarrolle la secuencia de contenidos de cada evaluación.

Se entiende por actividad evaluable láminas de dibujo, fotocopias, cuaderno de apuntes, trabajos escritos y demás actividades que el profesor determine como evaluables durante el transcurso de cada trimestre.

Estas actividades ya calificadas serán custodiadas por el alumno que deberá conservarlas hasta la finalización del curso. En ningún momento el alumno podrá extraviarlas ni deteriorarlas aunque ya hayan sido calificadas.

La nota final del curso será la media aritmética de la nota final de la 1º, 2º y 3º evaluación siempre que estén las tres evaluaciones aprobadas. En caso de reiterarse el suspenso en alguna o todas las evaluaciones tras el periodo de recuperación ordinario, la materia quedará suspensa y deberá recuperarse en el periodo de pruebas extraordinarias .

En el caso de problemas de disciplina tales como faltas de asistencia sin justificar, retrasos, problemas de convivencia etc, se tomarán las medidas que se recojan en el NCOF del Centro.

### Actividades de recuperación

El alumno que suspenda alguna evaluación, tendrá la posibilidad de recuperarla en la evaluación posterior. Para ello deberá realizar correctamente una serie de actividades que quedaran reflejadas en EL PLAN DE TRABAJO INDIVIDUAL (PTI).

Aquellos alumnos que no consigan aprobar la asignatura durante el curso ordinario , tendrán la oportunidad de hacerlo durante el periodo de pruebas extraordinarias de septiembre. Esta recuperación extraordinaria se hará bien mediante un examen de toda la materia del curso, o bien mediante la entrega de actividades. El profesor lo determinará en cada caso en función de las peculiaridades de cada alumno.

## 4. DIBUJO TÉCNICO I Y II EN BACHILLERATO

### A. OBJETIVOS DE LA MATERIA

El Dibujo Técnico surge como un medio de expresión y comunicación indispensable, tanto para el desarrollo de procesos de investigación sobre las formas como para la comprensión gráfica de bocetos y proyectos tecnológicos y artísticos cuyo último fin sea la creación de productos que puedan tener un valor utilitario, artístico o ambos a la vez.

La asignatura favorece la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convencionalismos, lo que la convierte en una valiosa ayuda formativa de carácter general. Entre sus finalidades figura de manera específica dotar al alumnado de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras.

Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca. Su dominio es internacional y tiende a la universalidad.

El Dibujo Técnico, por tanto, se hace imprescindible como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales, de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea diseñar, crear o producir, es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios. Así, para hacer posible el conocimiento del mundo que nos rodea, es preciso que el alumnado adquiera competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a la norma en los sistemas de representación convencionales.

Esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su “visión espacial”, entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas. Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el alumnado aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y la elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos.

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

La materia se organiza en dos cursos. Durante el primer curso se trabajan los contenidos relacionados con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad.

. A lo largo del segundo curso, además de continuar trabajando los contenidos de los bloques ya iniciados en primero, especialmente los relacionados con la resolución de problemas geométricos complejos y con la utilización de los procedimientos característicos del sistema diédrico, se introduce un bloque de contenidos nuevo, denominado Documentación gráfica de proyectos para la integración de los contenidos adquiridos en la etapa.

Finalmente, cabe destacar el papel cada vez más predominante de las nuevas tecnologías, especialmente de la utilización de programas de diseño asistido por ordenador, de herramientas vectoriales para la edición gráfica o de aplicaciones de geometría interactiva. Su inclusión en el currículo, no como contenido en sí mismo sino como herramienta, debe de servir para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirva de estímulo en su formación y permita la adquisición de una visión más completa e integrada en la realidad de la materia de Dibujo Técnico.

## **B. Orientaciones metodológicas**

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

Se ha de facilitar el trabajo autónomo del alumnado, potenciar las técnicas de indagación e investigación y las aplicaciones y transferencias de lo aprendido a la vida real. Así pues, los métodos de trabajo prácticos que caracterizan al Dibujo Técnico permiten al profesorado incorporar estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado con el fin último de que este consiga alcanzar las competencias establecidas en esta materia.

Se comenzará con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso. La enseñanza de contenidos sólo es un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje se debería realizar de forma que resulte significativo, es decir, que para el alumnado tenga sentido aquello que aprende.

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

El uso de las nuevas tecnologías de la información en esta materia se trabajará tanto en el aprendizaje de programas de dibujo en 2D y 3D, como para la investigación, documentación y presentación de proyectos propios y ajenos. Se recomienda el uso de las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual.

Es necesario para poder trabajar la materia, sobre todo en el Bloque 3 de Dibujo Técnico II, disponer de ordenadores en el aula o disponer de un aula informática durante todo el periodo lectivo destinado a esta materia.

### **C. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE**

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

**La Comunicación lingüística**, será desarrollada a través de todos los bloques de contenido, ya que los alumnos desarrollan, explican, exponen y defienden sus propios proyectos y trabajos. Al igual que aprenden y desarrollan un amplio vocabulario técnico relativo a la materia. Es importante destacar el aprendizaje del Dibujo Técnico como lenguaje universal y objetivo, es un medio de expresión y comunicación de ideas indispensable, tanto en el desarrollo de procesos

de investigación científica, como en la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos cuyo último fin sea la creación y fabricación de un producto.

**La adquisición de la Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología** se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad. Esto viene dado al aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. La resolución de problemas geométricos de manera gráfica, el análisis de las relaciones entre diferentes objetos planos o tridimensionales (proporcionalidad, semejanza, escalas) y el estudio del espacio y la forma, contribuirán al desarrollo de esta competencia. Mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y el análisis posterior, derivando en el desarrollo del pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las competencias en ciencia y tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

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

**Aprender a aprender**, al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado, integra una búsqueda personal expresiva en el proceso creativo y la resolución de problemas y realización de proyectos, organizando su propio aprendizaje y gestionando el tiempo y la información eficazmente. El alumno toma conciencia del propio proceso de aprendizaje y de las necesidades de aprendizaje de cada uno, determinando las oportunidades disponibles y siendo capaces de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito. Esta materia fomenta la motivación y la confianza en uno mismo, aplicando lo aprendido a diversos contextos. En las Competencias sociales y cívicas, esta materia constituye un buen vehículo para su desarrollo, en aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo y una integración social, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de

un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en uno mismo, integridad y honestidad; y adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público.

**Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**, el dibujo técnico, como disciplina, requiere una capacidad de autocontrol y análisis necesarios para el desarrollo de cualquier proyecto de creación e investigación, planificando, organizando, gestionando y tomando decisiones; por ello, entre los contenidos de la materia, se incluyen planificación previa en la resolución de problemas y elaboración de proyectos, la iniciativa e innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal de las alumnas y los alumnos. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo y asumir responsabilidades; desarrollando la capacidad de pensar de forma creativa, el sentido y el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

**En la Conciencia y expresiones culturales**, integra actividades y conocimientos en el campo cultural, donde se muestra la relevancia de los aspectos estéticos del Dibujo Técnico, favoreciéndose el desarrollo de la sensibilidad artística y el criterio estético. Asimismo, cuando se analizan las aportaciones que hicieron las culturas de diferentes épocas al Dibujo Técnico, se colabora en el conocimiento de los factores de evolución y antecedentes históricos del mundo contemporáneo. En el campo de los conocimientos, se adquirirá esta competencia, a través de la identificación de los elementos expresivos básicos, y los materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el conocimiento de los fundamentos de representación y las leyes perceptivas. Desde su vertiente geométrica, el Dibujo Técnico también puede ser utilizado como herramienta de lectura y comprensión en el campo del arte, no sólo como elemento indispensable en la concepción de la estructura interna y composición, sino, en la mayoría de las ocasiones, como lenguaje oculto transmisor de mensajes e ideas dentro de las obras de arte creadas en diferentes épocas históricas. En este sentido, la inclusión de contenidos relativos al Arte y la Naturaleza en relación con el Dibujo Técnico tiene como finalidad ayudar a desvelar y a comprender aspectos culturales que sin él, posiblemente, pasarían inadvertidos. Fomentando el interés, el respeto y la valoración crítica de las obras artísticas y culturales.

## 4.1. DIBUJO TÉCNICO I. 1º DE BACHILLERATO

### A. CONTENIDOS TEMPORALIZADOS, CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN

#### Bloque 1: a- Geometría y Dibujo Técnico. (1º evaluación)

1. La geometría en el arte y la naturaleza:
  - Identificación de estructuras geométricas en el Arte.
  - Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.
2. Instrumentos de dibujo. Características y empleo.
3. Trazados geométricos básicos:
  - Trazados fundamentales en el plano. Paralelismo y perpendicularidad.
  - Operaciones con segmentos. Ángulos. – Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.
4. Polígonos. Propiedades y construcción.
  - Triángulos. Determinación, propiedades, resolución gráfica y aplicaciones de sus puntos notables.
  - Cuadriláteros. Determinación, propiedades y resolución gráfica.
5. Polígonos regulares. Construcción inscritos en la circunferencia, dado el lado, métodos generales.

#### CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN

**1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales y digitales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.**

1.1. Determina con la ayuda de los instrumentos de dibujo (regla, escuadra, cartabón y compás) los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas. 10%

1.2. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones. 15 %

1.3. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones. 15%

1.4. Resuelve triángulos, cuadriláteros y polígonos con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico, aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado. 15%

1.5. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, coordenadas o relaciones de semejanza. 15%

1.6. Resuelve problemas de proporcionalidad y reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica



correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida. 10%

1.7. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus propiedades y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos, módulos y redes modulares. 10%

1.8. Resuelve problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados. 10%

## **Bloque 1 b- Representación de formas planas.(1º evaluación)**

1. Relaciones geométricas:
  - a. Proporcionalidad y semejanza. Trazado de formas proporcionales.
  - b. Construcción y utilización de escalas gráficas.
2. Transformaciones geométricas elementales: – Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Aplicación en la elaboración del módulo y redes modulares junto a trazados fundamentales y polígonos
3. Elaboración de formas basadas en redes modulares.
4. Tangencias y enlaces. Aplicaciones.
5. Curvas Técnicas. Construcción de óvalos, ovoides y espirales.
6. Curvas Cónicas. Elipse, Parábola e Hipérbola. Propiedades y construcción.
7. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.
8. Geometría y nuevas tecnologías.
9. Aplicaciones del dibujo vectorial 2D.

### **CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN**

**2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.**

2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia. 25%

2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas. 25%

2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial. 25%

2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. 25%

### **3. Dibujar curvas cónicas identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para su construcción.**

3.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y sus propiedades, utilizándolas para su trazado determinando previamente los elementos que las definen. 100%

### **4. Explorar los recursos informáticos de aplicación a la geometría y valorar las aportaciones de las nuevas tecnologías al Dibujo Técnico.**

4.1. Utiliza y valora las nuevas tecnologías como aplicación para el estudio de la geometría. 100%

## **Bloque 2:a- Sistemas de representación.(2º evaluación)**

### **1. Fundamentos de los sistemas de representación:**

- a. Proyecciones. Elementos de una proyección. Tipos de proyección.
- b. Los sistemas de representación en el Arte.
- c. Evolución histórica de los sistemas de representación.
- d. Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. inconvenientes. Criterios de selección.
- e. Sistemas de representación y nuevas tecnologías.
- f. Aplicaciones de sistemas CAD y de dibujo vectorial en 3D.

### **2. Sistema diédrico**

- a. Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada.
- b. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes.
- c. Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio . Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección.
- d. Proyecciones diédricas de figuras planas.
- e. Distancias y verdadera magnitud

## **CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN**

### **5. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.**

5.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema. 20%

5.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada (croquis) de un mismo cuerpo geométrico sencillo. 20%

5.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o

espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles. 20%

5.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada. 20%

### **Bloque 2.b- Sistemas axonométricos:( 3º evaluación)**

1. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.
- ii.  Sistema axonométrico ortogonal: Perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.
- iii.  Sistema axonométrico oblicuo: Perspectivas caballerías y militares.
- iv. Perspectiva axonométrica de la circunferencia. Representación de sólidos.

### **Bloque 2. c. Sistema cónico:(3º evaluación)**

- a.  Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual.
- b.  Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.
- c.  Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.
- d.  Representación simplificada de la circunferencia.
- e.  Elaboración de perspectivas frontales y oblicuas sencillas.
- f.  Soluciones gráficas razonadas ante ejercicios de Sistemas de Representación, expresadas con precisión, claridad y objetividad, utilizando con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico.

### **CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN**

**6. Utilizar el sistema diédrico para representar las relaciones espaciales entre punto, recta, plano y figuras planas, así como representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.**

6.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca. 20%

6.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballerías). 20%

6.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud, con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas. 20%

6.4. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus

principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.20%

**7. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción terminados.**

7.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.40%

7.2. Realiza perspectivas caballerías o planimétricas de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.40%

7.3. Maneja con destreza y precisión los instrumentos de dibujo técnico para realizar las diferentes perspectivas, poniendo sumo cuidado en la utilización de los diferentes tipos de líneas, en pro de la claridad del dibujo.20%

**8. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.**

8.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.25%

8.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado, 25%

8.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la regla. 25%

8.4. Resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo. 25%

### **Bloque 3: Normalización. (3º evaluación)**

1.  Elementos de normalización:
  - a. El proyecto: Necesidad y ámbito de aplicación de las normas.
  - b. Formatos. Doblado de planos.
  - c. Vistas. Líneas normalizadas.

- d. Escalas. Acotación.
- e. Iniciación a cortes y secciones.
- 2.  Aplicaciones de la normalización:
  - a. Dibujo industrial.
  - b. Dibujo arquitectónico.

### CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN

**9. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.**

9.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, DIN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación. 100%

**10. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.**

10.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas. 10%

10.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas. 20%

10.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. 20%

10.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. 20%

10.5. Representa objetos sencillos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes. 20%

10.6. Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos. 10%

### **B. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 1º DE BACHILLERATO**

- La nota de cada evaluación será la media aritmética de dos notas:
- **Nota final de los exámenes.** Que supondrá el 50% de la nota de la evaluación
  - **Nota final de las láminas de dibujo.** Que supondrán el 50% de la nota de la evaluación.

Se deberán tener aprobada la nota del examen para poder hacer la media y aprobar la evaluación. En el caso de que la nota del examen esté suspensa deberá recuperarse para posteriormente, hacer la media con la nota de las láminas.

Se podrá recuperar la nota suspensa del examen de una evaluación mediante un examen de recuperación, Habrá al menos un período de recuperación para cada una de las evaluaciones del curso, es decir habrá una recuperación de la 1º evaluación, otra recuperación de la 2º evaluación y otra recuperación de la tercera evaluación. Estas recuperaciones se realizarán durante la evaluación posterior a la evaluación suspensa o bien inmediatamente antes de la finalización de la evaluación final del curso ordinario.

La nota final del curso será la media aritmética de las tres evaluaciones siempre que todas ellas estén aprobadas. En caso de una o varias de las evaluaciones estén suspensas, una vez superado el periodo de recuperación del curso ordinario, la materia se calificará insuficiente y se podrá recuperar en el periodo de exámenes extraordinarios de junio.

La nota de la evaluación extraordinaria se realizará de la misma forma que durante el curso ordinario :

Examen final de toda la materia (50%)

Laminas de dibujo realizadas durante el curso ordinario(50%).

Con respecto a las faltas de asistencia injustificadas a clase se seguirá el procedimiento que se recoge en el NCOF

-

## 4.1. DIBUJO TÉCNICO II. 2º DE BACHILLERATO

### A. CONTENIDOS TEMPORALIZADOS Y CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN

#### Bloque 1: Geometría y Dibujo Técnico. (1º EVALUACIÓN)

- Resolución de problemas geométricos.
- Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.
- Polígonos. Aplicaciones.
- Construcción de figuras planas equivalentes.
- Relación entre los ángulos y la circunferencia. Rectificaciones.
- Arco capaz. Aplicaciones.
- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.
- Inversión. Aplicación a la resolución de tangencias.
- Trazado de curvas cónicas y técnicas: – Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes. Aplicaciones. – Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola

- Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. x 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.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTANDARES

### **1. Resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones.**

1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías y obras de arte, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad. 25%

1.2. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada. 25%

1.3. Analiza y construye figuras y formas geométricas equivalentes. 25%

1.4. Resuelve problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo .25%

### **2. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de potencia y de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.**

2.1. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión. 25%

2.2. Resuelve problemas de tangencias empleando las transformaciones geométricas (potencia e inversión), aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos, 25%

2.3. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos. 25%

2.4. Valora el proceso seguido para la resolución de tangencias y enlaces, siendo preciso en la obtención de los puntos de tangencia y la definición de las curvas, diferenciando las líneas para los trazos auxiliares y para el resultado final. 25%

**3. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.**

3.1. Comprende el origen de las curvas cíclicas y cónicas, las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones. 30 %

3.2. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia. 30%

3.3. Resuelve problemas de pertenencia, tangencias e intersección entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado, y poniendo sumo interés en la exactitud del trazo, la limpieza y el acabado. 30%

**4. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.**

4.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones. 50%

4.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas. 50%

## **Bloque 2: Sistemas de representación .(2º evaluación)**

- **Sistema diédrico.**
  - 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
  - .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. Intersecciones.

## **3º evaluación**



- **Sistemas axonométricos ortogonales:**
  - Fundamentos del sistema. Determinación de los coeficientes de reducción.
  - Tipología de las axonometrías ortogonales–
  - Representación de figuras planas.
  - Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.

#### CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN

**5. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.**

5.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud. 25%

5.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas. 25%

5.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados. 25%

5.4. Resuelve ejercicios y problemas de sistema diédrico con exactitud, claridad y razonando las soluciones, 25%

**6. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.**

6.1. Representa el tetraedro, el hexaedro o cubo, y el octaedro en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas. 20%

6.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida. 20%

6.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud. 20%

6.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida. 10%

6.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman. 10%

6.6. Pone interés por la precisión en el trazado y claridad en la resolución gráfica de ejercicios y problemas. 10%

**7. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, y otras piezas industriales y arquitectónicas, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.**

7.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección. 25%

7.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios. 25%

7.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías. 25%

7.4. Resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo. 25%

### **Bloque 3 Documentación gráfica de proyectos (3º evaluación)**

- 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.
- Croquización 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.

### CRITERIOS Y ESTANDARES DE EVALUACIÓN

**8. Elaborar y presentar de forma individual y colectiva bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.**

8.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.10%

8.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen. 10%

8.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.10%

8.4. Croquiza conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas

a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación. 20%

8.5. Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos. 10%

8.6. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización. 10%

8.7. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad. 10%

8.8. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado. 10%

8.9. Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados. 10%

## **B. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 2º DE BACHILLERATO**

La nota de cada evaluación será la media ponderada de dos notas:

- **Nota final de los exámenes.** Que supondrá el 67% de la nota de la evaluación
- **Nota final de las láminas de dibujo.** Que supondrán el 33% de la nota de la evaluación.

Se deberán tener aprobadas las dos notas para poder hacer la media y aprobar la evaluación. En el caso de que una de las dos notas (exámenes o láminas) esté suspensa, no se realizará la media y la evaluación se considerará insuficiente.

Se podrá recuperar la nota suspensa de una evaluación mediante un examen de recuperación, (en el caso de que esté suspensa la nota de los exámenes), y se podrá recuperar la nota suspensa de las láminas mediante la realización correcta de las láminas suspensas o no entregadas.

Habrá al menos un período de recuperación para cada una de las evaluaciones del curso, es decir habrá una recuperación de la 1ª evaluación, otra recuperación de la 2ª evaluación y otra recuperación de la tercera evaluación. Estas recuperaciones se realizarán durante la evaluación posterior a la evaluación suspensa o bien inmediatamente antes de la finalización de la evaluación final del curso ordinario.

Si en una evaluación suspensa una de las dos notas estuviera aprobada, se guardará la nota aprobada para hacer la media correspondiente con la parte suspensa, una vez que ésta esté recuperada, y obtener así la nota numérica de la evaluación recuperada.

La nota final del curso será la media aritmética de las tres evaluaciones siempre que todas ellas estén aprobadas. En caso de una o varias de las evaluaciones estén suspensas, una vez superado el periodo de recuperación del curso ordinario, la materia se calificará insuficiente y se podrá recuperar en el periodo de exámenes extraordinarios de junio.

La nota de la evaluación extraordinaria se realizará de la misma forma que durante el curso ordinario :

Examen final de toda la materia (66%)

Laminas de dibujo realizadas durante el curso ordinario(33%).

Si alguna de estas dos notas estuvieran aprobadas en la evaluación ordinaria, se guardará la nota aprobada para la evaluación extraordinaria y se realizará la media con la nueva nota aprobada en el periodo extraordinario.

En caso de que una de las dos notas siga suspensa en evaluación extraordinaria, la asignatura se calificará como Insuficiente .

Con respecto a las faltas de asistencia injustificadas a clase se seguirá el procedimiento que se recoge en el NCOF del Centro.

## **5. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES PARA LO ALUMNOS**

El departamento propone participar en las siguientes actividades cuyas fechas y desarrollo se concretarán a lo largo del presente curso académico:

- Participación en el proyecto CINEDUCA que tendrá lugar en la fechas aún sin determinar, según los nuevos protocolos Covid
- .Participación en diversos concursos escolares organizados por entidades externas al Centro ( Centro de la juventud de Tomelloso, Alcazul,.....)
- Concursos-exposiciones relacionadas con jornadas escolares especiales tales como el Día de la paz, Navidad, Día del libro , Día de la Mujer.....
- Concurso -exposiciones destinados al diseño del cartel de las Semana Cultural del Centro y la portada de la agenda escolar del próximo curso

## 6. ESCENARIO ON LINE (SEMIPRESENCIAL Y NO PRESENCIAL)

En el caso de que cesaran las clases presenciales e hubiera que adaptar la programación a los escenarios de la semipresencialidad o no presencialidad, la programación de departamento, no sufriría cambios significativos en los siguientes aspectos:

- **Bloques de contenidos**
- **Temporalización**
- **Criterios y estándares de evaluación y calificación**

Las modificaciones se contemplan en los siguientes aspectos:

### Recursos educativos en el escenario virtual

- Los medios de información y comunicación con alumnado y familias : DELPHOS PAPAS, PLATAFORMA EDUCAMOS Y CORREOS PERSONALES
- Las herramientas digitales y plataformas que se van a utilizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje serán las que ha dispuesto la Administración Educativa en el Plan de Digitalización. ENTORNO DE APRENDIZAJE EDUCAMOS (AULAS VIRTUALES)
- El profesor podrá realizar diferentes herramientas virtuales propias, en función de las características específicas del alumnado.

### Orientaciones metodológicas en el escenario on line

La labor principal del docente especialista en las materias del Departamento de Artes Plásticas es orientar, sugerir y facilitar la construcción del aprendizaje, proporcionando información y experiencias que contribuyan a desarrollar las capacidades creativas, al mismo tiempo que estimula y motiva al alumno para que construya su propio lenguaje y encuentre su particular forma de expresión.

Los contenidos de las materias, aunque han sido distribuidos en diferentes bloques, no se tienen que ver como algo rígido e inamovible, sino como contenidos flexibles y complementarios unos de otros que dan un sentido completo a nuestro lenguaje y que son vinculables al aprendizaje .De esta forma, se realizará una aplicación más real, integradora y completa del currículum.

Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado muestra hacia las **nuevas tecnologías de la información y la comunicación**, es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos que ofrecen dentro de la creación, comunicación y expresión artística, .

La utilización de las nuevas tecnologías como metodología nos permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece Internet así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. Se recomienda recurrir a las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Esto conlleva la necesidad de tener disponibles ordenadores y otros dispositivos electrónicos que favorezcan el desarrollo de estos contenidos. Según las estadísticas que se realizaron en el IES AIREN durante la tercera evaluación del curso 2019-20, la gran

mayoría de los alumnos poseen estos medios informáticos, no siendo éste un impedimento para el normal seguimiento de la programación y las clases. No obstante se hará un seguimiento personalizado de aquellos alumnos que no tengan los recursos necesarios para el seguimiento de las clases si hubiera que poner en práctica los escenarios de semipresencialidad o clases on line.

Las materias de nuestro Departamento contribuyen a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa y el trabajo en equipo, promoviendo comportamientos favorables a la cooperación y planificación en el trabajo. Es por ello, que un escenario online, no impide, de manera sustancial, el seguimiento de las clases y la participación en las distintas actividades.