

# **ANEXO DE LA PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES ( DIBUJO)**

## **EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA**

- . Evaluación del proceso de aprendizaje para 1º, 3º y 4º de ESO
- . Actividades de recuperación de los alumnos con materias pendientes de cursos anteriores
- . Perfil competencial de la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual en 1º ESO
- . Perfil competencial de la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual en 3º ESO
- . Perfil competencial de la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual en 4º ESO

## **BACHILLERATO**

- . Evaluación del proceso de aprendizaje para 1º y 2º de Bachillerato
- . Recuperación de alumnos de 2º de Bachillerato con el Dibujo Técnico I pendiente.
- . Perfil competencial de la materia de Dibujo Técnico I en 1º de Bachillerato
- . Perfil competencial de la materia de Dibujo Técnico II en 2º de Bachillerato

# EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

## EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DEL ALUMNADO Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL ADOPTADOS POR EL DEPARTAMENTO

### 1.- Instrumentos de Evaluación.

#### a) Actividades y trabajos del alumno:

Ejercicios y tareas realizados individualmente o en grupo dentro o fuera del aula, durante las horas lectivas o fuera de ellas, con presencia o no del profesor durante su realización, pero siempre con un seguimiento por parte de este, del desarrollo del ejercicio.

#### b) Exámenes y exposiciones orales

#### c) Observación sistemática:

- Asistencia y puntualidad.

- Registro de observaciones:

1. Trae el material a clase.
2. Conducta correcta.
3. Participación en actividades de clase y complementarias.
4. Entrega de los trabajos en los plazos previstos.
5. Toma de notas de las explicaciones del profesor.
6. Uso correcto del material auxiliar y del mobiliario y utensilios del aula.
7. Orden y limpieza en la realización de los trabajos.

### 2.- Ponderación de los instrumentos de evaluación.

Es obligatorio realizar las láminas que mande el profesor.  
Si el alumno no entrega alguna lámina, tendrá un cero en ésta,

#### a) Cuando se hacen exámenes:

- Actividades y trabajos del alumno 70%  
Los trabajos presentados fuera de plazo, implicaran una nota no superior a 5, y los no entregados un cero.
- Exámenes, (por escrito y orales) 30%
- El profesor, con la observación sistemática podrá variar cualquiera de las notas de las actividades y trabajos obtenidas por el alumno, o la media de los mismos, en un máximo de un 30%, quedando debidamente justificada dicha variación en el cuaderno del profesor y en el programa de gestión de incidencias del Instituto. El alumno será avisado verbalmente de la

reducción de su nota, y será ésta máxima cuando no se aprecie rectificación en su actitud incorrecta y reiterada.

- b) Si en alguna evaluación no fuera posible hacer exámenes ni pruebas orales, antes de la sesión correspondiente, el único instrumento de evaluación, que ponderará el 100%, serán las actividades y los trabajos realizados por el alumno, pudiendo siempre el profesor variar cualquiera de sus calificaciones en un 30% mediante la observación sistemática.
- c) En el caso de que un alumno falte a una prueba escrita por razón justificada, el profesor podrá, repetirle la prueba, o si no es posible, obtener la calificación de la evaluación a partir de todos los datos disponibles del alumno.
- d) Si a un alumno se le sorprende copiando en un examen, tendrá un cero en el mismo.
- e) Para aprobar una evaluación la media ponderada deberá ser igual o superior a 5.

**3. - Todo lo anterior es de aplicación en los tres niveles de la ESO**, que cursan Educación Plástica Visual y Audiovisual, a saber 1º, 3º y 4º, y por todos los miembros del Departamento.

En el caso de que un alumno suspenda una evaluación debido a que no entregó las actividades propuestas por el profesor en su momento, o lo hizo sin la debida calidad, en las distintas unidades didácticas, podrá recuperar haciendo las que no ha hecho, o repitiendo las evaluadas negativamente, en un plazo que le dará el profesor.

Las láminas repetidas se pegarán en el cuaderno en el lugar correspondiente solamente por la parte superior, dejando ver la lámina anterior.

La recuperación del examen, se hará después de la evaluación correspondiente, en fechas próximas a la misma.

Se hará la media ponderada de los trabajos corregidos y el examen de recuperación, y la nota obtenida será utilizada para su calificación final.

La media global se realizará haciendo la media aritmética de las tres evaluaciones, y si ésta es menor de 5, en fechas próximas al final de curso, se hará un examen final para aquellos alumnos con evaluaciones suspensas, pudiendo en ese momento presentar trabajos repetidos o no entregados.

Si el alumno sigue con una media inferior a 5 tendrá que ir a la recuperación de septiembre.

#### **4. -Recuperaciones, y exámenes en septiembre.**

En junio, se dará a cada alumno suspendido, por medio de su tutor, una hoja elaborada por el Departamento, explicando cómo puede recuperar en septiembre, donde se aprecie claramente y en concreto si tiene que hacer o no el examen y presentar el cuaderno de actividades completo con las correcciones que el profesor le indique en el mismo.

La nota dada al alumno en septiembre, se obtendrá haciendo la media del cuaderno de actividades y el examen, con la misma ponderación que en las evaluaciones. Esta media debe ser superior o igual a 5 para aprobar.

Las láminas repetidas se pegarán en el cuaderno en el lugar correspondiente solamente por la parte superior, dejando ver la lámina anterior si la hubiera, y la parte de atrás de lo que se pega. No se valorarán aquellos trabajos que no lo permitan.

#### **5. -Consideraciones últimas.**

Por último, el profesor correspondiente, informará a los alumnos al comienzo de curso de los criterios de calificación.

## **ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE LOS ALUMNOS CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES**

Los alumnos con la asignatura pendiente de **1º de ESO** realizarán un dossier de láminas elaborado por el Departamento, que será proporcionado al alumno en forma de fichero PDF por el Jefe de Departamento, para su posterior impresión en papel. También podrán adquirirlo fotocopiado en conserjería.

Los alumnos con la asignatura pendiente de **3º de ESO** tienen que comprar el cuaderno de láminas correspondiente y hacer todas las actividades que se les indique.

A principio de curso el Jefe de Departamento entrega personalmente a los alumnos el documento con todas las explicaciones para poder recuperar la materia. Dicho documento estará expuesto durante el curso en los expositores del vestíbulo.

Tanto los alumnos de pendientes de 1º ESO como los de 3º ESO, deben entregar las actividades realizadas cada trimestre antes de las fechas de evaluación a su profesor del curso superior, en el caso de que curse la asignatura, y si no la cursara, se las debería entregar al Jefe del Departamento.

Si no lo hacen, o la media de sus calificaciones es inferior a 5, tendrán que repetirlo para Septiembre además de tener que hacer un examen de los conceptos básicos y de geometría.

Para poder aprobar la evaluación correspondiente al curso de Plástica en el que el alumno se encuentre matriculado es necesario aprobar las evaluaciones correspondientes de los cursos que tengan pendientes.

El Jefe de Departamento, se encuentra a disposición de los alumnos, para cualquier duda o aclaración en el Departamento, sobre todo los primeros **cinco minutos del recreo de los lunes**.

### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN para alumnos con asignaturas PENDIENTES:**

Presentación en el momento pedido, del cuaderno de trabajos encomendados a los alumnos, de forma correcta clara y ordenada, es decir, se considera como calificable tanto el grado de desarrollo alcanzado en aspectos básicos del aprendizaje y de dominio de los contenidos, como los aspectos formales.

Los trabajos no realizados se valorarán con un cero, y los entregados fuera de plazo con una nota no superior a 5. Se hará la media de los trabajos realizados, y ésta debe ser igual o superior a 5 para aprobar.

Si no hace los trabajos o su media es inferior a 5, tendrán que entregarlos en septiembre.

**Siempre que se pegue un trabajo en el cuaderno debe hacerse solo por la parte superior dejando visible la parte de atrás. No se valorarán aquellos ejercicios que no lo permitan.**

## PERFIL COMPETENCIAL DE LA MATERIA EN 1.º DE ESO: CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA. UNIDAD DIDÁCTICA QUE LOS DESARROLLA

### PRIMER CURSO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	UNIDAD	CC
		BASICOS/COMPLEMENTARIOS		
<b>BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA</b>				
El Lenguaje visual. Elementos configurativos de los lenguajes visuales: punto, línea y plano. Las texturas. Definición. Texturas naturales y artificiales Texturas visuales y táctiles. Las texturas en el entorno. El color. Colores pigmento. Colores primarios y secundarios. Círculo cromático. Colores complementarios. Gammas cromáticas. Armonías y contrastes. Representación del volumen y el espacio. Incidencia de la luz en la percepción, luces y sombras. La línea y la mancha como	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.	2	CL CC
	2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	2.1. <b>Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.</b>	2	CM CA CC
		2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.	2	CM CA CC
	3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)	2, 3, 4, 5, y 6	CA CC
	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.1. <b>Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</b>	4, 5 y 6	CA CC
		4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9	CA

<p>aproximación al claroscuro. Recursos para representar el espacio: Perspectiva, superposición, tamaño, contraste, definición de formas, colores y texturas. La organización del espacio visual. La composición en el plano. Elementos estructurales básicos. Simetría axial. Simetría radial. Estructura de la forma: dirección vertical, horizontal y oblicua. Líneas de fuerza. Ritmo y modulación bidimensional. Peso visual y equilibrio. Realización de composiciones utilizando los elementos conceptuales propios del lenguaje visual como elementos de descripción y expresión, teniendo en cuenta conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. Experimentación y exploración de los elementos que estructuran formas e imágenes (forma, color, textura, dimensión, etc.).</p>		<p>4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p>		
		<p>4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</p>		
	5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios.	3	CM CA
	6. Identificar y diferenciar las propiedades del color pigmento.	6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento para expresar sensaciones en composiciones sencillas.	3	CA CC
		6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.	5	CA CC
		6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	3	CA CC
	7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i> , utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.	2 y 4	CC CA
	8. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9	CC CA
	9. Conocer y aplicar las posibilidades	9.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9	CL CI

<p>Acercamiento experimental a distintos tipos de expresión gráfico-plásticos: lápices de grafito y de color, rotuladores y témperas en distintos tipos de soportes gráfico-plásticos (papel, madera, cartón, etc.).                  Descubrimiento y representación objetiva y subjetiva de las formas (posición, situación, ritmos, claroscuro, imaginación, fantasía, etc.).</p>	<p>expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p>	<p>objetivo de la actividad.</p>		
		<p>9.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p>		
		<p>9.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p>		
		<p>9.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p>		
		<p>9.5. <b>Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</b></p>		
		<p>9.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.</p>		
		<p>9.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>		
<p><b>BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</b></p>				
<p>Los lenguajes visuales                  Comunicación visual, elementos.                  La percepción visual. Finalidades</p>	<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes</p>	<p>1.1 <b>Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</b></p>	<p>1</p>	<p>CM</p>

de la imagen: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Identificación del lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información. Imagen figurativa y abstracta. Imagen representativa y simbólica. Estudio elemental de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el cómic, los dibujos animados, la televisión, el vídeo y el cine.	2. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	2.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	1	CC
		2.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	1	CC
	3. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante- significado: símbolos e iconos.	3.1. Distingue símbolos de iconos.	1	CL CC
		3.2. Diseña símbolos e iconos.	1	CL CC
	4. Realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	4.1. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.	1	CC
	5. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	5.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	1	CC CL
	6. Diferenciar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	6.1. Identifica los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.	1	CL CC
	7. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	7.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	1	CL CC
<b>BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO</b>				
Instrumentos y materiales de dibujo técnico. Manejo. La medida: Concepto.	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1.1 Traza la recta que pasan por un par de puntos, usando la regla.	7 y 8	CM



<p>Instrumentos. Transporte. Construcciones fundamentales en el plano: paralelismo, perpendicularidad, mediatriz, ángulos y bisectriz. El círculo y la circunferencia; fundamentos del uso del compás; división de la circunferencia en 3, 4, 6 y 8 partes iguales. Representación de formas y figuras planas. Triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares inscritos, convexos y estrellados. Elementos. Construcciones particulares de 3, 4, 6 y 8 lados inscritos en una circunferencia. Construcciones particulares de 3, 4 y 6 lados conociendo el lado. Igualdad y semejanza. La proporción. Concepto de escala. Transformaciones en el plano; simetría axial y radial, traslación. Aplicación a módulos sencillos.</p>	2. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	2.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	7 y 8	CM
	3. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	3.1. Construye una figura lobulada de seis elementos a partir de una circunferencia, utilizando el compás.	7 y 8	CM
	4. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	4.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero inscrito.	7 y 8	CM
	5. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	5.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.	7 y 8	CM
	6. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	6.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.	7 y 8	CM
	7. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	7.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	7 y 8	CM
	8. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o	8.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	7 y 8	CM

	utilizando el compás.			
	9. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	9.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	7 y 8	CM
	10. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	10.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.	7 y 8	CM
	11. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados y/o ángulos).	11.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.	7 y 8	CM
	12. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	12.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.	7 y 8	CM
	13. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	13.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.	7 y 8	CM
	14. Ejecutar construcciones sencillas de paralelogramos.	14.1. Construye paralelogramos sencillos: cuadrado, rectángulo y rombo.	7 y 8	CM
	15. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	15.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.	7 y 8	CM
	16. Estudiar la construcción de	16.1. Construye correctamente polígonos regulares de 3, 4, 6 y 8	7 y 8	CM

	los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	lados, inscritos en una circunferencia.		
	17. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	17.1. Construye correctamente polígonos regulares de 3, 4 y 6 lados, conociendo el lado.	7 y 8	CM
	18. Estudiar los conceptos de simetrías y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	18.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones y simetrías de módulos.	7 y 8	CM

## PERFIL COMPETENCIAL DE LA MATERIA EN 3.º DE ESO: CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA. UNIDAD DIDÁCTICA QUE LOS DESARROLLA

### TERCER CURSO

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables, Unidad/Compet., BÁSICOS/COMPLEMENTARIOS

#### Contenidos Bloque 1. Expresión plástica

<p>Elementos configurativos de los lenguajes visuales: El punto, la línea y el plano. La línea como elemento expresivo. La línea como definidora de geometría y de formas. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas poligonales. Formas curvas en la naturaleza y en el arte.</p> <p>Las texturas. Expresividad de las texturas. Texturas visuales y táctiles. Texturas orgánicas y geométricas. Texturas naturales y artificiales. Elaboración de texturas visuales y táctiles.</p> <p>El color.</p> <p>El color como fenómeno físico y visual. Mezclas aditivas y sustractivas. Color luz y color pigmento. Colores primarios, secundarios y terciarios. Círculo cromático. Colores complementarios. Tono, valor y saturación. Armonías y contrastes cromáticos. Gammas cromáticas. Sensibilidad entre los estímulos cromáticos. Visibilidad de</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</li> <li>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</li> <li>3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.</li> <li>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</li> <li>5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</li> <li>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</li> <li>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</li> <li>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</li> <li>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</li> <li>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la</li> </ol>	<p>1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas. <b>Unidad 4 y 7, competencias CAA y CC</b></p> <p>2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. <b>Unidad 4 y 7, competencias CA y CC</b></p> <p>2.2. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, <b>aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas. Unidad 4 y 7, competencias CA y CC</b></p> <p>3.1. <b>Realiza composiciones</b></p>
---	---	---

<p>los colores. Valor expresivo. Simbología y uso cultural. Representación del volumen. Incidencia de la luz en la percepción, luces y sombras. La línea y la mancha como aproximación al claroscuro. La proporción. La proporción áurea en el arte, en el diseño y en la naturaleza. La proporción en la figura humana. Módulos de unidad empleados para la representación de la figura humana a lo largo de la historia. El ser humano como unidad de medida . La composición. Organización de la forma y su entorno en el plano. Estructura de la forma: dirección vertical, horizontal y oblicua. Esquemas compositivos. Peso visual y equilibrio. Repetición y ritmo. Módulo, ritmo, simetría, asimetría. Formas modulares bidimensionales básicas. Redes poligonales. Simplificación geométrica. Formas tridimensionales Utilización de las bases de los sistemas convencionales proyectivos, con fines descriptivos y expresivos. Construcción de formas tridimensionales en función de una idea u objetivo con diversidad de materiales. Realización de bocetos, apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas e imágenes), facilitando la autorreflexión,</p>	<p>imagen. 11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La t�mpera, los l�pices de grafito y de color. El <i>collage</i>. .</p>	<p>que transmitan emociones b�sicas (calma, violencia, libertad, opresi�n, alegr�a, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gr�ficos en cada caso (claroscuro, l�neas, puntos, texturas, colores...). Unidad 3,4,5,6 y 7, competencias CC 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gr�ficamente, el esquema compositivo b�sico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. Unidad 7 y 9, competencias CA y CC 4.2. Realiza composiciones b�sicas con diferentes t�cnicas seg�n las propuestas establecidas por escrito. 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gr�fico-pl�sticos en aplicaciones al dise�o textil, ornamental, arquitect�nico o decorativo. 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcion�ndolos en relaci�n con sus caracter�sticas formales y en relaci�n con su entorno. 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la s�ntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. Unidad 5 y 6, competencias CD y CC 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando t�cnicas propias del color</p>
---	--	--

<p>autoevaluación y evaluación.</p> <p>Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.</p> <p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales</p> <p>. Conocimiento y utilización de las técnicas gráfico-plásticas: técnicas secas y húmedas.</p> <p>Identificación y utilización de distintos soportes, según las intenciones expresivas y descriptivas de la representación.</p> <p>Interés por la búsqueda de nuevas soluciones</p> <p>Creación colectiva de producciones plásticas.</p> <p>Responsabilidad en el desarrollo de la obra o de la actividad propia (individual o colectiva).</p>		<p>pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</p> <p>6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p> <p>7.1. Realiza texturas táctiles y visuales, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. <b>Unidad 4 competencias CI</b></p> <p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. <b>Unidad 3,4,5,6 y 7 competencias CI</b></p> <p>8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p> <p>9.1. <b>Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</b> <b>Unidad 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, y 9, competencias CL, CI y CC</b></p> <p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. <b>Unidad 3, competencias CEC</b></p> <p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma</p>
--	--	---

		<p>adecuada al objetivo de la actividad. <b>Unidad 3, 4, 5, 6, 7, y 9, competencias CI</b></p> <p>11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> <p>11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>
--	--	---

--	--	--

## Bloque 2. Comunicación audiovisual

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables, <b>Unidad/Compet.</b>
		<b>BÁSICOS/COMPLEMENTARIOS</b>

<p>La percepción visual y observación. Principios de la percepción visual. Ilusiones ópticas. La comunicación visual. Significado y significante. Iconicidad y abstracción. Símbolos y signos en los lenguajes visuales. Signos convencionales y señales. Anagramas, logotipos, marcas y pictogramas. Lectura de imágenes. Exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos. Lectura y valoración de los referentes artísticos. Determinación de los valores plásticos y estéticos que destacan en una obra determinada (factores personales, sociales, plásticos, simbólicos, etc.) Realización de esquemas y síntesis sobre algunas obras para subrayar los valores destacables. Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación: descriptiva, informativa, estética, exhortativa. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función. Los lenguajes visuales. La imagen fija. La fotografía.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes</li> <li>2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</li> <li>3. Identificar significativo y significado en un signo visual.</li> <li>4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</li> <li>5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativo-significado: símbolos e iconos.</li> <li>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</li> <li>7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</li> <li>8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</li> <li>9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</li> <li>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de</li> </ol>	<p>1.1 <b>Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</b> <b>Unidad 1, competencias CM y CC</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.</li> <li>2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.                         <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual. <b>Unidad 4 y 7, competencias CA y CC</b></li> </ol> </li> <li>4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. <b>Unidad 1 y 3, competencias CL, CA y CC</b></li> <li>4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</li> <li>4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.                         <ol style="list-style-type: none"> <li>5.1. Distingue símbolos de iconos. <b>Unidad 1, competencias CC</b></li> <li>5.2. Diseña símbolos e iconos.                                 <ol style="list-style-type: none"> <li>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. <b>Unidad 1, competencias CL y CC</b></li> <li>6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación,</li> </ol> </li> </ol> </li> </ol>
---	--	---



<p>La ilustración. El comic La imagen en movimiento. El cine. La televisión. Nuevas tecnologías. Elaboración de documentos multimedia.</p> <p>Diseño de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones</p> <p>Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes visuales y audiovisuales valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p> <p>La publicidad. Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>comunicación.</p> <p>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</p> <p>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p> <p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p> <p>14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p> <p>15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</p> <p>16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p>narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p> <p>7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. <b>Unidad 1 y 2, competencias CC</b></p> <p>7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</p> <p>8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelitas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. <b>Unidad 2, competencias CD y CA</b></p> <p>9.1. <b>Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. Unidad 4 y 7, competencias CA y CC</b></p> <p>10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. <b>Unidad 1, competencias CL y CA</b></p> <p>10.2. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. <b>Unidad 2, competencias CL y CA</b></p> <p>11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. <b>Unidad 1 y 2, competencias CL y CA</b></p> <p>12.1. <b>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, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados. Unidad 1 y 2, competencias CI, CC, Y CS</b></p>
---	---	--

		<p>13.1 Distingue los diferentes estilos y tendencias en los lenguajes visuales y valora el patrimonio histórico y cultural. <b>Unidad 1, 2, y 3 competencias CC</b></p> <p>14.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.). <b>Unidad 1, competencias CC y CL</b></p> <p>14.2. <b>Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</b></p> <p>15.1. <b>Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</b> <b>Unidad 2, competencias CC y CS</b></p> <p>16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada. <b>Unidad 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11, competencias CI</b></p>
--	--	--

### Bloque 3. Dibujo Técnico

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables, <b>Unidad/Compet.</b>
		<b>BÁSICO/COMPLEMENTARIOS</b>
<p>Punto, recta y plano en el espacio.            Construcciones fundamentales en el plano.            Paralelismo y perpendicularidad.            Ángulos. Construcción de ángulos con compás y con escuadra y cartabón.            Proporción. Teorema de Tales. División de un segmento en partes iguales.            Estudio geométrico de la</p>	<p>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.            2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados, con dos rectas secantes o con dos rectas paralelas o con una recta un punto. 3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la</p>	<p>1.1. Identifica, dados varios puntos, la recta que pasa por dos de ellos y los planos definidos por tres. Unidad 8, competencias CM            2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo. Unidad 8, competencias CM            3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos</p>

<p>proporción. Semejanza e igualdad. Escalas. Tipos de escalas.</p> <p>Triángulos y cuadriláteros.</p> <p>Polígonos regulares y estrellados. Construcciones particulares de hasta 8 lados inscritos en una circunferencia y método general. Construcciones particulares de hasta 6 lados conociendo el lado.</p> <p>Simetría, giros y traslación.</p> <p>Módulos y redes modulares.</p> <p>Tangencias y su aplicación en el mundo del diseño.</p> <p>Óvalos, ovoides y volutas como aplicación de tangencias. Espirales.</p> <p>Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola.</p> <p>Representación del volumen y del espacio.</p> <p>Representación objetiva de formas tridimensionales en el espacio por medio de los distintos sistemas de representación codificados:</p> <p>Representación de vistas diédricas de volúmenes sencillos.</p> <p>Representación de vistas axonométricas y perspectiva caballera de volúmenes sencillos.</p>	<p>escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p> <p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</p> <p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p> <p>6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</p> <p>7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p> <p>8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p> <p>9. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p> <p>10. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales.</p> <p>11. Conocer lugares geométricos y definirlos.</p> <p>12. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</p> <p>13. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</p> <p>14. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</p> <p>15. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p> <p>16. Estudiar la construcción de los</p>	<p>definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. Unidad 8, competencias CM</p> <p>4.1. Construye una figura lobulada de seis elementos a partir de una circunferencia, utilizando el compás. Unidad 8, competencias CM</p> <p>5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita. Unidad 8, competencias CM</p> <p>6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón. Unidad 8, competencias CM</p> <p>7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. Unidad 8, competencias CM Y CA</p> <p>8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. Unidad 8, competencias CMCT</p> <p>9.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. Unidad 8, competencias CM</p> <p>10.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Tales. Unidad 8, competencias CA y CM</p> <p>10.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Tales.</p> <p>11.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...). Unidad 8, competencias CL y CM</p> <p>12.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. Unidad 8, competencias CM</p> <p>13.1. Determina el baricentro, el</p>
---	--	--

	<p>polígonos regulares inscritos en la circunferencia. 17. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p> <p>18. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los casos básicos de tangencia y enlaces.</p> <p>19. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p> <p>20. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.</p> <p>21. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales o volutas de 2, 3, 4 y 5 centros.</p> <p>22. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p> <p>23. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.</p> <p>24. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</p> <p>25. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p>	<p>incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. Unidad 8, competencias CA y CM</p> <p>14.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. Unidad 8, competencias CA y CM</p> <p>15.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. Unidad 8, competencias CA y CM</p> <p>16.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. Unidad 8, competencias CM</p> <p>17.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado. Unidad 8, competencias CA y CMCT</p> <p>18.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. Unidad 8, competencias CA y CM</p> <p>18.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>19.1. Construye correctamente un óvalo, conociendo el eje mayor y un ovoide conocido el diámetro de la circunferencia de cabeza. Unidad 8, competencias CA y CM</p> <p>20.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos. Unidad 8, competencias CA y CM</p> <p>21.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. Unidad 8, competencias CA y CM</p> <p>22.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. Unidad 9, competencias CA y CC</p> <p>23.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres</p>
--	--	--

		<p>proyecciones de sus vértices y sus aristas. Unidad 10, competencias CA, CI y CM</p> <p>24.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. Unidad 10, competencias CM</p> <p>25.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón. para el trazado de paralelas. Unidad 10, competencias CA y CM.</p>
--	--	---

# PERFIL COMPETENCIAL DE LA MATERIA EN 4.º DE ESO: CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. UNIDADES Y COMPETENCIAS

## CUARTO CURSO

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables, MINIMOS/COMPLEMENTARIOS
<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>		
<p>El lenguaje visual. Lectura de imágenes. La imagen representativa y simbólica. Las distintas funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia. Interacción entre los distintos lenguajes: plástico, musical, verbal, gestual. La textura. Texturas naturales y artificiales. La utilización de técnicas específicas (tramas, plantillas) para crear efectos de texturas. Texturas en el arte y en el diseño. Texturas geométricas. Incidencia de la luz y el color en la percepción de las texturas. El color. El color. Simbolismo y psicología del color según cada campo: industrial, artístico, señales. Incidencia del color en la composición: relatividad y apreciaciones objetivas y subjetivas. El color como configurador de distintos ambientes. Escalas cromáticas y acromáticas. Mezclas ópticas. Contraste mezclado. Colores fríos y cálidos. Armonía y discordancia. El color de los materiales, y cómo afectan a la percepción de la forma volumétrica. Experimentación con el color de los materiales. La composición. Plano básico, centro visual, leyes de composición. Esquemas de movimiento y líneas de fuerza. Técnicas de expresión gráfico-plástica: dibujo artístico, volumen y pintura. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Experimentación con materiales diversos.</p>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p> <p>2. Realizar obras plásticas utilizando diferentes soportes y técnicas, aplicando las leyes de composición, creando movimiento y ritmos, y experimentando con el color.</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p> <p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>1.1 Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual. <b>Temas 1,2 y 3</b> CL,CC,CS,CI,CD</p> <p>1.2 Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. <b>Temas 1,2 y 3</b> CL,CC,CS,CI,CD</p> <p>1.3 Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. <b>Temas 1,2 y 3</b> CL,CC</p> <p>1.4 Cambia el significado de una imagen por medio del color. <b>Temas 1,2 y 3</b> CL,CC</p> <p>2.1 Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. <b>Temas 1,2 y 3</b> CL,CC</p> <p>3.1 Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. <b>Temas 1,2 y 3</b> CL,CS,CA,CI,CC</p> <p>4.1 Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo. <b>Temas 1,2 y 3</b> CL,CS,CA,CI,CC</p> <p>4.2 Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. <b>Temas 1,2 y 3</b> CL,CA,CI,CC</p> <p>5.1 Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el periodo al que pertenecen. <b>Temas 1,2 y 3</b> CL,CS,CA,CC</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables, MINIMOS/COMPLEMENTARIOS Unidad/Compet
<p>Interés por la búsqueda de información, materiales, soportes, técnicas y herramientas para conseguir un resultado concreto.</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos.</p>		
<b>Bloque 2. Dibujo Técnico</b>		
<p>El dibujo técnico en la comunicación visual: ámbito de uso de los distintos sistemas.</p> <p>Construcciones geométricas y resolución de problemas Cuadriláteros y polígonos regulares.</p> <p>Tangencias y enlaces. Curvas cónicas.</p> <p>Aplicación de la geometría plana en el mundo del diseño.</p> <p>Sistemas de representación del volumen y de las formas tridimensionales. Fundamentos del Sistema y representación de piezas: Sistema diédrico. Sistema axonométrico. Sistema cónico.</p> <p>Normalización.</p> <p>Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en las propias producciones.</p>	<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p> <p>2. Diferenciar y utilizar los distintos Sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes Sistemas de representación.</p>	<p>1.1 Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. <b>Unidad 11 CL,CM,CS</b></p> <p>1.2 Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico. <b>Unidad 11 CM,CC,CD</b></p> <p>1-3 Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. <b>Unidad 11 CM,CC,CD</b></p> <p>1.4 Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales. <b>Unidad 7 CM,CC,CD</b></p> <p>2.1 Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. <b>Unidad 11 CM,CC,CD</b></p> <p>2.2 Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. <b>Unidad 12 CM,CC,CD,CA</b></p> <p>2.3 Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. <b>Unidad 11 CM,CC,CD</b></p> <p>2.4 Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado. <b>Unidad 11 CM,CC,CD</b></p> <p>3.1 <b>Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos</b> <b>Unidad 11 CM,CD</b></p>
<b>Bloque 3. Fundamentos del diseño</b>		

<p>Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas...) y la publicidad.</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad.</p> <p>Reconocimiento y lectura de representaciones bidimensionales y tridimensionales de objetos y artefactos técnicos y de obras arquitectónicas y urbanismo.</p> <p>Comparación de la forma. Concepto de canon, medida o módulo.</p> <p>Proporcionalidad y escalas. Estudio de proporciones en el arte.</p> <p>Posibilidades expresivas: desproporciones y deformaciones.</p> <p>Aplicación de escalas en el mundo del diseño tridimensional.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</li> <li>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</li> <li>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</li> </ol>	<p>1.1 Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. <b>Unidad 7 CL,CC</b></p> <p>1.2 Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal. <b>Unidad 7 CL,CC</b></p> <p>1.3 Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño. <b>Unidad 7 CL,CC</b></p> <p>2.1 Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. <b>Unidad 8 CD,CM</b></p> <p>3.1 Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. <b>Unidad 8 CD,CI,CA</b></p> <p>3.2 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. <b>Unidad 8 CD,CI,CA</b></p> <p><b>3.3 Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. Unidad 8 Y 9 CD,CI,CA</b></p> <p>3.4 Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas. <b>Unidad 8 CD,CI,CA</b></p>
--	--	--



Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables, MINIMOS/COMPLEMENTARIOS Unidad/Compet...
<p>Módulos y composiciones modulares en el plano y en el espacio.</p> <p>Diseño gráfico. La imagen corporativa.</p> <p>Los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño.</p> <p>Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.</p> <p>Realización y seguimiento el Proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y Evaluación (autorreflexión, Autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).</p> <p>Utilización de programas informáticos aplicados al mundo del diseño. Dibujo lineal. Diseño gráfico. Retoque fotográfico. Animación.</p> <p>Representación personal de ideas (partiendo de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.</p> <p>Diseño. Proceso de creación. Boceto, croquis, dibujo de taller, Perspectiva y maqueta. Presentación final.</p>		
<b>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia</b>		
<p>Los medios y tecnologías de la información y de la comunicación.</p> <p>Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas a la animación e interactividad.</p> <p>El cómic. Elementos. Elaboración.</p> <p>La fotografía. Estilos y géneros fotográficos.</p> <p>Cine. Elementos cinematográficos. Labor de equipo en la creación cinematográfica.</p> <p>La televisión. Comunicación de masas.</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia.</p> <p>Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico.</p> <p>Elaboración de documentos multimedia.</p> <p>Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.</p> <p>Reconocimiento y lectura imágenes de la publicidad.</p> <p>Elaboración de un proyecto de diseño publicitario.</p> <p>Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.</li> <li>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</li> <li>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en el lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</li> <li>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. <b>Unidad 6 CL, CD, CC</b></li> <li>1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película. <b>Unidad 6 CD, CL, CI</b></li> <li>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. <b>Unidad 6 CD, CL, CA</b></li> <li>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. <b>Unidad 5 CD, CL, CC</b></li> <li>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades. <b>Unidad 5 CD, CL, CC</b></li> <li>3.1. <b>Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. Unidada 4 CD, CC</b></li> <li>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. <b>Unidad 9 CD, CL, CC</b></li> <li>3.3. Realiza, siguiendo el esquema de procesos de creación, un proyecto personal. <b>Unidad 10 CD, CI, CC</b></li> </ol>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables, MINIMOS/COMPLEMENTARIOS <u>Unidad/Compet.</u>
por la publicidad y rechazo de los Elementosdelamismaque suponen discriminación sexual, social o racial.		4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen. <u>Unidad 9CD,CL,CC</u>

## BACHILLERATO

### EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DEL ALUMNADO Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN LA ASIGNATURA DE DIBUJO TÉCNICO I y II ADOPTADOS POR EL DEPARTAMENTO

#### Instrumentos de Evaluación.

- a) Láminas y trabajos del alumno:
- b) Exámenes
- c) Observación sistemática:
  - Asistencia y puntualidad.
  - Registro de Observaciones:
    1. Trae el material a clase.
    2. Conducta correcta.
    3. Participación en actividades de clase y complementarias
    4. Entrega de los trabajos en los plazos previstos.
    5. Toma de notas de las explicaciones del profesor.
    6. Uso correcto del material auxiliar y del mobiliario y utensilios del aula.
    7. Orden y limpieza en la realización de los trabajos.

#### Ponderación de los instrumentos de evaluación.

1. Es obligatorio realizar las láminas que mande el profesor.
2. Las láminas no entregadas se valoran con un 0 y las entregadas fuera de plazo una nota no superior a 5. El alumno

- podrá repetir aquellas láminas evaluadas negativamente en un plazo de 15 días.
3. Las láminas servirán para subir o bajar las notas obtenidas en los exámenes hasta un máximo de un 30%. (Actividades y trabajos del alumno 30%, exámenes 70%).
  4. El profesor, con la observación sistemática podrá variar cualquiera de las notas de las actividades y trabajos obtenidas por el alumno, o la media de los mismos, en un máximo de un 30%, quedando debidamente justificada dicha variación en el cuaderno del profesor y en el programa de gestión de incidencias del Instituto. El alumno será avisado de la reducción de su nota, y será máxima cuando no se aprecie rectificación en su actitud incorrecta y reiterada.
  5. Si la media ponderada es igual o superior a 5, el alumno tendrá aprobada la evaluación correspondiente.
  6. En el caso de que un alumno falte a una prueba escrita por razón justificada, el profesor podrá, repetirle la prueba, o si no es posible, obtener la calificación de la evaluación, a partir de todos los datos disponibles del alumno.
  7. Si a un alumno se le sorprende copiando en un examen, tendrá un cero en el mismo.

### **Recuperaciones.**

Cuando un alumno de Bachillerato, en cualquiera de las tres evaluaciones, se encuentra suspenso, tendrá un examen de recuperación posterior a la evaluación y en fechas próximas a la misma. A este examen podrá aportar láminas no realizadas o repetidas.

. Si la nota del examen de recuperación junto con la de las láminas en la proporción antes descrita es igual o superior a 5, el alumno recupera la evaluación. De cara a la nota final, se tendrán en cuenta todas las notas obtenidas por el alumno en la evaluación.

Si después de hacer exámenes y recuperaciones en las tres evaluaciones, hay alumnos suspendidos, se hará un examen global de toda la materia. La nota de este examen (70%) junto con las láminas (30%), deberá ser igual o superior a 5 para aprobar la asignatura.

Si solo le queda una parte podrá hacer un examen de repesca de la misma.

La nota media de junio será la que se obtiene ponderando un 30% la 1ª evaluación, un 30% la 2ª evaluación y un 40% la 3ª evaluación.

Si el alumno obtiene una media global inferior a 5 deberá presentarse a la prueba extraordinaria en septiembre en alumnos de 1º de bachillerato, o en junio en alumnos de 2º de bachillerato.

### **-Prueba extraordinaria:**

El alumno que en la fase ordinaria suspendió, en la extraordinaria se examinará de todo el temario, y podrá presentar, si en su día no lo hizo, las actividades del curso. La nota de este examen (70%), junto con las láminas (30%), deberá ser igual o superior a 5 para aprobar la asignatura.

**-Consideraciones últimas.**

El profesor correspondiente, informará a los alumnos al principio de curso de las estrategias e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado y criterios de calificación.

**RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON EL DIBUJO TÉCNICO I  
PENDIENTE**

Para la recuperación de pendientes de Dibujo Técnico de 1º de Bachillerato se efectuarán dos exámenes parciales durante el curso, coincidiendo con los exámenes de la 1ª y 2ª evaluación de los alumnos que cursan de Dibujo Técnico I. En el caso de que con estos dos exámenes no se recupere la asignatura, se realizará un examen final, con todos los contenidos del curso, a finales de Abril, fecha que se concretará durante el curso y se indicará a los alumnos. Superando el mismo se considerará recuperada la asignatura.

En caso de no superar la asignatura durante el curso, en junio se presentará a una prueba que constará de dos partes, una de mínimos de Dibujo Técnico de 1º, superada la cual aprobará esta asignatura y otra de Dibujo Técnico II con los criterios descritos en el apartado anterior.

En caso de no aprobar ninguna de las dos asignaturas, tendrá otra oportunidad de recuperar Dibujo Técnico I en septiembre.

## PERFIL COMPETENCIAL DE LA MATERIA EN 1.º DE BACHILLERATO: CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA. UNIDAD DIDÁCTICA QUE LOS DESARROLLA

### DIBUJO TÉCNICO I. 1.º BACHILLERATO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C.C.	UD.
<b>BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO</b>				
<p>Trazados geométricos:</p> <p>Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico.</p> <p>Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza.</p> <p>Identificación de estructuras geométricas en el Arte.</p> <p>Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.</p> <p>Trazados fundamentales en el plano.</p> <p>Circunferencia y círculo.</p> <p>Operaciones con segmentos.</p> <p>Mediatriz.</p> <p>Paralelismo y perpendicularidad.</p> <p>Operaciones con ángulos.</p>	<p>1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.</p>	<p>1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p>	CC CM	Ud. 1
		<p>1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p>	CM	Ud. 1
		<p>1.3. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p>	CM	Ud. 2
		<p>1.4. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p>	CM	Ud. 2
		<p>1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p>	CM CA	Ud. 2
		<p>1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p>	CM	Ud. 2

<p>Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones. Elaboración de formas basadas en redes modulares. Trazado de polígonos regulares. Resolución gráfica de triángulos. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables. Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario. Representación de formas planas: Trazado de formas proporcionales. Proporcionalidad, igualdad y semejanza. Construcción y utilización de escalas gráficas. Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones. Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones. Construcción de</p>		<p>1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p>	<p>CM CA</p>	<p>Ud. 3</p>	
			<p>1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</p>	<p>CM CA</p>	<p>Ud. 4</p>
	<p>2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>		<p>2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p>	<p>CM</p>	<p>Ud. 5</p>
			<p>2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p>	<p>CM</p>	<p>Ud. 5</p>
		<p>2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p>	<p>CC CM</p>	<p>Ud. 6</p>	
		<p>2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>CA CM</p>		

<p>curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D</p>				
<b>BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</b>				
<p>Fundamentos de los Sistemas de representación: Los Sistemas de representación en el Arte. Evolución histórica de los Sistemas de representación. Los Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. Clases de proyección. Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D. Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención</p>	<p>1. Relacionar los fundamentos y características de los Sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el Sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p>	<p>1.1. Identifica el Sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del Sistema.</p>	CM	Ud. 7
		<p>1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales Sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p>	CM	Ud. 7
		<p>1.3. Selecciona el Sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la</p>	CI CD	Ud. 7

<p>de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. Reversibilidad del Sistema. Número de proyecciones suficientes. Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo, perpendicularidad y distancia. Pertenencia e intersección. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos. Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud. Sistema de planos acotados. Fundamentos y aplicaciones. Sistema axonométrico. Fundamentos del Sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y</p>		representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.		
		1.4. Comprende los fundamentos del Sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.	CM	Ud. 8
	2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el Sistema diédrico o, en su caso, el Sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.	2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el Sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.	CM CC	Ud. 8 Ud. 9
		2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).	CM CC	Ud. 10 y 11
		2.3. Comprende el funcionamiento del Sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.	CM	Ud. 8
		2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.	CM	Ud. 7
		2.5. Comprende el funcionamiento del Sistema de planos acotados como una variante del Sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a	CM CA	Ud. 9



militares. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares. Sistema cónico: Elementos del Sistema. Plano del cuadro y cono visual. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes Sistemas.		partir de sus curvas de nivel.		
	3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.	3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.	CM CC	Ud. 10
		3.2. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.	CM CC	Ud. 11
	4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.	4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.	CM CA	Ud. 12
		4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.	CM CC	Ud. 12 y 13

		4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.	CM CC	Ud. 13
<b>BLOQUE 3. NORMALIZACIÓN</b>				
<p>Elementos de normalización:</p> <p>El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.</p> <p>Normas fundamentales.</p> <p>Formatos. Doblado de planos. Vistas. Líneas normalizadas. Escalas.</p> <p>Acotación y Rotulación</p> <p>Cortes, secciones y roturas.</p> <p>La croquización. El croquis acotado.</p> <p>Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial y Dibujo arquitectónico</p>	1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.	1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.	CL CS CA	Ud. 14
	2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración	2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.	CM CA	Ud. 16
		2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.	CM CA	Ud. 15
		2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.	CM CL	Ud. 16
		2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo	CM CL	Ud. 16

	de bocetos, esquemas, croquis y planos.	a la norma.		
		2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.	CM	Ud. 15

## PERFIL COMPETENCIAL DE LA MATERIA EN 2.º DE BACHILLERATO: CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA. UNIDAD DIDÁCTICA QUE LOS DESARROLLA

### DIBUJO TÉCNICO II. 2.º BACHILLERATO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C.C.	UD.
<b>BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO</b>				
Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. Teorema del cateto y de la altura Sección áurea. El rectángulo áureo. Aplicaciones. Semejanza y equivalencia. Construcción de figuras planas equivalentes.  Transformaciones geométricas: Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones. Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afin a una circunferencia. Aplicaciones. Inversión. Determinación	1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. 2. 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			
		2.1 Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	CL CM CC CA CD	Ud. 2
		3.1 Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones. 3,2 Traza curvas cónicas	CL CC CM CA CD	Ud. 3

<p>de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.</p> <p>Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones.</p> <p>Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.</p> <p>Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.</p> <p>Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de curvas cíclicas y evolvente. Aplicaciones.</p>	<p>proporciona su utilización.</p> <p>3. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia</p>	<p>determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia 3.3 Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.</p>		
		<p>4.1 Comprende el origen de las curvas cíclicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones. 4.2 Traza curvas cíclicas, determinando los elementos que las definen, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.</p>	<p>CL CC CM CA CD</p>	<p>Ud. 4</p>
		<p>5.1 Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus variantes geométricos, describiendo sus aplicaciones. 5,2 Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas. 5.3 Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución</p>	<p>CM LC CA</p>	<p>Ud. 5</p>

		de problemas geométricos.		
<b>BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</b>				
<p><i>Sistema Diédrico:</i> Punto, recta y plano. Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo, perpendicularidad y distancias. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones. Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones. Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento. 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.  Sistema axonométrico</p>	<p>1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies identificando sus relaciones métricas para determinar el Sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales. 2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman. 3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los</p>	<p>6.1. 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. 6.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p>	<p>CM CL CA CD</p>	Ud. 6
		<p>7.1. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en Sistema diédrico y, en su caso, en el Sistema de planos acotados.</p>	<p>CM CL CA CI</p>	Ud. 7
		<p>8.1. Representa el hexaedro cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en</p>	<p>CL CM CA CD CC</p>	Ud. 8 y 9

<p>ortogonal:                  Posición del triedro fundamental.                  Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del Sistema.                  Determinación de coeficientes de reducción.                  Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes.                  Representación de figuras planas.                  Representación simplificada de la circunferencia.                  Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas.                  Intersecciones.</p>	<p>planos coordenados, calculando los Coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.</p>	<p>posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.                  8.2. 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.                  8.3. 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.                  8.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar y utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.                  8.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.</p>		
---	--	--	--	--

		<p>10.1 Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.</p> <p>10.2 Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.</p> <p>10.3 Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.</p>	<p>CM CA CC CI</p>	<p>Ud. 10 Y 11</p>
--	--	--	--------------------------------	--------------------------------

**BLOQUE 3. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS**

<p>Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual. El proyecto tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.</p>	<p>1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera</p>	<p>1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico. 1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a</p>	<p>CL CA CI CD CM CC</p>	<p>Ud 13</p>
---	--	---	--	------------------

<p>Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Elaboración de perspectiva cónica y axonométrica para reforzar el proyecto. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.</p> <p>Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.</p>	<p>conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. 2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>partir de los planos técnicos que los definen. 1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. 1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación. 2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo</p>		
---	---	--	--	--



		<p>la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p> <p>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. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>		
--	--	---	--	--