

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

1º ESO

Bloque 1: Expresión plástica

1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen

1.1.1. 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.

1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea

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

1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuro)

1.3.1. 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...)

1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios

1.5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.

1.6.1. Realiza modificaciones del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas diferenciando entre síntesis aditiva y sustractiva.

1.6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

1.6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño

1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.

1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas

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

1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

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

1.11.3. 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.

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

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

1.11.7. 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.

Bloque 2: Comunicación audiovisual

2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes

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

2.3. Identificar significante y significado en un signo visual

2.3.1. Distingue significante y significado en un signo visual.

2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno educativo

2.4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos

2.5.1. Distingue símbolos de iconos.

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

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

2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación

2.10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación

2.11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.

2.11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural

2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de diferentes estilos y tendencias.

Bloque 3: Dibujo técnico.

3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano

3.1.1. Utiliza los elementos geométricos básicos con propiedad, reconociéndolos en la naturaleza y el entorno.

3.1.2. Conoce y utiliza correctamente las herramientas del Dibujo Técnico.

3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes

3.2.1. Descubre y referencia las relaciones entre los elementos básicos en el plano y en el espacio.

3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos

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

3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco

3.4.1. Reconoce y construye trazados geométricos empleando circunferencia, círculo y arco.

3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta

3.5.1. Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás, y realiza diseños en su interior.

3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos

3.6.1. Identifica diversos ángulos en la escuadra, cartabón y en trazados geométricos.

3.7. Estudiar la suma y la resta de ángulos y comprender la forma de medirlos

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

3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción

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

3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás

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

3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando el compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón

3.10.1. Construye la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.

3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales

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

3.11.2. Construye polígonos aplicando el teorema de Thales.

3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos

3.12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos.

3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos

3. 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos, y reconociendo su presencia en diversos referentes del entorno.

3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos)

3.14.1. Construye un triángulo conociendo tres de sus datos y razonando sobre el proceso realizado.

3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos

3.16.1. Reconoce y aplica el triángulo rectángulo como elemento configurador de otras formas.

3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros

3.17.1. Clasifica cualquier cuadrilátero y reconoce su presencia en diversos referentes en el entorno.

3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos

3.18.1. Construye paralelogramos razonando sobre el proceso realizado.

3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares e irregulares

3.19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono diferenciando si es regular o irregular.

3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia

3.20.1. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia

3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado

3.21.1. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado.

2º ESO

Bloque 1: Expresión plástica

1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen

1.1.1. 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.

1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea

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

1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuro)

1.3.1. 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...).

1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.

1.4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

1.4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios

1.5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios, descubriendo las relaciones entre ellos (complementarios, armonías, contrastes,...), para expresar ideas, experiencias y emociones.

1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y color pigmento

1.6.1. Realiza modificaciones del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas diferenciando entre síntesis aditiva y sustractiva.

1.6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.

1.7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de *frottage*, estarcido... utilizándolas con intenciones expresivas en composiciones abstractas o figurativas.

1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño

1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas que se ajusten a los objetivos finales.

1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas

1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva a partir de creaciones individuales o colectivas.

1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen

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

1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

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

1.11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.

1.11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas y la creación de texturas visuales cromáticas.

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

1.11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras bidimensionales y tridimensionales de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grafico – plásticas.

1.11.7. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Bloque 2: Comunicación audiovisual

Crit.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes

Est.PV.2.1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

Crit.2.2. Reconocer leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias

Est.PV.2.2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

Est.PV.2.2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

Crit.2.3. Identificar significativo y significado en un signo visual

Est.PV.2.3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual.

Crit.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno educativo

Est.PV.2.4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

Est.PV.2.4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

Crit.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativo-significado: símbolos e iconos

Est. PV. 2.5.1. Distingue símbolos de iconos identificando diferentes tipos

Est.PV.2.5.2. Diseña diversos tipos de símbolos e iconos (pictogramas, anagramas, logotipos...)

Crit.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma

Est.PV.2.6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

Est.PV.2.6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

Crit.2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma

Est.PV.2.7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

Est.PV.2.7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

Crit.2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada

Est.PV.2.8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

Crit.2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas

Est.PV.2.9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

Crit.2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones

Est.PV.2.12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, *storyboard*, realización...). Valora de manera crítica los resultados.

Crit.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural

Est.PV.2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de diferentes estilos y tendencias.

Crit.2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario

Est.PV.2.14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales y persuasivos.

Crit.2.15. 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

Est.PV.2.15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

Crit.2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo

Est.PV.2.16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

Bloque 3: Dibujo técnico.

Crit.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano

Est.PV.3.1.1. Utiliza los elementos geométricos básicos con propiedad, reconociéndolos en la naturaleza y el entorno.

Est.PV.3.1.2. Conoce y utiliza correctamente las herramientas del Dibujo Técnico.

Crit.3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia

Est.PV.3.20.1. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia.

Crit.3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado

Est.PV.3.21.1. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado.

Crit.3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencias y enlaces

Est.PV.3.22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

Est.PV.3.22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

Crit.3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias

Est.PV.3.23.1. Construye correctamente óvalos y ovoides conociendo los ejes mayor y menor.

Crit.3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides

Est.PV.3.24.1. Diseña formas que incluyan óvalos y ovoides analizando sus propiedades de tangencias.

Crit.3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros

Est.PV.3.25.1. Construye correctamente espirales de 2 centros y a partir de polígonos regulares.

Crit.3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos

Est.PV.3.26.1. Realiza diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

Crit.3.27. 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.

Est.PV.3.27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes.

Crit.3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada volúmenes elementales.

Est.PV.3.28.1. Construye la perspectiva caballera de volúmenes simples aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

Crit.3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

Est.PV.3.29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

4º ESO

Bloque 1: Expresión Plástica

Crit.PV. 1.1. 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.

Est.PV.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando razonadamente los distintos elementos, códigos y procedimientos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo.

Crit.PV.1.2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

Est.PV.1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando soportes, materiales y técnicas con precisión.

Est.PV.1.2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.

Est.PV.1.2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color, con técnicas analógicas y/o digitales.

Crit.PV.1.3. 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.

Est.PV.1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos valorando su uso según unos objetivos prefijados.

Est.PV.1.3.2. Utiliza con iniciativa y propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.

Est.PV.1.3.3. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades

Crit.PV.1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

Est.PV.1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de equipo.

Crit.PV.1.5. 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.

Est.PV.1.5.1. 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.

Est.PV.1.5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen, valorando sus posibles significados.

Bloque 2: Dibujo Técnico

Crit.PV.2.1. 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.

Est.PV.2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del expresivo.

Est.PV.2.1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.

Est.PV.2.1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

Est.PV.2.1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

Crit.PV.2.2. 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.

Est.PV.2.2.1. Visualiza y realiza croquis de formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

Est.PV.2.2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

Est.PV.2.2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuados.

Est.PV.2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

Crit.PV.2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

Est.PV.2.3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Bloque 3: Fundamentos del diseño

Crit.PV.3.1. 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.

Est.PV.3.1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual y analiza su presencia en las imágenes y formas.

Est.PV.3.1.2. Observa y analiza imágenes, formas y objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

Crit.PV.3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.

Est.PV.3.2.1. Identifica y clasifica los diferentes elementos presentes en diversos objetos, en función de la familia o rama del Diseño a la que pertenecen.

Crit.PV.3.3. 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.

Est.PV.3.3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.

Est.PV.3.3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.

Est.PV.3.3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.

Est.PV.3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

Est.PV.3.3.5. Planifica coordinadamente los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.

Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia

Crit.PV.4.1. 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.

Est.PV.4.1.1. Analiza los recursos audiovisuales que aparecen en distintas obras cinematográficas valorando sus factores expresivos.

Est.PV.4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una obra.

Crit.PV.4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

Est.PV.4.2.1. Visiona diferentes obras cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.

Est.PV.4.2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.

Est.PV.4.2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

Crit.PV.4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

Est.PV.4.3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.

Est.PV.4.3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.

Est.PV.4.3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

Crit.PV.4.4. 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.

Est.PV.4.4.1. Analiza mensajes publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen valorando su repercusión social.

ESTANDARES MINIMOS DE APRENDIZAJE

1º ESO

1. Identifica los elementos básicos y expresivos en el análisis de una obra plástica.
2. Elabora imágenes con puntos, líneas y planos.
3. Realiza composiciones que transmitan diferentes emociones utilizando distintos recursos gráficos.
4. Conoce y experimenta con los colores primarios, secundarios y complementarios.
5. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
6. Realiza bocetos previos a una obra incluyendo pruebas de color.
7. Realizar composiciones creativas con unos objetivos propuestos.
8. Diferencia entre técnicas secas y húmedas.
9. Realiza composiciones artísticas utilizando distintas técnicas gráfico-plásticas
10. Identifica los elementos básicos que intervienen en la percepción de las imágenes.

11. Diferencia el significado y significante de un signo visual.
12. Identifica imágenes realistas, figurativas y abstractas.
13. Diferencia símbolos de iconos
14. Realiza lecturas objetivas de una imagen identificando los elementos gráficos (punto, línea y plano) y expresivos (forma, color, texturas).
15. Reconoce y analiza los elementos que intervienen en una comunicación visual.
16. Distingue la función que predomina en diferentes mensajes visuales.
17. Identifica recursos visuales en mensajes publicitarios y audiovisuales.
18. Distingue los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
19. Dibuja rectas dados dos puntos y planos con tres puntos alineados.
20. Traza rectas paralelas y perpendiculares con escuadra y cartabón.
21. Distingue los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
22. Divide la circunferencia en partes iguales usando el compás, y realiza diseños en su interior.
23. Identifica los ángulos que forman la escuadra y el cartabón.
24. Suma y resta ángulos con regla y compás.
25. Dibuja la bisectriz de un ángulo.
26. Suma y resta segmentos sobre una recta utilizando el compás.
27. Traza la mediatriz de un segmento.
28. Divide un segmento en partes iguales aplicando el teorema de Thales.
29. Define mediatriz, bisectriz y circunferencia.
30. Identifica los triángulos según sus lados y sus ángulos.
31. Construye triángulos conociendo sus tres lados.
32. Dibuja triángulos rectángulos conociendo la hipotenusa y un cateto.
33. Identifica los principales cuadriláteros.

34. Construye cuadrados, rectángulos y rombos conociendo sus lados y/o diagonales.

35. Clasifica cualquier polígono en regular e irregular.

36. Construye triángulos equiláteros, cuadrados, hexágonos y octógonos inscritos en una circunferencia.

37. Construye triángulos equiláteros y hexágonos regulares conocido su lado.

Estándares Mínimos 2ºESO

1. Valora el uso del punto, línea y plano como recursos plásticos.

2. Experimenta con el punto, la línea y el plano como recursos expresivos.

3. Realiza composiciones que expresen diferentes emociones utilizando diferentes recursos gráficos.

4. Crea composiciones modulares y rítmicas.

5. Experimenta con los colores primarios y secundarios reconociendo relaciones entre ellos (complementarios y armonías) como recursos expresivos.

16. Disponer de los materiales adecuados solicitados.

17. Diferenciar entre técnicas secas, húmedas y tridimensionales.

5. Diferenciar los estilos artísticos: realismo, figuración y abstracción.

6. Conocer algún movimiento artístico del siglo XX y sus principales características.

7. Conocer el concepto de tangencia.

8. Reconocer las transformaciones geométricas de traslación, rotación y simetría.

9. Reconocer formas geométricas como estructuras organizativas en el mundo del arte.

10. Repetir un módulo sobre una red poligonal para crear una composición rítmica.

11. Diferenciar los tipos de equilibrio visual en composiciones plásticas.

25. Reconocer los diferentes tipos de sistemas de representación.

26. Describir una forma tridimensional sencilla con los diferentes sistemas de representación: diédrico, isométrica, caballera y perspectiva cónica central.

Estándares mínimos 4ºESO

1. Realiza composiciones artísticas seleccionando los distintos elementos, códigos y procedimientos del lenguaje plástico y visual para expresar ideas, experiencias o emociones.
2. Identifica las leyes de composición en obras plásticas.
3. Reinterpreta obras de arte descontextualizando la imagen o transformando su contenido.
4. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en diferentes lenguajes gráfico-plásticos
5. Aplica las fases del proceso de creación artística en la elaboración de proyectos.
6. Identifica el tipo de soporte, material y técnica gráfico-plástica que constituye una imagen.
7. Realiza la lectura de imágenes de obras de arte.
8. Utiliza con precisión los materiales de dibujo técnico.
9. Aplica formas geométricas planas en la creación de diseños personales.
10. Dibuja las vistas de figuras tridimensionales sencillas con taladros.
11. Dibuja perspectivas caballerías de formas tridimensionales aplicando el coeficiente de reducción correctamente.
12. Dibuja perspectivas isométricas de formas tridimensionales sencillas.
13. Diseña composiciones geométricas sencillas con programas informáticos.
14. Analiza los elementos propios del lenguaje del diseño: estética, funcionalidad y productividad.
15. Clasifica imágenes u objetos según el tipo de diseño al que pertenece.
16. Realiza diseños con composiciones modulares
17. Describe las fases de elaboración de una imagen corporativa.
18. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos de diseño.

19. Realiza un storyboard para la secuencia de una obra.
20. Identifica tipos de plano, angulaciones y movimientos de cámara en una obra cinematográfica o fotográfica.
21. Diseña un anuncio publicitario utilizando programas de dibujo por ordenador.
22. Analiza los elementos que componen los mensajes publicitarios.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE.

Si la evaluación constituye un proceso flexible, los procedimientos habrán de ser variados.

- La observación sistemática de comportamientos: puntualidad en el aula, atención a las explicaciones del profesor, opiniones y críticas manifestadas en el aula a pesar de que no se califican, aportaran datos sobre la personalidad del alumno relevante para la relación profesor-alumno.

Los datos se recogen en diversos **instrumentos para la evaluación:**

- Pruebas de contenidos teóricos. Se realizará un examen después de cada unidad didáctica o se valorará la cantidad de contenidos para realizar varias pruebas.
- La carpeta de trabajos prácticos.
- Control periódico de: material disponible, realización de los deberes y tareas encomendadas.
- puntualidad en la entrega de los ejercicios plásticos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación, entendida como parte integrante del proceso instrucción-formación de los alumnos, orienta de forma permanente su aprendizaje, por lo que contribuye en sí misma a mejorar el rendimiento. Para lograr esto, la evaluación ha de ser continua y estar atenta a la evolución del proceso global de desarrollo del alumno: intelectual, afectivo y social. Los criterios serán los siguientes:

1º y 2º ESO

40% Ejercicios plásticos: trabajos propuestos creativos y artísticos adecuados al tema.

35% Exámenes

10% Disponibilidad del material técnico y artístico.

10% Puntualidad en la entrega de ejercicios.

5% Realización de deberes y tareas.

Requisito indispensable para aplicar estos criterios de calificación será que los alumnos entreguen el 85% de los *ejercicios prácticos* propuestos y que realicen todos los *exámenes* establecidos.

4º ESO

Se modifica algún criterio de calificación con respecto a la materia del primer ciclo, por considerar que esta materia optativa en este curso debe contribuir en gran medida a fomentar la creatividad, autonomía y poder de decisión en los alumnos

50% Ejercicios plásticos: trabajos propuestos creativos y artísticos adecuados al tema.

30% Exámenes

5% Disponibilidad del material técnico y artístico.

10% puntualidad en la entrega de ejercicios.

5% realización de los deberes y bocetos previos.

Requisito indispensable para aplicar estos criterios de calificación será que los alumnos entreguen el 85% de los *ejercicios prácticos* propuestos y que realicen todos los *exámenes* establecidos.

CALENDARIO DE PRUEBAS

EPV 1º, 2º y 4º ESO:

Los alumnos realizarán al menos una prueba teórica de cada tema explicado y no realizarán ninguna prueba de carácter global al finalizar el trimestre. Las fechas de dichas pruebas se consensuarán con los alumnos.

Recuperación de evaluaciones no superadas:

1ª evaluación: semana del 15-19 enero 2018

2ª evaluación: semana del 16 al 20 de abril 2018

3ª evaluación: del 4 al 8 de junio 2018

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES

Al comienzo del curso se le facilitarán al alumnado una serie de trabajos a realizar ajustados a la programación de la materia que tengan pendiente. Estas actividades se presentarán en las fechas determinadas por el Departamento para que sea posible su recuperación de una manera más gradual.

Los alumnos podrán recibir las **orientaciones** y **apoyos** necesarios para su recuperación ya que el profesor responsable de la materia pendiente es el mismo que imparte la asignatura de EPV en ese

curso. Para aquellos alumnos que tengan la EPV de 2º ESO suspendida y se hallen en 3º Curso se les asignará un profesor del departamento para su seguimiento y tutorización en las tareas.

Influirá en su recuperación la actitud y responsabilidad que adopte el alumno respecto a la asignatura y su progresión en positivo.

Estas actividades constan de ejercicios prácticos realizados durante el curso, preguntas teóricas y recopilación o análisis de obras de historia del arte.

Las pruebas destinadas al alumnado con materias pendiente se confeccionarán y evaluarán por el Departamento.

A principio de curso se realizará una reunión informativa con los alumnos implicados y se les entregará una hoja informativa con el proceso de recuperación con acuse de recibo de los padres o tutores y una hoja para el seguimiento firmada por el profesor responsable. Con este documento se pretende que los alumnos no abandonen la asignatura y que los padres o tutores estén informados puntualmente.

En los casos que se carezca del justificante informativo firmado por los padres o tutores legales y de la primera entrega de los ejercicios se iniciarán los trámites de abandono de asignatura.

Criterios de calificación:

Ejercicios plásticos y examen teórico: 80 %

Recuperación progresiva (hoja de seguimiento): 20 %

ENTREGA DE EJERCICIOS:

12 de enero 2018

9 de abril 2018

31 de mayo 2018

EXAMEN:

23 de mayo 2018

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Utilizando como referencia los criterios de evaluación de las materias de los currículos oficiales de las materias de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y la materia de Tecnología del 2º curso ESO, se ha elaborado una síntesis de todos ellos, manteniendo rigurosamente los propios de cada materia y fusionando aquellos que son comunes a ambas materias. Por este motivo, se propone una nueva nomenclatura para los criterios de evaluación y a semejanza de los currículos de los otros ámbitos del Programa de Mejora del Aprendizaje y del Rendimiento, se nombrarán los criterios del Ámbito práctico con las iniciales AMP

Bloque 1: Expresión plástica

Crit.AMP.1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.

Est.AMP.1.1.1. 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.

Crit.AMP.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.

Est.AMP.1.2.1. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.

Crit.AMP.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuro)

Est.AMP.1.3.1. 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...)

Crit.AMP.1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.

Est.AMP.1.4.1. Realiza composiciones modulares condiferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

Est.AMP.1.4.2. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

Est.AMP:1.4.3. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

Crit.AMP.1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.

Est.AMP.1.5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios, descubriendo las relaciones entre ellos (complementarios, armonías, contrastes,...), para expresar ideas, experiencias y emociones.

Crit.AMP.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y color pigmento.

Est.AMP.1.6.1. Realiza modificaciones del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas diferenciando entre síntesis aditiva y sustractiva.

Est.AMP.1.6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

Crit.AMP.1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.

Est.AMP.1.7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de *frottage*, estarcido... utilizándolas con intenciones expresivas en composiciones abstractas o figurativas.

Crit.AMP.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.

Est.AMP.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas que se ajusten a los objetivos finales.

Crit.AMP.1.9. Crear composiciones gráfico-personales y colectivas.

Est.AMP.1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva a partir de creaciones individuales o colectivas.

Crit.AMP.1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

Est.AMP.1.10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos, miméticos y abstractos.

Crit.AMP.1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage

Est.AMP.1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

Est.AMP.1.11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.

Est.AMP.1.11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas y la creación de texturas visuales cromáticas.

Est.AMP.1.11.4. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

Est.AMP.1.11.5. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras bidimensionales y tridimensionales de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.

Est.AMP.1.11.6. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Bloque 2: Proceso de resolución de problemas

Crit.AMP.2.1. Identificar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización describiendo cada una de ellas, investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de la utilidad como de su posible impacto social.

Est.AMP.2.1.1. Diseña un prototipo que da solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos.

Crit.AMP.2.2. Realizar operaciones técnicas previstas en un plan de trabajo utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de economía, seguridad y respeto al medio ambiente y valorando las condiciones del entorno de trabajo.

Est.AMP.2.2.1. Elabora la documentación necesaria para la planificación y construcción del prototipo.

Bloque 3: Expresión y comunicación técnica

Crit.AMP.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.

Est.AMP.3.1.1. Utiliza los elementos geométricos básicos con propiedad, reconociéndolos en la naturaleza y el entorno.

Est.AMP.3.1.2. Conoce y utiliza correctamente las herramientas del Dibujo Técnico.

Crit.AMP.3.2. Estudiar la construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia.

Est.AMP.3.2.1. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia.

Crit.AMP.3.3. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.

Est.AMP.3.3.1. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado.

Crit.AMP.3.4. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencias y enlaces.

Est.AMP.3.4.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

Est.AMP.3.4.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

Crit.AMP.3.5. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.

Est.AMP.3.5.1. Construye correctamente óvalos y ovoides conociendo los ejes mayor y menor.

Crit.AMP.3.6. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y ovoides.

Est.AMP.3.6.1. Diseña formas que incluyan óvalos y ovoides analizando sus propiedades de tangencias.

Crit.AMP.3.7. Aplicarlas condiciones de tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.

Est.AMP.3.7.1. Construye correctamente espirales de 2 centros y a partir de polígonos regulares.

Crit.AMP.3.8. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.

Est.AMP.3.8.1. Realiza diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

Crit.AMP.3.9. Representar objetos mediante vistas aplicando criterios de normalización y escalas.

Est.AMP.3.9.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes.

Est.AMP.3.9.2. Representa croquis de vistas empleando criterios normalizados de acotación y escalas.

Crit.AMP.3.10. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.

Est.AMP.3.10.1. Construye la perspectiva caballera de volúmenes simples aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

Crit.AMP.3.11. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

Est.AMP.3.11.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

Crit.AMP.3.12. Explicar mediante documentación técnica las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización.

Est.AMP.3.12.1. Produce los documentos necesarios relacionados con un prototipo empleando cuando sea necesario software específico de apoyo.

Bloque 4: Materiales de uso técnico

Crit.AMP.4.1. Analizar las propiedades de los materiales utilizados en la construcción de objetos tecnológicos y reconociendo su estructura interna y relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones que se puedan producir.

Est.AMP.4.1.1. Explica cómo se puede identificar las propiedades físicas, mecánicas y químicas de los materiales de uso técnico.

Est.AMP.4.1.2. Describe las características propias de los materiales de uso técnico comparando sus propiedades

Crit.AMP.4.2. Manipular y mecanizar materiales convencionales asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto, respetando sus características y empleando técnicas y herramientas adecuadas con especial atención a las normas de seguridad y salud.

Est.AMP.4.2.1. Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de los materiales de uso técnico

Est.AMP.4.2.2. Elabora un plan de trabajo en el taller con especial atención a las normas de seguridad y salud.

Bloque 5: Estructuras, sistemas eléctricos. Volumen

Crit.AMP.5.1. Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos.

Est.AMP.5.1.1. Describe apoyándote en información escrita, audiovisual o digital, las características propias que configuran las tipologías de estructura

Est.AMP.5.1.2. Identifica los esfuerzos característicos y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran la estructura.

Crit.AMP.5.2. Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas.

Est.AMP.5.2.1. Explica los principales efectos de la corriente eléctrica y su conversión.

Est.AMP.5.2.2. Utiliza las magnitudes eléctricas básicas

Est.AMP.5.2.3. Diseña utilizando simbología adecuada circuitos eléctricos básicos y experimenta con los elementos que lo configuran.

Crit.AMP.5.3. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con operadores elementales.

Est.AMP.5.3.1. Diseña y monta circuitos eléctricos básicos empleando bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores.

Bloque 6: Comunicación visual. Tecnologías de la Información la comunicación

Crit.AMP.6.1. Distinguir las partes operativas de un equipo informático.

Est.AMP.6.1.1. Identifica las partes de un ordenador

Est.AMP.6.1.2. Instala y maneja programas y software básicos.

Est.AMP.6.1.3. Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos.

Crit.AMP.6.2. Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos y artísticos.

Est.AMP.6.2.1. Elabora proyectos técnicos y artísticos con equipos informáticos, y es capaz de presentarlos y difundirlos.

Crit.AMP.6.3. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

Est.AMP.6.3.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

Crit.AMP.6.4. Reconocer leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.

Est.AMP.6.4.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

Est.AMP.6.4.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

Crit.AMP.6.5. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno educativo.

Est.AMP.6.5.1. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

Est.AMP.6.5.2. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

Crit.AMP.6.6. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.

Est.AMP.6.6.1. Distingue símbolos de iconos identificando diferentes tipos

Est.AMP.6.6.2. Diseña diversos tipos de símbolos e iconos (pictogramas, anagramas, logotipos...)

Crit.AMP.6.7. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.

Est.AMP.6.7.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

Est.AMP.6.7.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

Crit.AMP.6.8. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de las mismas.

Est.AMP.6.8.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

Est.AMP.6.8.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

Crit.AMP.6.9. Analizar y realizar cómics aplicando recursos de manera apropiada.

Est.AMP.6.9.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

Crit.AMP.6.10. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.

Est.AMP.6.10.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

Crit.AMP.6.11. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

Est.AMP.6.11.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales y persuasivos.

Crit.AMP.6.12. 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.

Est.AMP.6.12.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

Crit.AMP.6.13. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.

Est.AMP.6.13.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, *storyboard*, realización...). Valora de manera crítica los resultados.

ESTÁNDARES MÍNIMOS EXIGIBLES.

1. Describe el uso del punto, línea y plano como recursos plásticos en obras de arte.
2. Representa composiciones rítmicas con puntos, líneas y planos.
3. Realiza composiciones que expresen diferentes emociones utilizando diferentes recursos gráficos.
4. Crea composiciones modulares y rítmicas con aplicaciones decorativas y/o industriales.
5. Experimenta con los colores primarios y secundarios reconociendo relaciones entre ellos (complementarios y armonías)
6. Diferenciar entre tono, saturación y luminosidad de un color.

7. Identifica los diferentes tipos de texturas.
8. Realiza bocetos previos a una obra incluyendo pruebas de color.
9. Realiza composiciones creativas con unos objetivos propuestos.
10. Elabora apuntes y dibujos esquemáticos de un modelo natural para el encaje y proporción.
11. Utiliza con propiedad diferentes técnicas secas, húmedas y mixtas.
12. Crea composiciones bidimensionales o tridimensionales con materiales reciclados.
13. Define correctamente el concepto de tecnología
14. Identifica las cuatro fases del proceso tecnológico en el desarrollo de objetos de uso cotidiano.
15. Elabora los documentos necesarios para la planificación de un prototipo aplicando las fases del proceso tecnológico.
16. Conoce y utiliza correctamente las herramientas de dibujo técnico.
17. Construye polígonos regulares inscritos en una circunferencia de 3 a 8 lados.
18. Construye polígonos regulares conocido el lado de 3 a 8 lados.
19. Construye circunferencias tangentes entre sí y también entre circunferencias y recta.
20. Construye óvalos y ovoides conocidos su eje mayor y conocido su eje menor.
21. Diseña formas que incluyan óvalos y ovoides.
22. Construye espirales de 2 centros y a partir de polígonos regulares.
23. Reconoce las transformaciones geométricas de traslación, rotación y simetría.

24. Dibuja las vistas de volúmenes sencillos.
25. Acota correctamente, según las normas, las vistas de objetos sencillos.
26. Dibuja figuras y vistas sencillas a escala: ampliación y reducción.
27. Describe una forma tridimensional sencilla con perspectiva caballera aplicando correctamente el coeficiente de reducción.
28. Describe una forma tridimensional sencilla con perspectiva isométrica.
29. Reconoce los apartados principales en la realización de una memoria técnica de un prototipo.

30. Conoce y define las propiedades de la madera, el papel y los metales.
31. Clasifica las maderas en naturales y transformadas. Los metales en férricos y no férricos.
32. Identifica las herramientas del taller propias de la madera y las de los metales.
33. Define estructura y reconoce algunos de sus elementos.
34. Identifica algunos de los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras.
35. Define los conceptos de voltaje, intensidad y resistencia.
36. Reconoce las principales magnitudes eléctricas (V, A, Ω , W)
37. Distingue el funcionamiento básico de los circuitos en serie y en paralelo.
38. Identifica las partes de un ordenador: hardware y software.
39. Elabora proyectos técnicos y artísticos utilizando soporte informático.
40. Conoce las diferentes fases en el proceso de la percepción.
41. Reconoce algunas ilusiones ópticas: figura/fondo, figuras imposibles y figuras cinéticas.
43. Elabora imágenes con distintos grados de iconicidad: realistas, figurativas y abstractas.
44. Identifica entre varios tipos de signos: iconos, índices y símbolos.

45. Realiza la lectura denotativa y connotativa de una imagen.
46. Identifica diferentes encuadres y puntos de vista en una fotografía.
47. Identifica los diferentes recursos propios del cómic: viñeta, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
48. Elabora una animación sencilla.
49. Identifica las principales figuras retóricas en un anuncio publicitario.
50. Conoce las principales características de la narrativa cinematográfica
51. Diseña mensajes visuales con funciones diferentes siguiendo las fases del proceso creativo.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En el presente curso los alumnos/as serán calificados según los siguientes criterios:

30% exámenes

45% actividades artísticas y tecnológicas

10% puntualidad en la entrega de ejercicios

10% tareas en el aula

5% orden, mantenimiento y seguridad en el uso de los materiales artísticos, técnicos e informáticos

- Los alumnos de la ESO recuperarán las evaluaciones suspendidas mediante la entrega en la siguiente evaluación de los trabajos pendientes y/ o un examen de los contenidos no adquiridos. Dichas entregas se realizarán en la siguiente evaluación y en las fechas determinadas por el profesor.
- Para aprobar la materia en junio será requisito indispensable que las 3 evaluaciones estén aprobadas. En caso contrario, el alumno deberá presentarse a las pruebas extraordinarias con los contenidos mínimos no superados.
- En la presentación de ejercicios escritos se valorará, junto a la presentación, el uso del léxico adecuado y la correcta ortografía.
 - Los alumnos que no asistan a un examen sólo tendrán derecho a una prueba similar si la falta está debidamente justificada.

- En el caso de que un alumno haya perdido el derecho a la evaluación continua por faltas de asistencia injustificadas se le realizará un examen final con los contenidos teóricos de la materia y deberá presentar una carpeta con los ejercicios prácticos realizados durante el curso.
- Se procederá de la misma manera en el caso del abandono de materia si los trámites iniciales no han causado efecto positivo. En el caso de abandono de materia en la recuperación de las materias pendientes de otros cursos, el alumno perderá de la calificación final 2 puntos de la posibilidad de recuperación progresiva (hoja de seguimiento) de los ejercicios.
- No se considerará aprobado un alumno con una calificación inferior a 5.

CALENDARIO DE PRUEBAS

Los alumnos realizarán al menos una prueba teórica de cada tema explicado y no realizarán ninguna prueba de carácter global al finalizar el trimestre. Las fechas de dichas pruebas se consensuarán con los alumnos.

Recuperación de evaluaciones no superadas:

1ª evaluación: semana del 15-19 enero 2018

2ª evaluación: semana del 16 al 20 de abril 2018

3ª evaluación: del 4 al 8 de junio 2018

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES

Según la última normativa, las materias pendientes de cursos anteriores que están pendientes y forman parte de un ámbito del Programa de Mejora del Aprendizaje y del Rendimiento se recuperan dentro del ámbito. Por lo tanto, los alumnos que están en el programa y tengan la EPVA de 1º pendiente podrán superarla dentro del Ámbito Práctico. En casos concretos, que el alumno muestre dificultades considerables en algunos de los contenidos, podrá realizar alguna actividad de refuerzo al margen de las programadas para el ámbito, siendo evaluadas por el profesor responsable del Ámbito.

CRITERIOS DE EVALUACION

1º bachillerato.

Crit.DT.1.1 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.

Est.DT.1.1.1. 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.

Est.DT.1.1.2. 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.

Est.DT.1.1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.

Est.DT.1.1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.

Est.DT.1.1.5. 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.

Est.DT.1.1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.

Est.DT.1.1.7. 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.

Est.DT.1.1.8. 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.

Crit.DT.1.2 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.

Est.DT.1.2.1. 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.

Est.DT.1.2.2. 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.

Est.DT.1.2.3. 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.

Est.DT.1.2.4 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

Crit.DT.2.1. 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.

Est.DT.2.1.1. 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.

Est.DT.2.1.2. 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.

Est.DT.2.1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.

Est.DT.2.1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.

Crit.DT.2.2. 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.

Est.DT.2.2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada y también con escuadra y cartabón, 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.

Est.DT.2.2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada y también con escuadra y cartabón, axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).

Est.DT.2.2.3. 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.

Est.DT.2.2.4. 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.

Est.DT.2.2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.

Crit.DT.2.3. 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.

Est.DT.2.3.1. 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.

Est.DT.2.3.2. Realiza perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

Crit.DT.2.4. 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.

Est.DT.2.4.1. 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.

Est.DT.2.4.2. 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.

Est.DT.2.4.3. 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.

Crit.DT.3.1. 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.

Est.DT.3.1.1. 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.

Crit.DT.3.2. 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 y utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.

Est.DT.3.2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.

Est.DT.3.2.2. 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.

Est.DT.3.2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional de acuerdo a la norma.

Est.DT.3.2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, de acuerdo a la norma.

Est.DT.3.2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.

2º Bachillerato

Crit.DT.1.1. 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.

Est.DT.1.1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.

Est.DT.1.1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión.

Est.DT.1.1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.

Est.DT.1.1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolas por analogía en otros problemas más sencillos.

Est.DT.1.1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los lugares geométricos o ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

Crit.DT.1.2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.

Est.DT.1.2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.

Est.DT.1.2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.

Est.DT.1.2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.

Est.DT.1.2.4. Traza curvas cíclicas a partir de los elementos que las definen comprendiendo su aplicación en mecánica.

Crit.DT.1.3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.

Est.DT.1.3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.

Est.DT.1.3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.

Est.DT.1.3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.

Crit.DT.2.1. Valorar la importancia de los sistemas de representación 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.

Est.DT.2.1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.

Est.DT.2.1.2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.

Est.DT.2.1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.

Crit.DT.2.2. 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.

Est.DT.2.2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados y el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides, en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.

Est.DT.2.2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.

Est.DT.2.2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

Est.DT.2.2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.

Est.DT.2.2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.

Crit.DT.2.3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento

de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.

Est.DT.2.3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de reducción.

Est.DT.2.3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.

Est.DT.2.3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.

Crit.DT.3.1. 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, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.

Est.DT.3.1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.

Est.DT.3.1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.

Est.DT.3.1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.

Est.DT.3.1.4. 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, para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.

Crit.DT.3.2. 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.

Est.DT.3.2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.

Est.DT.3.2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial en 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.

Est.DT.3.2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.

Est.DT.3.2.4. Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.

ESTÁNDARES MÍNIMOS DE APRENDIZAJE

DIBUJO TÉCNICO I 1º BCIE

1. Identificar los diferentes tipos de dibujos técnicos: diseño industrial, diseño arquitectónico, diseño de interiores y urbanístico.
2. Utilizar los trazados fundamentales para la construcción de triángulos.
3. Utilizar los trazados fundamentales para la construcción de cuadriláteros.
4. Construir polígonos regulares conocido el lado y el radio de la circunferencia circunscrita utilizando las construcciones más adecuadas. (polígonos regulares de 3 a 8 lados)
5. Reproducir formas de piezas mecánicas sencillas aplicando tangencias entre circunferencias y entre circunferencias y rectas.
6. Construir óvalos y ovoides conocido su eje mayor y conocido su eje menor.
7. Identifica los diferentes sistemas de representación determinando sus características principales.
8. Representar las proyecciones de un punto en los 4 cuadrantes.
9. Representar la recta en el primer cuadrante con sus trazas.
10. Representar el plano definidos por varios datos: 3 puntos no alineados, dos rectas que se cortan , una recta y un punto
11. Dibujar las vistas de volúmenes sencillos con taladros y rampas.
12. Realizar croquis de piezas en diédrico

13. Dibujar la perspectiva isométrica de un volumen sencillo utilizando la escuadra y el cartabón a partir de sus vistas.
14. Representar la circunferencia mediante el óvalo isométrico.
15. Representar volúmenes sencillos en perspectiva caballera, utilizando la escuadra y el cartabón, a partir de sus vistas en diédrico y eligiendo el punto de vista más sencillo (circunferencias en el plano recto).
16. Dibuja perspectivas cónicas centrales de volúmenes sencillos con circunferencias situadas en el plano XOZ
17. Aplicar una delineación correcta en los ejercicios diferenciando entre trazados auxiliares y solución.
18. Resolver problemas de escalas en la representación de un mapa.
19. Dibujar piezas a una escala determinada.
20. Realizar croquis acotados de piezas sencillas.
21. Representar piezas industriales sencillas que incluyan circunferencias acotadas correctamente en cuanto a su disposición e inscripción.

DIBUJO TÉCNICO II 2º BCIE

1. Construye triángulos mediante la combinación de varios datos: arco capaz, medianas, alturas y lados.
2. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los lugares geométricos, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada y los puntos de enlace.
3. Traza rectas tangentes por un punto de la curva
de una elipse, hipérbola y parábola
4. Dibuja puntos de las siguientes curvas cíclicas normales: cicloide, epicicloide, hipocicloide y envolvente
5. Resuelve problemas de homología y afinidad conociendo varios de sus elementos.
6. Realiza un dibujo a la escala indicada.
7. Halla la intersección entre dos planos oblicuos y entre plano y recta.
8. Dibuja las proyecciones de rectas paralelas, planos paralelos y recta paralela a un plano.
9. Dibuja las proyecciones de rectas perpendiculares en el espacio, de planos perpendiculares y de una recta perpendicular a un plano.
10. Determina la verdadera magnitud lineal o de formas mediante abatimientos, cambios de plano y giros.

11. Dibuja las proyecciones de volúmenes regulares apoyados por una cara: tetraedro, cubo y octaedro, determinando las partes vistas y ocultas.
12. Resuelve problemas de secciones de volúmenes regulares, poliédricos o piramidales por planos perpendiculares y oblicuos.
13. Halla la verdadera magnitud de las secciones realizadas en volúmenes regulares, prismas o pirámides por abatimiento.
14. Halla la intersección de una recta con un volumen piramidal o prismático, determinando los puntos de entrada y salida.
15. Dibuja perspectivas isométricas de piezas industriales definidas por sus vistas.
16. Dibuja perspectivas caballeras de piezas industriales definidas por sus vistas.
17. Indica las acotaciones de las vistas con principios de claridad.
18. Dibuja correctamente piezas con cortes totales por un plano o de cuadrante.
19. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial en 2D.
20. Conoce las fases de elaboración de un proyecto.
21. Presenta los ejercicios utilizando recursos gráficos de forma que sean claros, limpios y respondan a los objetivos establecidos.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

La observación de comportamientos, interés por la materia y disponibilidad para aprender, aspectos que no se calificarán pero que servirán al profesor para conocer la personalidad del alumno.

Observación sistemática:

Puntualidad en la entrega de los ejercicios prácticos. Criterio de calificación: 5%

Realización de los **deberes**. Criterio de calificación: 5%

Pruebas objetivas escritas, que permitan demostrar los conocimientos adquiridos por el alumno, mediante **exámenes**. Se realizará al menos uno por cada tema.

Criterio de calificación: 60%

El análisis de la producción de los alumnos: realización de **ejercicios prácticos de dibujo técnico** ayudan a los alumnos a consolidar los contenidos teóricos así como adquirir unos hábitos de trabajo basados en la precisión y pulcritud, aspectos propios del dibujo técnico. Se realizarán algunos en el aula bajo la supervisión del profesor y otros, en casa como deberes. Sólo los ejercicios de resolución más

elaborada y mayor complejidad se calificarán en este apartado y también en el de puntualidad; a diferencia de los realizados en casa como tarea, que no formarán parte de este conjunto.

También se considerará en este apartado los **trabajos de investigación** sobre algún tema relacionado con una unidad didáctica. Por ejemplo: AENOR, la Sección Áurea, o la Geometría en el arte.

Periódicamente se entregaran los **apuntes** correctamente delineados.

Criterio de calificación: 30%

Los criterios de evaluación también han de servir para evaluar los aprendizajes de los alumnos. Por ello, se han determinado unos contenidos mínimos que todos los alumnos deben adquirir.

CRITERIOS DE CALIFICACION.

Después de cada unidad temática se realizará un examen de contenidos de manera que se promediarán las notas de todas las pruebas teóricas realizadas durante la evaluación.

En la realización de los ejercicios prácticos se tendrá en cuenta además de la exactitud de la solución y construcciones adecuadas, la delineación y la limpieza.

La nota de cada evaluación se obtendrá tras aplicar los siguientes criterios:

60% Conceptos teóricos: controles de cada unidad temática.

30% ejercicios prácticos: ejercicios del libro y dossiers, trabajos de investigación, y apuntes.

5% puntualidad en la entrega de ejercicios.

5 % realización de los deberes.

Requisito indispensable para aplicar estos criterios de evaluación será que los alumnos entreguen como mínimo el 85% de los *ejercicios prácticos* propuestos y que se aprueben el 50% de los *exámenes establecidos*.

– Los alumnos que no asistan a un examen sólo tendrán derecho a una prueba similar si la falta está debidamente justificada.

– Se realizarán exámenes de recuperación de los conceptos no asimilados en las evaluaciones siguientes y en las fechas determinadas por el profesor, de carácter global de todos los temas impartidos en el trimestre. Así como se aceptarán ejercicios pendientes. También se realizarán ejercicios de refuerzo que permitan lograr dicha recuperación.

- En el caso de la pérdida de evaluación continua por acumulación de faltas injustificadas, el alumno tendrá derecho a una prueba final de carácter global de los contenidos y a la entrega de los ejercicios prácticos.

CALENDARIO DE PRUEBAS Dibujo Técnico I y II:

Los alumnos realizarán al menos una prueba teórica de cada tema explicado y no tendrán ninguna prueba de carácter global al finalizar el trimestre exceptuando los alumnos de 2º de bachillerato, que realizarán un examen tipo PAU para la evaluación final. Las fechas de dichas pruebas se consensuarán con los alumnos.

- Recuperación de evaluaciones no superadas Dibujo Técnico I:
- 1ª evaluación: 15 de enero 2018
- 2ª evaluación: 16 de abril 2018
- 3ª evaluación: 11 de junio 2018
- Recuperación de evaluaciones no superadas Dibujo Técnico II:
- 1ª evaluación: 11 de enero 2018
- 2ª evaluación: 12 de abril 2018
- 3ª evaluación: días de exámenes del 17,18, 21 y 22 mayo 2018

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES

Las actividades para la orientación y apoyo para lograr dicha recuperación se extraerán del dossier de fotocopias de la materia de Dibujo Técnico I, y se realizará su supervisión a lo largo del curso por la profesora de 2º de bachillerato.

A lo largo del curso se realizarán 3 exámenes correspondientes a cada bloque de contenido: Geometría plana, Sistemas de representación y Normalización. Cada bloque deberá aprobarse por separado.

Se aplicarán los siguientes criterios de calificación: 90% nota media de los exámenes y 10% de los ejercicios prácticos.

Por acuerdo del centro, no podrá aparecer aprobada la materia de Dibujo Técnico II hasta que se recupere la del curso anterior.

Los exámenes extraordinarios de Dibujo Técnico de 1º y 2º Bachillerato se realizarán en septiembre en las fechas designadas por Jefatura de Estudios y las pruebas constarán de un examen de los contenidos mínimos exigibles y recogidos en la programación.

La máxima puntuación posible es un 5.

INFORMACIÓN A LAS FAMILIAS

Del progreso del alumno estará informado siempre que lo desee tanto él como sus tutores legales. Todos los profesores, aunque no sean tutores, disponen de una hora semanal en su horario para informar de la situación académica del alumno a los padres/tutores legales que lo soliciten. Además, tras cada evaluación, el alumnado recibirá un boletín de notas e instrucciones para recuperar las materias o módulos no superados.