

# **RESUMEN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA PARA EL ALUMNADO Y LAS FAMILIAS**

## **NIVEL E.S.O.**

### **DEPARTAMENTO DE DIBUJO**

#### **EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL CONTENIDOS PARA 1º DE ESO**

##### **BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA**

**Materiales y técnicas.**

Técnicas secas, húmedas y mixta. Soportes

Aplicación en el proceso creativo. Pautas de trabajo colectivo.

El punto, la línea y el plano como elementos definidores de la forma.

Cualidades de la forma. Valores expresivos.

Textura: Visuales, táctiles, artificiales y naturales. Técnicas para conseguir texturas como el frottage, el collage y la estampación.

El color. Principios básicos de la teoría del color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva.

Aplicación de las técnicas en trabajos del color.

La tridimensionalidad. Paso de lo bidimensional a lo tridimensional con diferentes materiales.

##### **BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

La percepción visual. Principio perceptivo del figura y fondo.

Conceptos de figuración y abstracción.

Proceso de lectura de una imagen. Análisis connotativo y denotativo.

Elementos y funciones del proceso comunicativo.

Iniciación a la fotografía. Encuadre, puntos de vista y valor expresivo.

Iniciación a la imagen en movimiento.

Uso responsable y educativo de las TIC.

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

##### **BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO APLICADO A PROYECTOS.**

**Materiales específicos de dibujo técnico.**

Elementos básicos del dibujo técnico: punto, línea, tipos de líneas (recta, curva, semirecta, segmento, quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares). Suma y resta de segmentos. Mediatriz. Plano. Definición.

La circunferencia y sus elementos. Posiciones relativas de las circunferencias.

Ángulos: tipos. Suma y resta. Medición de ángulos. Bisectriz. Teorema de Tales.

Los polígonos. Clasificación.

Triángulos. Clasificación. Construcción. Resolución de problemas básicos.

Cuadriláteros. Clasificación, construcción y resolución de problemas básicos.

Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia.

Simetría, giro y traslación.

Iniciación a la representación de vistas de piezas sencillas.

#### **CRITERIOS DE EVALUACION**

1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas en composiciones personales y colectivas.
2. Identificar y experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano.
3. Diferenciar entre los diferentes tipos de textura y valorar sus capacidades expresivas en aplicaciones prácticas.
4. Identificar las propiedades del color-luz y color-pigmento.
5. Experimentar con los colores pigmentos primarios, secundarios y complementarios.
6. Experimentar con diferentes técnicas y materiales creando figuras tridimensionales.
7. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
8. Diferenciar imágenes figurativas de abstractas.
9. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
12. Analizar fotografías comprendiendo los fundamentos estéticos y formales.
13. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorando las posibilidades expresivas del lenguaje cinematográfico.
14. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.
15. Conocer y manipular las herramientas de dibujo técnico.
16. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de recta, pudiendo trazar las distintas posiciones relativas y las mediatrices donde corresponda.
17. Conocer los conceptos de círculo, circunferencia y sus elementos.
18. Conocer el concepto de ángulo, sus tipos y realizar operaciones varias.
19. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales.
20. Conocer la clasificación de los polígonos y sus trazados.
21. Conocer los conceptos de simetrías, giros y traslaciones sencillos aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
22. Comprender y practicar el procedimiento del dibujo de vistas de volúmenes elementales.

#### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Los criterios de calificación en la asignatura de educación Plástica Visual y Audiovisual serán los siguientes:

La evaluación se realizará en base a varios instrumentos que priorizan la realización de actividades prácticas que desarrollarán los conceptos y contenidos estudiados.

Para la evaluación de los trabajos artístico-plásticos se tendrá en cuenta además de la calidad de lo entregado y la adecuación a lo exigido, el trabajo

diario en clase, la iniciativa, el respeto hacia el trabajo propio y ajeno, la entrega en plazos marcados o la limpieza.

-Los trabajos y actividades propuestos serán mayoritariamente realizados dentro del aula, salvo que sea el Profesor, quien de modo expreso, diga a los alumnos que ese trabajo lo realicen en casa. Entendemos que el profesor dentro del aula puede ayudar, controlar, dirigir o asesorar mejor la actividad.

Cuando el alumno arbitrariamente y sin que haya motivo justificado decida no hacer caso a esto se rebajará la nota final de dicho trabajo.

- Para la entrega de los trabajos se marcará una fecha de entrega que habrá estado en función de la necesidad temporal para dicha actividad. Cuando el alumno no haya entregado el trabajo en la fecha señalada, se considerará a efectos de calificación lo marcado en el punto anterior.

-Como hemos indicado antes el trabajo, esfuerzo y la dedicación diaria en clase así como el interés hacia la asignatura se reflejará también en la nota final.

-El comportamiento y la actitud mostrada hacia los compañeros de clase así como hacia el profesor se calificará también.

Los trabajos propuestos, las actividades o las pruebas se adaptarán a los criterios de evaluación a través de los distintos estándares de aprendizaje correspondientes.

Al final de cada trimestre el profesor tendrá una nota de 1 a 10 obtenida de la media de los distintos criterios de evaluación en relación con los contenidos estudiados. Se evaluarán a partir de los estándares de aprendizaje seleccionados.

Aprobarán los alumnos que tengan una puntuación de 5 o más.

# **EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL**

## **CONTENIDOS PARA 2º DE ESO**

### **BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA**

Técnicas gráfico-plásticas. Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Posibilidades expresivas y aplicaciones. La reutilización de materiales y sus cualidades plásticas.

Valores expresivos y estéticos de los recursos gráficos: punto, línea, colores, texturas, claroscuros.

La iconicidad de la imagen. El dibujo previo y analítico.

La composición. Conceptos de proporción, ritmo y equilibrio. Composiciones modulares. Dibujo del natural, la proporción.

Teoría del color. Color luz y color pigmento. Valores expresivos y simbólicos del color. Tratamiento digital del color.

El proceso creativo. Fases de creación de un diseño. Pautas de trabajo colectivo.

### **BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

Leyes perceptivas. Ilusiones ópticas.

Niveles de iconicidad de una imagen.

Análisis del significante y significado de una imagen.

Comunicación audiovisual. Imagen fija e imagen en movimiento. Los medios de masa y la publicidad. Proceso creativo de mensajes visuales y audiovisuales.

El lenguaje del cómic. Elementos y recursos narrativos.

El lenguaje cinematográfico. Recursos expresivos.

Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.

### **BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO APLICADO A PROYECTOS.**

Elementos básicos del dibujo técnico: Punto, línea, tipos de líneas (recta, semirrecta, segmento, línea curva y línea quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares) Plano. Ángulos.

Lugares geométricos: Circunferencia, mediatriz y bisectriz.

Los polígonos. Triángulos, rectas y puntos notables. Construcción.

Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos. Construcción de polígonos regulares conociendo el lado.

Método general de construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Aplicación del Teorema de Tales.

Tangencias. Concepto. Tangencias básicas entre recta y circunferencia.

Enlaces.

Curvas Técnicas. Óvalo, ovoide y espiral. Construcción.

Concepto del sistema de proyección ortogonal. Representación de vistas de volúmenes sencillos. Iniciación a la normalización.

Sistemas de representación. Perspectiva axonométrica.

## **CRITERIOS DE EVALUACION**

- 1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.**
- 2. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.**
- 3. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.**
- 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.**
- 5. Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades del color-luz y el color pigmento.**
- 6. Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos.**
- 7. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.**
- 8. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.**
- 9. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado.**
- 10. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo.**
- 11. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.**
- 12. Apreciar el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.**
- 13. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.**
- 14. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.**
- 15. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos.**
- 16. Conocer las propiedades de los polígonos y construirlos a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.**
- 17. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y circunferencias y rectas.**
- 18. Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.**
- 19. Comprender el concepto de proyección, aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones.**
- 20. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos.**

## **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

**Los criterios de calificación en la asignatura de educación Plástica Visual y Audiovisual serán los siguientes:**

**La evaluación se realizará en base a varios instrumentos que priorizan la realización de actividades prácticas que desarrollarán los conceptos y contenidos estudiados.**

**Para la evaluación de los trabajos artístico-plásticos se tendrá en cuenta además de la calidad de lo entregado y la adecuación a lo exigido, el trabajo**

diario en clase, la iniciativa, el respeto hacia el trabajo propio y ajeno, la entrega en plazos marcados o la limpieza.

-Los trabajos y actividades propuestos serán mayoritariamente realizados dentro del aula, salvo que sea el Profesor, quien de modo expreso, diga a los alumnos que ese trabajo lo realicen en casa. Entendemos que el profesor dentro del aula puede ayudar, controlar, dirigir o asesorar mejor la actividad.

Cuando el alumno arbitrariamente y sin que haya motivo justificado decida no hacer caso a esto se rebajará la nota final de dicho trabajo.

Para la entrega de los trabajos se marcará una fecha de entrega que habrá estado en función de la necesidad temporal para dicha actividad. Cuando el alumno no haya entregado el trabajo en la fecha señalada, se considerará a efectos de calificación lo marcado en el punto anterior.

-Como hemos indicado antes el trabajo, esfuerzo y la dedicación diaria en clase así como el interés hacia la asignatura se reflejará también en la nota final.

-El comportamiento y la actitud mostrada hacia los compañeros de clase así como hacia el profesor se calificará también.

Los trabajos propuestos, las actividades o las pruebas se adaptarán a los criterios de evaluación a través de los distintos estándares de aprendizaje correspondientes.

Al final de cada trimestre el profesor tendrá una nota de 1 a 10 obtenida de la media de los distintos criterios de evaluación en relación con los contenidos estudiados. Se evaluarán a partir de los estándares de aprendizaje seleccionados.

Aprobarán los alumnos que tengan una puntuación de 5 o más.

# **EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL**

## **CONTENIDOS PARA 4º DE ESO**

### **BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA**

**Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual.**

**Significado del color.**

**Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento.**

**Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas. Técnicas secas, húmedas y mixtas**

**Experimentación con distintos materiales.**

**Materiales y soportes según las diferentes técnicas**

**Realización y seguimiento del proceso de creación: bocetos (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (auto-reflexión, auto-evaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).**

**Pautas para la elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa, desarrollando la iniciativa, creatividad e imaginación.**

**Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo de un proyecto.**

**Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas en la historia del arte.**

### **BLOQUE 2: DIBUJO TÉCNICO APLICADO A PROYECTOS.**

**Aplicación de trazados fundamentales en diseños compositivos**

**Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares por diferentes métodos.**

**Trazado de tangencias y enlaces aplicándolo en la creación de diseños.**

**Fundamentos y aplicaciones de los sistemas de representación: sistema diédrico. Vistas diédricas. Perspectiva isométrica. Perspectiva caballera.**

**Perspectiva cónica.**

**Reconocimiento del dibujo técnico en obras artísticas, arquitectura, diseño y la ingeniería. Aplicación de los sistemas en un proyecto.**

**Iniciación al diseño por ordenador aplicado al dibujo técnico.**

### **BLOQUE 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.**

**Concepto de diseño y su importancia en la actualidad**

**Elementos y finalidades de la comunicación visual.**

**Funciones del diseño.**

**Ámbitos del diseño. Diseño industrial, de espacios, diseño textil, diseño gráfico y publicitario.**

**Análisis y descripción de los elementos del diseño.**

**La simplificación de la imagen: el logotipo.**

**Proceso de un proyecto de diseño.**

**Tipografía.**

**Simbolismo del color. Su aplicación al diseño.**

**La importancia de las nuevas tecnologías en el diseño y aplicaciones prácticas en un proyecto.**

### **BLOQUE 4: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.**

## **Elementos del lenguaje audiovisual**

**Introducción al cine y la fotografía.**

**Estructura narrativa: story-board.**

**Análisis de imágenes fijas. Apreciación de sus valores estéticos.**

**Análisis de secuencias cinematográficas.**

**Creación y manipulación de imágenes por ordenador.**

**Desarrollo de un proyecto audiovisual.**

**Programas de edición de audio y video.**

**Análisis de anuncios audiovisuales.**

## **CRITERIOS DE EVALUACION**

- 1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.**
- 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.**
- 3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados.**
- 4. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.**
- 5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando los distintos estilos artísticos valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.**
- 6. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.**
- 7. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.**
- 8. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.**
- 9. Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el proceso de creación artística.**
- 10. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.**
- 11. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.**
- 12. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual.**
- 13. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.**

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

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

#### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Los criterios de calificación en la asignatura de educación Plástica Visual y Audiovisual serán los siguientes:

La evaluación se realizará en base a varios instrumentos que priorizan la realización de actividades prácticas que desarrollarán los conceptos y contenidos estudiados.

Para la evaluación de los trabajos artístico-plásticos se tendrá en cuenta además de la calidad de lo entregado y la adecuación a lo exigido, el trabajo diario en clase, la iniciativa, el respeto hacia el trabajo propio y ajeno, la entrega en plazos marcados o la limpieza.

-Los trabajos y actividades propuestos serán mayoritariamente realizados dentro del aula, salvo que sea el Profesor, quien de modo expreso, diga a los alumnos que ese trabajo lo realicen en casa. Entendemos que el profesor dentro del aula puede ayudar, controlar, dirigir o asesorar mejor la actividad.

Cuando el alumno arbitrariamente y sin que haya motivo justificado decida no hacer caso a esto se rebajará la nota final de dicho trabajo.

Para la entrega de los trabajos se marcará una fecha de entrega que habrá estado en función de la necesidad temporal para dicha actividad. Cuando el alumno no haya entregado el trabajo en la fecha señalada, se considerará a efectos de calificación lo marcado en el punto anterior.

-Como hemos indicado antes el trabajo, esfuerzo y la dedicación diaria en clase así como el interés hacia la asignatura se reflejará también en la nota final.

-El comportamiento y la actitud mostrada hacia los compañeros de clase así como hacia el profesor se calificará también.

Los trabajos propuestos, las actividades o las pruebas se adaptarán a los criterios de evaluación a través de los distintos estándares de aprendizaje correspondientes.

Al final de cada trimestre el profesor tendrá una nota de 1 a 10 obtenida de la media de los distintos criterios de evaluación en relación con los contenidos estudiados. Se evaluarán a partir de los estándares de aprendizaje seleccionados.

Aprobarán los alumnos que tengan una puntuación de 5 o más.

# **TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN**

## **CONTENIDOS PARA 2º DE ESO**

### **BLOQUE 1: EL ARTE PARA COMPRENDER EL MUNDO**

**Materiales y técnicas.**

**El arte en el entorno.**

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

**Reconocimiento de valores comunicativos y artísticos en las imágenes y diseños.**

**Análisis de objetos y obras: características físicas, funcionales, estéticas y simbólicas.**

### **BLOQUE II: PROYECTO Y PROCESO CREATIVO**

**Fases del proceso creativo. Planteamiento, necesidades y objetivos.**

**Investigación y documentación: recopilación de información y análisis de datos.**

**Diagnóstico y resolución de problemas: bocetos, selección, alternativas, mejoras, puesta en común y aportaciones grupales.**

**Propuesta de materiales.**

**Elaboración y presentación.**

**Métodos creativos para la resolución de problemas.**

**El uso de las TIC en el proyecto.**

### **BLOQUE III: EXPRESIÓN Y CREACIÓN DE FORMATOS ARTÍSTICOS.**

**Diversas técnicas aplicadas a proyectos:**

**Diseño . Diseño publicitario. Señalética.**

**. Diseño de producto. Embalaje.**

**. Diseño de moda**

**. Diseño del espacio. Escenografías. Espacio urbano.**

**Técnicas de dibujo y pintura.**

**. Soportes.**

**. Técnicas secas y húmedas.**

**. Técnicas mixtas.**

**. Murales y arte público. El Grafiti.**

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

**Grabado y estampación.**

**Audiovisuales:**

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

**. La imagen en movimiento: el cine. Programas de edición de vídeo y sonido.**

### **CRITERIOS DE EVALUACION**

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

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

3. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto cooperativo utilizando las técnicas apropiadas.
4. Utilizar adecuadamente los soportes, materiales e instrumentos necesarios en cada proyecto.
5. Desarrollar proyectos artísticos con autonomía evaluando el proceso y el resultado.

#### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Los criterios de calificación en la asignatura de educación Plástica Visual y Audiovisual serán los siguientes:

La evaluación se realizará en base a varios instrumentos que priorizan la realización de actividades prácticas que desarrollarán los conceptos y contenidos estudiados.

Los instrumentos son: Trabajos plásticos, esto es, trabajos bidimensionales, trabajos tridimensionales y/o audiovisuales, trabajos escritos individuales y proyectos grupales.

Para la evaluación de los trabajos artístico-plásticos se tendrá en cuenta además de la calidad de lo entregado y la adecuación a lo exigido, el trabajo diario en clase, la iniciativa, el respeto hacia el trabajo propio y ajeno, la entrega en plazos marcados o la limpieza.

-Los trabajos y actividades propuestos serán mayoritariamente realizados dentro del aula, salvo que sea el Profesor, quien de modo expreso, diga a los alumnos que ese trabajo lo realicen en casa. Entendemos que el profesor dentro del aula puede ayudar, controlar, dirigir o asesorar mejor la actividad.

Cuando el alumno arbitrariamente y sin que haya motivo justificado decida no hacer caso a esto se rebajará la nota final de dicho trabajo.

Para la entrega de los trabajos se marcará una fecha de entrega que habrá estado en función de la necesidad temporal para dicha actividad. Cuando el alumno no haya entregado el trabajo en la fecha señalada, se considerará a efectos de calificación lo marcado en el punto anterior.

-Como hemos indicado antes el trabajo, esfuerzo y la dedicación diaria en clase así como el interés hacia la asignatura se reflejará también en la nota final.

-El comportamiento y la actitud mostrada hacia los compañeros de clase así como hacia el profesor se calificará también.

Al final de cada trimestre el profesor tendrá una nota de 1 a 10 obtenida de la media de los distintos criterios de evaluación en relación con los contenidos estudiados. Se evaluarán a partir de los estándares de aprendizaje seleccionados.

Aprobarán los alumnos que tengan una puntuación de 5 o más.

# **NIVEL BACHILLERATO**

## **PROGRAMACIÓN DE AULA 1º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO.**

### **DISTRIBUCION DE LOS CONTENIDOS**

#### **Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico**

- La geometría en el arte y la naturaleza:
- Instrumentos de dibujo. Características y empleo.
- Trazados geométricos básicos:
- Polígonos. Propiedades y construcción.
- Relaciones geométricas:
- Transformaciones geométricas elementales:
- Tangencias y enlaces. Aplicaciones:
- Curvas técnicas. Construcción de óvalos, ovoides y espirales.
- Curvas cónicas. Elipse, parábola e hipérbola. Propiedades y construcción.
- Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.
- Geometría y nuevas tecnologías.

#### **Bloque 2. Sistemas de representación**

- Fundamentos de los sistemas de representación:
- Sistema diédrico:
- Sistema de planos acotados. Fundamentos y aplicaciones
- Sistema axonométrico ortogonal. Fundamentos. Perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas. Perspectiva de la circunferencia. Representación de sólidos.
- Sistema axonométrico oblicuo. Perspectivas caballeras y militares.
- Sistema cónico. Elementos del sistema, plano del cuadro y cono visual.
- Perspectiva cónica. Elaboración de perspectivas frontales y oblicuas sencillas. Puntos métricos. Representación simplificada de la circunferencia.
- Soluciones gráficas razonadas ante ejercicios de sistemas de representación, expresadas con precisión, claridad y objetividad, utilizando con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico.

#### **Bloque 3. Normalización**

- Normalización y croquización. Elementos de normalización, formatos, líneas normalizadas, escalas, croquización.
- Vistas, cortes y secciones, iniciación.
- Acotación, disposición de cotas.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO I**

1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales y digitales de

dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema paso a paso y/o figura de análisis elaborada previamente.

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.
3. Dibujar curvas cónicas identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para su construcción.
4. Explorar los recursos informáticos de aplicación a la geometría y valorar las aportaciones de las nuevas tecnologías al Dibujo Técnico.
5. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.
6. Utilizar el sistema diédrico para representar las relaciones espaciales entre punto, recta, plano y figuras planas.
7. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales.
8. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales.
9. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción.
10. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación.

## **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN BACHILLERATO**

Al final de cada trimestre el profesor tendrá una nota de 0 a 10 obtenida de la media de los distintos criterios de evaluación en relación con los contenidos estudiados. Se evaluarán a partir de los estándares de aprendizaje seleccionados.

Los estándares tendrán la importancia correspondiente con los criterios de evaluación y por tanto tendrán el valor relativo a estos últimos, independientemente del instrumento utilizado para evaluarlos.

No obstante se mantendrá un equilibrio entre los instrumentos utilizados tratando de que cada criterio finalmente sea evaluado entre los tres (pruebas, trabajos individuales, y proyectos) siempre con flexibilidad y buscando la mejor adaptación posible a lo estudiado.

Aprobarán los alumnos que tengan una puntuación final de 5 o más teniendo en cuenta todos los elementos anteriormente indicados.

Los criterios de evaluación que se nos proponen son una enumeración de capacidades que el alumno debe adquirir a lo largo del curso y que suponen la consecución de los objetivos generales de la asignatura. Para valorar tales capacidades el profesor establecerá su propio sistema de evaluación, estructurado por distintos tipos de ejercicios, pruebas o tareas que se

calificarán con arreglo a un orden determinado de prioridades, considerando que se califica sobre 10 puntos.

En 1º de bachillerato se calificará con  $1/3$  de la nota final los trabajos, láminas y/o proyectos y con  $2/3$  los exámenes o pruebas objetivas que se realicen, una o dos por trimestre.

Ya que no se contempla en la actual ley de educación la posibilidad de poner notas numéricas con decimales, sólo números enteros, la calificación final se concretará con la valoración del esfuerzo, participación, actitud y comportamiento del alumno. Esto influirá en el redondeo final de la nota que será al alza o a la baja.

Se llevará a cabo un seguimiento individualizado en la ficha del alumno, anotando su participación, respuestas sobre cuestiones planteadas y su actitud.

Es muy importante la asistencia del alumnado a clase.

#### **CRITERIOS DE RECUPERACIÓN**

El alumno realizará los correspondientes exámenes de recuperación de las evaluaciones suspensas y se podrán determinar, igualmente, ejercicios que afiancen la recuperación de los contenidos.

Tanto en las pruebas ordinarias de junio como en las extraordinarias de septiembre se tendrán en cuenta los porcentajes de evaluación anteriormente expuestos en los criterios de calificación. Es decir, la nota obtenida en el examen de recuperación tendrá un valor de  $2/3$  y a ésta se le sumarán los ejercicios de la evaluación, los cuales tienen el valor de  $1/3$ . Los alumnos que no superen o no realicen los trabajos y/o pruebas que se exijan deberán hacerlos para recuperar.

Estos mismos criterios se aplicarán para aquellos alumnos que se presenten a subir nota (la nota del examen será de  $2/3$  más  $1/3$  de los ejercicios realizados).

# **PROGRAMACIÓN DE AULA 2º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO.**

## **DISTRIBUCION DE LOS CONTENIDOS**

### **Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico**

Resolución de problemas geométricos.

Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.

Polígonos. Aplicaciones.

Construcción de figuras planas equivalentes.

Relación entre los ángulos y la circunferencia. Rectificaciones. Arco capaz. Aplicaciones.

Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.

Inversión. Aplicación a la resolución de tangencias.

Trazado de curvas cónicas y técnicas:

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

- Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola.

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

Transformaciones geométricas:

- Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.

- Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.

### **Bloque 2. Sistemas de representación**

Sistema diédrico.

- Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.

- Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.

- Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.

- Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.

Cuerpos geométricos en sistema diédrico:

- Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales.

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

- Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas. Intersecciones.

Sistemas axonométricos ortogonales:

- Fundamentos del sistema. Determinación de los coeficientes de reducción.

- Tipología de las axonometrías ortogonales.
  - Representación de figuras planas.
  - Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos.
- Secciones planas. Intersecciones.

### **Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos.**

Elaboración de bocetos, croquis y planos.

El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.

El proyecto: tipos y elementos:

Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto.

Programación de tareas.

Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.

Elaboración de dibujos acotados.

Croquización de piezas y conjuntos.

Presentación de proyectos.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO II**

1. Resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones.
2. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de potencia y de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
3. Dibujar curvas cíclicas y cónicas identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.
4. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.
5. 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.
6. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.
7. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, y otras piezas industriales y arquitectónicas, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.
8. Elaborar y presentar de forma individual y colectiva bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera

conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.

## **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Los criterios de calificación de Dibujo Técnico II estarán vinculados directamente a la consecución de los estándares de aprendizaje evaluables.

Estos estándares seleccionados tendrán todos el mismo valor trimestral, por lo que la calificación final se obtendrá de la nota media de todos ellos a partir de los contenidos tratados.

Ahora bien, cada uno de los estándares se trabajará con tres instrumentos: prueba final o examen, pruebas parciales o ejercicios y láminas o ejercicios prácticos de dibujo.

De cada estándar el 60% se calificará a través de ejercicios en el examen o prueba final, el 24 % a través de pruebas de ejercicios y el 16 % restante a través de láminas o ejercicios prácticos de refuerzo.

Este sistema se llevará a cabo de igual modo en los trimestres independientemente del número de estándares evaluables utilizados.

La calificación final de cada alumno será la media de los tres trimestres del curso. Entendemos que esta es la forma más adecuada y equilibrada de valorar el trabajo y la capacidad del alumnado a la hora de poner una nota final lo más objetiva posible.

Estos tantos por ciento están asociados directamente con los criterios de evaluación y con los estándares de aprendizaje evaluables y el peso de cada uno de ellos según los instrumentos utilizados nos parece el más coherente y adaptado con la práctica docente y con el planteamiento global de esta materia en 2º curso de bachillerato.

Debemos tener en cuenta además que a final de curso muchos de nuestros alumnos tendrán que superar las pruebas de selectividad.

Aprobarán los alumnos que tengan una puntuación final de 5 o más teniendo en cuenta todos los elementos anteriormente indicados.

En caso de reclamaciones de notas parciales o finales, bien de alguna evaluación o de la nota final de curso, el alumno deberá tener en cuenta que dichas reclamaciones se podrán estimar al alza o a la baja.

## **CRITERIOS DE RECUPERACIÓN**

### **2º de bachillerato**

Los alumnos que suspendan un trimestre tendrán la posibilidad de superarlo en la prueba de recuperación que se haga en el siguiente trimestre y si no lo superan habrá una recuperación final en junio antes de que se celebren las sesiones de evaluación del curso ordinario.

Estas pruebas de recuperación podrán modificar el 60% de la nota correspondiente -esto es lo aplicado a pruebas o exámenes- no el 40% restante, vinculado a trabajos y pruebas prácticas.

**Se conservarán las calificaciones aprobadas hasta las recuperaciones extraordinarias de junio incluidas. Es condición indispensable presentar todos los trabajos pedidos a lo largo del curso, así como presentarse a las pruebas prácticas.**

**De no hacerlo tendrían que recuperar esta parte presentando los trabajos no realizados y hasta que no lo hagan la nota en el boletín aparecerá como insuficiente aunque la media de los otros instrumentos usados -examen final y/o pruebas prácticas- de aprobado.**

**En resumen, en Bachillerato en el caso de la asignatura de dibujo técnico, el alumno realizará las correspondientes pruebas de recuperación de las evaluaciones suspensas y se podrán determinar, igualmente, ejercicios que afiancen la recuperación de los contenidos.**

**Tanto en las pruebas ordinarias de junio como en las extraordinarias de septiembre se tendrá en cuenta la obtención final de los criterios y estándares evaluables.**