

## **1ºESO. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL**

### **CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN , ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES YCOMPETENCIAS CLAVE**

#### **BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA**

#### **BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

#### **BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO.**

COMPETENCIAS CLAVE: Comunicación lingüística (CCL), Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), Competencia digital (CD), Aprender a aprender (CPAA), Competencias sociales y cívicas (CSCV), Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) y Conciencia y expresiones culturales (CEC)

--

<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables-Competencias clave</b>
<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>		
<p>Introducción al mundo del arte buscando sus elementos básicos: Punto, línea y plano. La línea recta: direcciones y posiciones relativas La línea curva como medio de expresión. El color. Colores primarios y secundarios. Color luz y color pigmento. Conceptos básicos sobre las técnicas de temperas y lápices de colores La textura. Tipos de texturas. Fabricación de texturas. Técnica de collage. La composición. Esquemas compositivos. básicos</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar los elementos Configuradores de la imagen.</li> <li>2. Experimentar con las variaciones formal es del punto, el plano y la línea.</li> <li>3. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</li> <li>4. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</li> <li>5. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</li> <li>6. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</li> <li>7. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, los lápices de grafito y de color. El collage.</li> </ol>	<p>1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones grafico plásticas propias y ajenas. . (CCL, CEC)</p> <p>2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones grafico-plásticas. (CPAA, CEC)</p> <p>2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. (CEC, SIEE)</p> <p>2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas. (CPAA, CEC, SIEE)</p>

		<p>3.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. (CPAA, CMCT)</p> <p>4.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. (CD, CPAA)</p> <p>4.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. (CPAA, CEC)</p> <p>4.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. (CPAA, CEC)</p> <p>5.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. (SIEE, CEC)</p> <p>6.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. (CCL, CPAA)</p> <p>7.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas</p>
--	--	---

		<p>conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. (CPAA, CEC)</p> <p>7.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. . (CPAA, CEC)</p> <p>7.3. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas. (CEC, CSCV)</p>
--	--	--

<p>Introducción a la comunicación audiovisual. Funciones de la comunicación. Elementos que intervienen. La imagen. Lenguaje visual. Significante y significado. Conceptos básicos de fotografía. Iniciación. La cámara: elementos y su función. La comunicación y sus elementos. El lenguaje visual. El cine y sus géneros.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</li> <li>2. Identificar significante y significado en un signo visual.</li> <li>3. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su Relación significativa significado: símbolos e iconos.</li> <li>4. Analizar y realizar Fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</li> <li>5. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</li> <li>6. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</li> <li>7. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</li> <li>8. 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.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. (CMCT, CPAA)       <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. Distingue significativo y significado en un signo visual. (CCL, CEC CPAA)</li> <li>3.1. Distingue símbolos de iconos. (CCL, CPAA)</li> <li>3.2. Diseña símbolos e iconos. (CEC, SIEE)           <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. (CEC, CPAA)</li> <li>4.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. (CPAA CD, CEC)               <ol style="list-style-type: none"> <li>5.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. (CPAA, CEC)</li> </ol> </li> </ol> </li> <li>6.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales (CCL, CEC, CPAA)           <ol style="list-style-type: none"> <li>7.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión</li> </ol> </li> </ol> </li> </ol>
---	---	--

		<p>técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados. (CD, CEC, CCL)</p> <p>8.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. (CPAA, CEC, CCL)</p>
--	--	--

**Bloque 3. Dibujo Técnico**

<p>Punto, recta y plano. El punto en el plano y en el espacio. La recta en el plano y en el espacio. El plano en el espacio. Relaciones entre rectas y planos. Circunferencia, círculo y arco. Concepto de lugar geométrico. Clasificación de ángulos. Operaciones entre ellos. Clasificación de triángulos. Teorema de Thales.</p>	<p>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</p> <p>2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano, con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.</p> <p>3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p> <p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</p> <p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p> <p>6. Comprender el concepto de ángulo y</p>	<p>1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma. (CMCT, CPAA)</p> <p>2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo. (CMCT, CPAA, CCL)</p> <p>3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con</p>
---	--	--

	<p>bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</p> <p>7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p> <p>8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p> <p>9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.</p> <p>10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p> <p>11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</p> <p>12. Conocer lugares geométricos y definirlos.</p> <p>13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</p> <p>14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</p> <p>15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</p> <p>16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</p>	<p>suficiente precisión. (CMCT, CPAA)</p> <p>4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. . (CMCT, CPAA)</p> <p>5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita. . (CMCT, CPAA)</p> <p>6.1. Identifica los ángulos de <math>30^\circ</math>, <math>45^\circ</math>, <math>60^\circ</math> y <math>90^\circ</math> en la escuadra y en el cartabón. (CMCT, CPAA)</p> <p>7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. (CMCT, CPAA)</p> <p>8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. (CMCT, CPAA)</p> <p>9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. (CMCT, CPAA)</p> <p>10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. . (CMCT, CPAA)</p> <p>11.1. Divide un segmento en</p>
--	---	--

		<p>partes iguales, aplicando el teorema de Thales. (CMCT, CPAA)</p> <p>11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. (CMCT, CPAA)</p> <p>12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...). (CCL, CMCT)</p> <p>13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. (CMCT, CPAA)</p> <p>14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. (CMCT)</p> <p>15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. (CMCT, CPAA)</p> <p>16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. (CMCT, CPAA)</p>
--	--	--

**CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Los criterios de Calificación para aprobar la asignatura quedan establecidos de la siguiente forma:

Nota final de trimestre:

- Trabajos o actividades	60%
- Pruebas escritas o exámenes	40%

Se podrá descontar de la nota final hasta 2 puntos por indisciplina o mal comportamiento. Si durante un trimestre no se realizan pruebas o exámenes, las actividades se valorarán en un 100% de la nota final.

Para superar la evaluación es necesario haber entregado todos los trabajos en la fecha señalada y haber obtenido una nota de 3,5 puntos como mínimo en las pruebas escritas o exámenes.

Todo trabajo entregado fuera de la fecha acordada, por causa no justificada, considerando válida sólo aquella oficial, y en el plazo de una semana no se valorará como nota superior a un 5. Si pasado ese plazo el trabajo no ha sido entregado su calificación será de cero.

## **ESTÁNDARES MÍNIMOS DE APRENDIZAJE**

### Bloque 1. Expresión plástica

1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.
2. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.
3. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
- 4.. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
5. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas
6. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad

### Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. Distingue significado y significado en un signo visual
2. Diseña símbolos e iconos.
3. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

4. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales

### Bloque 3. Dibujo técnico

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

2. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.

3. Identifica los ángulos de  $30^\circ$ ,  $45^\circ$ ,  $60^\circ$  y  $90^\circ$  en la escuadra y en el cartabón.

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

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

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

7. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

8. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Tales.

## **3º ESO: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL**

### **CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN , ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y COMPETENCIAS CLAVE**

#### **BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA**

#### **BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

#### **BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO.**

COMPETENCIAS CLAVE: Comunicación lingüística (CCL), Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), Competencia digital (CD), Aprender a aprender (CPAA), Competencias sociales y cívicas (CSCV), Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) y Conciencia y expresiones culturales (CEC)

<b>3º ESO: Educación Plástica, Visual y Audiovisual</b>		
<b><i>Contenidos</i></b>	<b><i>Criterios de evaluación</i></b>	<b><i>Estándares de aprendizaje evaluables-Competencias clave</i></b>
<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>		

<p>El punto, la línea y el plano. Punto, línea y plano como medios de expresión. Equilibrio, proporción y ritmo a través del punto, línea y plano.</p> <p>El color. Teoría del color. La expresión a través del color. Relación color y forma. Técnicas de dibujo y pintura cromáticas. Texturas y color</p> <p>La composición gráficoplástica. Sus técnicas. Interpretaciones personales y colectivas.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).</li> <li>2. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</li> <li>3. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</li> <li>4. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</li> <li>5. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</li> <li>6. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</li> <li>7. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</li> <li>8. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráficoplásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</li> </ol>	<p>1.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, libertad, opresión, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...) (CEC, CPAA)</p> <p>2.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. (CCL, CEC)</p> <p>2.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. (CEC, CPAA)</p> <p>2.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. (CEC, CPAA)</p> <p>2.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato,</p>
---	---	--

		<p>proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno. (CEC, CMCT)</p> <p>3.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. (CEC, CPAA, CD)</p> <p>3.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. (CEC, CPAA)</p> <p>3.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. (CEC, CPAA)</p> <p>4.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. (CEC, CPAA)</p> <p>5.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los</p>
--	--	--

		<p>objetivos finales. . (CCL, CEC)</p> <p>5.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. (CEC, SIEE, CD)</p> <p>6.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. . (CCL, CEC)</p> <p>7.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. (CPAA, CEC)</p> <p>8.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. (CPAA, CEC)</p> <p>8.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies</p>
--	--	---

		<p>homogéneas o degradadas. (CEC)</p> <p>8.3. 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. (CPAA, CEC)</p> <p>8.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. (CPAA, CMCT, CEC)</p> <p>8.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. (CEC)</p> <p>8.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas. (CSCV, CEC)</p>
--	--	--

		<p>8.7. 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. (CSCV, CPAA)</p>
--	--	---

**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

<p>Percepción visual. Leyes de Gestalt. Ilusiones ópticas.  Iconicidad de la imagen.  Imágenes simbólicas.  El cómic y el cartel: lenguaje y elementos  La fotografía y el cine.  Lenguaje multimedia.  Tecnologías digitales.</p>	<p>1. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.  2. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.  3. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.  4. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.  5. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.  6. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p>	<p>1.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. (CPAA)  1.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. (CEC)  2.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. (CEC, CPAA)  2.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. (CEC, CPAA)  2.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. (CEC)  3.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. (CEC, CCL)  3.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva,</p>
--	--	---

	<p>7. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p> <p>8. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p>identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. (CPAA, CEC)</p> <p>4.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. (CEC, CD, CCL)</p> <p>5.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. (CEC, CD)</p> <p>6.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. (CEC, CCL)</p> <p>7.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. (CEC, CD)</p> <p>8.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada. (CD, CPAA)</p>
<p><b>Bloque 3. Dibujo Técnico</b></p>		
<p>Clasificación de cuadriláteros. Polígonos regulares.</p>	<p>1. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</p>	<p>1.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.</p>

<p>Inscritos en una circunferencia dando el lado como dato. Tangencias. Enlaces entre rectas y circunferencias. Óvalo y ovoide. Espirales. Redes modulares. Sistemas de representación. Conceptos básicos.</p>	<p>2. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. 3. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. 4. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. 5. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. 6. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. 7. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. 8. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. 9. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. 10. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. 11. Comprender el</p>	<p>. (CMCT, CPAA) 2.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. (CMCT, CPAA) 3.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. (CMCT, CPAA) 4.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. (CMCT, CPAA) 5.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado. (CMCT, CPAA) 6.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. (CMCT, CPAA) 6.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. (CMCT, CPAA) 7.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. (CMCT, CPAA) 8.1. Construye varios tipos de</p>
--	---	---

	<p>concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.</p> <p>12. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</p> <p>13. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p>	<p>óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos. (CMCT, CPAA)</p> <p>9.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. (CMCT, CPAA)</p> <p>10.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. (CMCT, CEC)</p> <p>11.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. (CMCT, CPAA)</p> <p>12.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. (CMCT, CPAA)</p> <p>13.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas. (CMCT, CPAA)</p>
--	--	---

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los criterios de Calificación para aprobar la asignatura quedan establecidos de la siguiente forma:

Nota final de trimestre:

- Trabajos o actividades

60%

- Pruebas escritas o exámenes 40%

Se podrá descontar de la nota final hasta 2 puntos por indisciplina o mal comportamiento. Si durante un trimestre no se realizan pruebas o exámenes, las actividades se valorarán en un 100% de la nota final.

Para superar la evaluación es necesario haber entregado todos los trabajos en la fecha señalada y haber obtenido una nota de 3,5 puntos como mínimo en las pruebas escritas o exámenes.

Todo trabajo entregado fuera de la fecha acordada, por causa no justificada, considerando válida sólo aquella oficial, y en el plazo de una semana no se valorará como nota superior a un 5. Si pasado ese plazo el trabajo no ha sido entregado su calificación será de cero.

## **ESTÁNDARES MÍNIMOS DE APRENDIZAJE**

### **Bloque 1. Expresión plástica**

1. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas
2. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo
3. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato proporcionándolos en relación con su entorno.
4. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
5. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
6. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales
7. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
8. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
9. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas

### **Bloque 2. Comunicación audiovisual**

1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
2. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales

3. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales
4. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
5. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de las mismas

### Bloque 3. Dibujo Técnico

1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular .
2. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
3. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
4. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
5. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
6. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

## **PLÁSTICA EN EXTREMADURA 3º DE E.S.O.**

### **CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN , ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y COMPETENCIAS CLAVE**

**BLOQUE 1.**

**BLOQUE 2.**

**BLOQUE 3.**

COMPETENCIAS CLAVE: Comunicación lingüística (CCL), Competencia matemática y

competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), Competencia digital (CD), Aprender a aprender (CPAA), Competencias sociales y cívicas (CSCV), Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) y Conciencia y expresiones culturales (CEC)

**CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN , ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y COMPETENCIAS CLAVE**

<b>3º ESO: PLASTICA EN EXTREMADURA</b>		
<b><i>Contenidos</i></b>	<b><i>Criterios de evaluacion</i></b>	<b><i>Estándares de aprendizaje evaluables- Competencias clave</i></b>
<b>Bloque 1.</b>		

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresión personal: imaginación y creatividad.</li> <li>- El arte como proceso que implica razón y emoción.</li> <li>-Fases del proceso creativo.</li> <li>-Modalidades de dibujo: boceto, apunte del natural, bosquejo y croquis.</li> <li>-Expresividad gráfica de formas abiertas y cerradas.</li> <li>-Los estilos de la expresión plástica: realista, abstracto y figurativo.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Las posibilidades de expresión: diversidad de materiales y soportes.</li> <li>- Diversidad de técnicas: planas y en volumen</li> <li>- De lo artesanal a las tecnologías digitales.</li> <li>-Valoración de los trazos y grafismos que conforman los dibujos de artistas plásticos.</li> </ul> <p>Eduardo Acosta. Francisco Pedraza Muñoz. Guillermo Silveira García. Jaime de Jaraíz. Eduardo Naranjo. Zurbarán</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar la creación artística como necesidad de expresión personal que muestra la imaginación y la creatividad del artista.</li> <li>2. Descubrir que la obra de arte resulta de un proceso largo de investigación y búsqueda que implica emoción y razón.</li> <li>3. Conocer y experimentar con distintos materiales de dibujo.</li> <li>4. Conocer y experimentar distintas técnicas artísticas secas</li> <li>5. Conocer y experimentar con distintos materiales tridimensionales.</li> <li>6. Conocer y experimentar distintas técnicas artísticas húmedas.</li> <li>7. Conocer y experimentar procesos de creación contemporánea de artistas internacionales y extremeños</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Produce imágenes en las que expresa sus ideas y cuenta experiencias personales, mostrando imaginación y creatividad. CCL, SIEP, CEC CSYC,</li> <li>2. Entiende el proceso de creación artística y sus fases, aplicándolo en la realización de sus trabajos. CMCT, CAA, SIEP</li> <li>3. Realiza distintos bocetos para elegir el mejor de entre ellos y cambia su obra para mejorarla. SIEP, CAA, CEC</li> <li>4. Investiga sobre el proceso creativo de artistas extremeños y el propio, descubriendo en ello aspectos tanto emocionales como racionales. CMCT, SIEP, CEC CAA,</li> <li>5. Experimenta con distintos materiales y elige los más adecuados para la realización de proyectos artísticos. CMCT, CAA, CEC SIEP,</li> <li>6. Conoce y utiliza con propiedad distintos procedimientos para representar y expresarse. CSYC, SIEP, CEC CMCT, CAA,</li> <li>7. Conoce nuevas formas de expresión artística contemporánea en artistas internacionales y extremeños CMCT, CAA, CSYC, SIEP, CEC.</li> <li>8. Descubre las posibilidades de las nuevas tecnologías para la actividad artística y produce</li> </ol>
---	--	---

		<p>obras utilizando recursos digitales. CMCT, CEC CD, CAA, SIEP,</p>
<b>Bloque 2</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>-El patrimonio: el valor del arte. El arte extremeño</li> <li>- El papel del artista en la sociedad.</li> <li>- Análisis formal de la obra de arte.</li> <li>- Análisis y crítica.</li> <li>- Arte popular en Extremadura, arte comunitario.</li> <li>- Arte urbano.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Reconocer y comprender las relaciones del arte con la sociedad, su necesidad y valor.</li> <li>2.Valorar el papel del patrimonio en la construcción de la identidad y la memoria colectiva. .</li> <li>3.Realizar obras que reflexionen de manera crítica sobre la identidad y la sociedad.</li> <li>4. Analizar desde un punto de vista formal y crítico las obras de arte para comprenderlas y realizar obras teniendo estos aspectos en cuenta.</li> <li>5.Reconocer formas de expresión de arte social y comunitario en la comunidad de Extremadura llevando a cabo acciones que permitan la interacción y la acción social por medio del arte.</li> <li>6.Reconocer y valorar profesiones relacionadas con el patrimonio, el arte y la artesanía, con su promoción, cuidado y conservación en Extremadura.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifica y comprende las relaciones del arte y el artista con la sociedad. CCL, CD, CAA, CSYC, CEC</li> <li>2. Reconoce el papel del artista en la sociedad y los distintos valores y usos del arte. CSYC, CEC</li> <li>3.Conoce manifestaciones artísticas culturales, tanto de su propio patrimonio como del de otros, valorándolas. CD,CSYC, SIEP, CEC.</li> <li>4. Identifica el patrimonio extremeño como reflejo de una época, momento o situación. CSYC, SIEP, CEC</li> <li>5. Identifica y analiza aspectos formales de una obra. CMCT ,CAA, CEC.</li> <li>6. Aplica aspectos formales y críticos en la creación de obras propias. CAA, SIEP, CEC.</li> <li>7.Conoce y diferencia distintas formas de arte social. En la comunidad de Extremadura. CD, CAA, CSYC,CEC.</li> </ol>

<p><b>Bloque 3</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- -El grabado, técnica del linóleo.</li> <li>- Técnicas de construcción del relieve</li> <li>-Métodos de construcción en volumen</li> <li>-Técnicas escultóricas: el modelado y la talla</li> </ul> <p>El arte, conocimiento sensible.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arte y naturaleza en la comunidad de Extremadura.</li> <li>- Identidad y entorno.</li> <li>- Aprender a mirar.</li> <li>- El artista observa y representa, analiza e interpreta.</li> <li>- Morfología de la naturaleza en tu entorno</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. conoce la técnica del linóleo</li> <li>2. Conocer diferentes tipos de relieve</li> <li>6.Conocer diferentes métodos de construcción y transformación tridimensional</li> <li>3.Conocer diferentes métodos y técnicas de modelado y la talla.</li> <li>4.Apreciar el valor del arte como modo de identificación y reconocimiento.</li> <li>5.Valorar y aplicar la experiencia sensorial, la intuición y la emoción en el proceso creativo</li> <li>6.Reconocer el arte como modo de conocimiento, desarrollando destrezas de percepción del entorno y traduciéndolas al lenguaje artístico.</li> <li>7.Representar e interpretar la naturaleza a partir de la observación y el análisis morfológico</li> <li>8. . Aprecia la relación entre naturaleza y patrimonio conociendo posibilidades para la actividad artística, responsabilizándose por su cuidado</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Distingue y utiliza distintos procedimientos para la realización de un grabado en linóleo CMCT, CAA, SIEP,CEC</li> <li>2.Distingue y utiliza distintos procedimientos para la construcción de un relieve CMCT, CAA, SIEP,CEC</li> <li>3.Distingue y utiliza distintos procedimientos para la construcción en volumen CMCT, CAA, SIEP,CEC</li> <li>4.Distingue y utiliza distintos procedimientos para el modelado y la talla CMCT, CAA, SIEP,CEC</li> <li>5.Observa el entorno natural reconociendo vínculos a ritmos, movimientos y ciclos de vida. CMCT, CAA, CEC</li> <li>6.. Reconoce y valora lo sensorial y emocional en el encuentro con la naturaleza. CAA, CSYC, SIEP, CEC,</li> <li>7.. Observa y analiza con atención y sensibilidad el arte universal y en especial el de la comunidad Extremeña. CMCT, CAA, CSYC, SIEP.</li> <li>8.Practica el dibujo del natural, prestando atención a las estructuras y formas CMCT, CAA, CEC</li> <li>9.Observa el entorno reconociendo estructuras formales, relaciones y ritmos en distintos elementos, traduciéndolos a lenguajes artísticos CMCT, CAA</li> <li>10.Conoce y valora formas de relación entre arte y naturaleza, artistas y obras de arte, diferenciando aquellas que la</li> </ol>

		respetan y se preocupan por ella. CMCT, CAA, CSYC, CEC , SIEP, CEC
--	--	--

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los criterios de Calificación para aprobar la asignatura quedan establecidos de la siguiente forma:

Nota final de trimestre:

- Trabajos o actividades 80%
- Pruebas escritas o exámenes 20%

Se podrá descontar de la nota final hasta 2 puntos por indisciplina o mal comportamiento. Si durante un trimestre no se realizan pruebas o exámenes, las actividades se valorarán en un 100% de la nota final.

Para superar la evaluación es necesario haber entregado todos los trabajos en la fecha señalada y haber obtenido una nota de 3 puntos como mínimo en las pruebas escritas o exámenes.

Todo trabajo entregado fuera de la fecha acordada, por causa no justificada, considerando válida sólo aquella oficial, y en el plazo de una semana no se valorará como nota superior a un 5. Si pasado ese plazo el trabajo no ha sido entregado su calificación será de cero.

## **ESTÁNDARES MÍNIMOS DE APRENDIZAJE**

### **Bloque 1.**

1. Produce imágenes en las que expresa sus ideas y cuenta experiencias personales, mostrando imaginación y creatividad.
2. Realiza distintos bocetos para elegir el mejor de entre ellos y cambia su obra para mejorarla.
3. Experimenta con distintos materiales y elige los más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
4. Conoce nuevas formas de expresión artística contemporánea en artistas internacionales y extremeño

### **Bloque 2.**

1. Conoce manifestaciones artísticas culturales, tanto de su propio patrimonio como del de otros, valorándolas.
2. Identifica y analiza aspectos formales de una obra.
3. Aplica aspectos formales en la creación de obras propias
4. Conoce y diferencia distintas formas de arte en la comunidad de Extremadura.
5. Realizar propuestas plásticas donde prime la iniciativa, creatividad e imaginación

### **Bloque 3**

1. Distingue y utiliza distintos procedimientos para la realización de un grabado en linóleo

2. Distingue y utiliza distintos procedimientos para la construcción de un relieve
3. Distingue y utiliza distintos procedimientos para el modelado y la talla
4. Practica el dibujo del natural, prestando atención a las estructuras y formas
5. Observa el entorno reconociendo estructuras formales, relaciones y ritmos en distintos elementos, traduciéndolos a lenguajes artísticos

#### **4º ESO: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL**

### **CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN , ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y COMPETENCIAS CLAVE**

#### **BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA**

#### **BLOQUE 2. . DIBUJO TÉCNICO.**

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

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

**COMPETENCIAS CLAVE:** Comunicación lingüística (CCL), Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), Competencia digital (CD), Aprender a aprender (CPAA), Competencias sociales y cívicas (CSCV), Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) y Conciencia y expresiones culturales (CEC)

#### 4º ESO: Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables y competencias clave
------------	-------------------------	---

#### Bloque 1. Expresión plástica

<p>El lenguaje plástico y visual como medio de expresión. Códigos. Terminología. Procedimientos.</p>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual. (CEC, CPAA)</p>
<p>El soporte y la técnica. Creaciones plásticas como medio de experimentación.</p>	<p>la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p>	<p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. (CEC, CPAA, CPAA)</p>
<p>El proyecto plástico. Pasos a tener en cuenta para la realización de una obra plástica tanto de forma individual como colectiva.</p>	<p>enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p>	<p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p>
<p>Apreciación de obras de arte. Desarrollar una actitud crítica ante la obra. Conocer y valorar el patrimonio artístico de la ciudad y lo más</p>	<p>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.</p>	<p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color. 3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. (CEC, CPAA, CPAA)</p>
<p>Destacado de su Comunidad Autónoma.</p>	<p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la</p>	<p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos,</p>

	<p>autoevaluación continua del proceso de realización.</p> <p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. . (CEC, CPAA, CPAA)</p> <p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo. ( SIEE, CEC, CPAA)</p> <p>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 de la misma. (SIEE, CEC, CPAA, CCL)</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen. ( CEC, CPAA, CCL)</p>
--	---	---

<b>Bloque 2. Dibujo Técnico</b>		
<p>Redes modulares. Composiciones en el plano. Sistemas de representación. Proyecciones cilíndricas. Aplicaciones básicas. Diseño asistido por ordenador. Construcción de trazados geométricos y piezas.</p>	<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p> <p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. (CEC, CMCT)</p> <p>1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico. (CMCT,CPAA)</p> <p>1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. (CMCT,CPAA)</p> <p>1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños</p>

	<p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>personales. (CMCT,CPAA)</p> <p>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. (CMCT,CPAA, SIEE)</p> <p>2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. (CMCT,CPAA, SIEE)</p> <p>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. (CMCT,CPAA, SIEE)</p> <p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado. (CMCT,CPAA, SIEE)</p> <p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos. (CD, CMCT, SIEE, CPAA)</p>
--	--	---

**Bloque 3. Fundamentos del diseño**

<p>Teoría del Arte. Desarrollar una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocer los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.</p>	<p>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.</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.(CCL,CEC)</p> <p>1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje</p>
--	--	--

<p>Creaciones ambientales a través del diseño. Integración del diseño en diferentes áreas.</p>	<p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <p>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.</p>	<p>visual y verbal.(CCL,CPAA,CEC)</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño. .(CCL,CPAA)</p> <p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. (CMCT,CPAA, SIEE)</p> <p>3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. ( CEC, CPAA, SIEE)</p> <p>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. (SIEE, CPAA)</p> <p>3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. (CD, CPAA, SIEE)</p> <p>3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros. (CSCV, CPAA, SIEE)</p>
--	--	--

**Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia**

<p>El mensaje audiovisual. Elementos del lenguaje audiovisual. Reconocer los elementos. Finalidad del mensaje.</p>	<p>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</p>	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.(CCL, CPAA, CEC)</p>
--	---	--

<p>Avances tecnológicos para este lenguaje. Publicidad subliminal. Peligros.</p>	<p>de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.</p> <p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p>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.</p>	<p>1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película. (CPPA, SIEE, CEC)</p> <p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. . (CPPA, CEC)</p> <p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. (CPPA, CCL, CEC)</p> <p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades. (CPPA, CCL, CEC)</p> <p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. (CD, CPAA, SIEE)</p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. (SIEE, CPAA, CEC)</p> <p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p> <p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>
--	--	--

## **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Los criterios de Calificación para aprobar la asignatura quedan establecidos de la siguiente forma:

Nota final de trimestre:

- Trabajos o actividades	60%
- Pruebas escritas o exámenes	40%

Se podrá descontar de la nota final hasta 2 puntos por indisciplina o mal comportamiento. Si durante un trimestre no se realizan pruebas o exámenes, las actividades se valorarán en un 100% de la nota final.

Para superar la evaluación es necesario haber entregado todos los trabajos en la fecha señalada y haber obtenido una nota de 3,5 puntos como mínimo en las pruebas escritas o exámenes.

Todo trabajo entregado fuera de la fecha acordada, por causa no justificada, considerando válida sólo aquella oficial, y en el plazo de una semana no se valorará como nota superior a un 5. Si pasado ese plazo el trabajo no ha sido entregado su calificación será de cero.

## **ESTÁNDARES MÍNIMOS DE APRENDIZAJE**

### **Bloque 1. Expresión plástica**

1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
2. Aplica las leyes de composición, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
4. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
5. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen

### **Bloque 2. Dibujo Técnico**

1. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
2. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
3. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

4. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando los sistemas de representación.

### Bloque 3. Fundamentos del diseño

1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual

2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

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.

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

### Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

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

2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película

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

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

.

## **1º BACHILLERATO : DIBUJO TÉCNICO I**

### **CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

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

**Bloque 2. Sistemas de representación**

**Bloque 3. Normalización**

COMPETENCIAS CLAVE: Comunicación lingüística (CCL), Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), Competencia digital (CD), Aprender a aprender (CPAA), Competencias sociales y cívicas (CSCV), Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) y Conciencia y expresiones culturales (CEC)

## CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y COMPETENCIAS CLAVE

<b>1º Bachillerato : Dibujo Técnico I</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje Evaluables-Competencia clave</b>
<b>Bloque 1. Geometría Plana y Dibujo Técnico</b>		
<p>Trazados geométricos a mano alzada y con materiales específicos. Tipos de trazado, signos e indicaciones. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico. Del croquis al dibujo con materiales de dibujo técnico y a las Nuevas Tecnologías. Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. Identificación de estructuras geométricas en el Arte. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. Elementos y trazados fundamentales en el plano. Paralelismo y perpendicularidad. Ángulos. Circunferencia y círculo. Rectificación aproximada de una circunferencia o parte de ella. Punto y tipos de líneas. Situaciones y posiciones relativas. Distancias. Determinación de lugares geométricos básicos. Mediatriz. Bisectriz. Circunferencia. Circunferencias concéntricas. Paralelas.</p>	<p>1. Resolver problemas de trazados geométricos y de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.</p> <p>2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>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. (CMCT, CPAA)</p> <p>1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas. (CMCT, CPAA)</p> <p>1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones. (CMCT, CPAA)</p> <p>1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones. (CMCT, CPAA)</p> <p>1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado. (CMCT, CPAA)</p> <p>1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las</p>

<p>Arco capaz. Aplicaciones. Tangencias sencillas. Operaciones gráficas con segmentos. Operaciones gráficas con ángulos. Elaboración de formas basadas en redes modulares. Trazado de polígonos regulares. Clasificación y características. Métodos de construcción. Resolución gráfica de triángulos. Clasificación, relaciones métricas y propiedades. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus rectas y puntos notables. Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos. Clasificación, relaciones métricas y propiedades. Resolución de problemas de triángulos y cuadriláteros por métodos directos e indirectos. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario. Representación de formas planas: Trazado de formas proporcionales. Proporcionalidad y semejanza. Aplicaciones. Construcción y utilización de escalas gráficas. Diferenciación entre razón y proporción. Aplicaciones del Teorema de Thales. Transformaciones</p>		<p>relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza. . (CMCT, CPAA) 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. (CMCT, CPAA) 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. . (CMCT, CPAA) 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. (CMCT, CPAA) 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. (CMCT, CPAA) 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. (CMCT, CEC) 2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala</p>
--	--	---

<p>geométricas elementales. Giro, traslación, simetría, homotecia, homología y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones. Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones. Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.</p>		<p>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. (CMCT, CPAA)</p>
--	--	--

<b>Bloque 2. Sistemas de representación</b>		
<p>Fundamentos de los sistemas de representación:</p> <p>Los sistemas de representación en el Arte. Evolución histórica de los sistemas de representación.</p> <p>Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.</p> <p>Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.</p> <p>Clases de proyección.</p> <p>Sistemas de representación y nuevas tecnologías.</p> <p>Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.</p> <p>Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes.</p> <p>Representación e identificación de puntos, rectas y planos.</p> <p>Posiciones en el espacio.</p> <p>Paralelismo y perpendicularidad.</p> <p>Pertenencia e intersección. Distancias.</p> <p>Giros, abatimientos.</p> <p>Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos.</p> <p>Secciones planas.</p> <p>Determinación de su verdadera magnitud.</p> <p>Sistema de planos acotados. Aplicaciones.</p>	<p>1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p> <p>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.</p> <p>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</p>	<p>1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema. (CMCT, CPAA)</p> <p>1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo. (CMCT)</p> <p>1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles. (CPAA, CMCT, CD)</p> <p>1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada. (CMCT, CCL)</p> <p>2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca. (CMCT, CPAA)</p> <p>2.2. Visualiza en el espacio</p>

<p>Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes, utilización de los coeficientes de reducción y de escalas gráficas. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares. Sistema cónico: Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. Plano Geometral. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.</p>	<p>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 4. Dibujar perspectivas cónicas de formas planas incluida la circunferencia y 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.</p>	<p>perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras). (CMCT, CEC) 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. (CMCT) 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. . (CMCT) 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. (CMCT, CPAA) 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</p>
---	--	---

		<p>lugar de elipses, simplificando su trazado. (CMCT, CEC)</p> <p>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. (CMCT, CEC)</p> <p>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. (CMCT, CPAA)</p> <p>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. (CMCT, CEC)</p> <p>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. (CMCT, CEC)</p>

### Bloque 3. Normalización

Elementos de normalización:  
El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.  
Formatos. Doblado de planos.  
Vistas. Líneas normalizadas.  
Escalas. Acotación.  
Convencionalismos.  
Simplificaciones sobre representación de objetos.  
Cortes y secciones.  
Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial.  
Dibujo arquitectónico.

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

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. (CCL, CMCT)  
2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas. (CMCT)  
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. (CMCT)  
2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. (CMCT)  
2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas

		<p>necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. . (CMCT)</p> <p>2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes. . (CMCT)</p>
--	--	---

## **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

### **1. EJERCICIOS y TRABAJOS**

El profesor de aula podrá plantear ejercicios de forma verbal o en fotocopias, para ser resueltos por el alumno . Estas pruebas serán consideradas por el profesor que decidirá si las tiene en cuenta para la nota de evaluación. Los alumnos serán informados de ser así.

### **2. PRUEBAS ESCRITAS (EXAMENES)**

Consistirán en exámenes efectuados por el alumno según la materia impartida, los cuales servirán de instrumento para calificar el dominio y grado de asimilación de los conceptos tratados en la asignatura.

Al menos se realizará una prueba escrita por cada evaluación, normalmente dos, que se valorarán al 50% cada una para aprobar la evaluación.

Las pruebas escritas versarán sobre:

- Definición de conceptos.
- Preguntas para relacionar y explicar los conceptos tratados y aplicar éstos a las resoluciones gráficas que se planteen, con un uso correcto y adecuado de la terminología propia de la asignatura.
- Problemas de relación de conceptos con su posterior resolución gráfica.
- \*Resolución de problemas de los diferentes temas tratados en la asignatura.
- \*Valoración de la limpieza y exactitud en los trazados realizados.

Cada prueba escrita será calificada por el profesor con una nota entre 1 y 10 puntos,

Los exámenes se realizarán en el aula. El profesor podrá solicitar otro periodo de clase que vaya consecutivo, o valorar la posibilidad de acudir al centro por la tarde y así disponer de más tiempo.

Para superar el examen el alumno tendrá que sacar un 5. ( cinco puntos).

### **CALIFICACIÓN GLOBAL DE LA MATERIA**

Es condición necesaria y suficiente para superar un examen obtener un 5 (cinco) y haber superado las tres evaluaciones para aprobar el curso.

La nota global por trimestre será de 85% exámenes y 15% ejercicios o láminas.

La nota final de curso será la media de las tres evaluaciones.

## **REQUISITOS A CONSIDERAR EN LA CALIFICACIÓN DE TRABAJOS PRÁCTICOS Y DE PRUEBAS ESCRITAS**

- La solución correcta a las cuestiones planteadas se puntuará como máximo con el 80% de la nota adjudicada, siendo el 20% restante utilizado para valorar las destrezas referidas a la realización: seguridad en el trazado, ausencia de tachaduras además de limpieza y todo aquello que contribuya a una óptima calidad gráfica.
- Si hubiera cuestiones cuya respuesta tuviera que realizarse por medio de un texto, no solo se valorará el grado de conocimiento de la materia, sino también, hasta un 30% de la calificación total, las cuestiones relativas a la claridad de expresión, corrección, definición de ideas principales y una adecuada estructura del texto.

## **INSTRUCCIONES PARA LA REALIZACIÓN DE LOS TRABAJOS Y DE LAS PRUEBAS**

- La resolución gráfica de los ejercicios se llevará a cabo a lápiz (recomendado portaminas de 0.5mm de grosor y dureza 2H ó 3H).
- No se borrarán las construcciones auxiliares (las realizadas para la obtención del resultado).
- Se recomienda resaltar los resultados marcando más fuerte con el lápiz, o con lápiz bicolor, azul-rojo.

\*Las pruebas , exámenes y trabajos de aula deberán presentar gran exactitud y limpieza

## ESTÁNDARES MÍNIMOS EVALUABLES

### Bloque 1. Geometría Plana y Dibujo Técnico

1. 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.

2. 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.

3. 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.

3. 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.

4. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales,

### Bloque 2. Sistemas de representación

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

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

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

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.

5. 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.

6. 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.

7. 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.

8. 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.

### Bloque 3. Normalización

1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.

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

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

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

4. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.

## **2º BACHILLERATO: DIBUJO TÉCNICO II.**

### **CONTENIDOS**

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

**Bloque 2. Sistemas de representación**

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

COMPETENCIAS CLAVE: Comunicación lingüística (CCL), Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), Competencia digital (CD), Aprender a aprender (CPAA), Competencias sociales y cívicas (CSCV), Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) y Conciencia y expresiones culturales (CEC)

## CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE Y COMPETENCIAS CLAVE

<b>2º Bachillerato: Dibujo Técnico II.</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables-competencias clave</b>
<b>Bloque 1. Geometría Plana y Dibujo técnico</b>		
<p>Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. Construcción de figuras planas equivalentes. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias. Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes.</p>	<p>1. Resolver problemas de geometría basados en la proporcionalidad, relación áurea, equivalencias además de arcos y ángulos en circunferencia. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz y también por potencia atendiendo a los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y por inversión, indicando rectas gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos</p> <p>2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. Diferenciar curvas cónicas de técnicas.</p>	<p>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. (CMCT, CPAA, CEC)</p> <p>1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión. (CMCT)</p> <p>1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias (CMCT)</p> <p>1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolo por analogía en otros problemas más sencillos. (CMCT, CPAA,)</p> <p>5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar</p>

<p>Aplicaciones. Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.</p> <p>Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.</p>	<p>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. Diseñar figuras planas complejas a la escala conveniente e indicar gráficamente la construcción auxiliar diferenciando líneas auxiliares de solución e indicando gráficamente el proceso.</p>	<p>utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. (CMCT, CPAA)</p> <p>2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones. (CMCT, CPAA)</p> <p>2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado. (CMCT, CPAA)</p> <p>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. (CMCT, CPAA)</p> <p>3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas. (CMCT)</p> <p>identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones. (CMCT, CPAA)</p> <p>3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a</p>
--	---	--

		<p>la representación de formas planas. (CMCT, CPAA)</p> <p>3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada..(CMCT, CPAA, SIEE)</p>
<b>Bloque 2. Sistemas de representación</b>		
<p>Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas complejos de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad, distancias y ángulos. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas por varios procedimientos. 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.</p> <p>Afinidad entre proyecciones, sección abatida y proyección sobre el mismo plano y otras aplicaciones. Problema inverso al</p>	<p>1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la "visión espacial", analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales. Representar figuras planas en las diferentes posiciones de planos, proyectantes o no. Determinar la sección y/o la verdadera magnitud de elementos o figuras planas. Aplicar correctamente giros, abatimientos y planos.</p> <p>2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y</p>	<p>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. (CCL, CPAA, CMCT)</p> <p>1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas. (CMCT, CPAA)</p> <p>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</p>

<p>abatimiento, giro y cambio de plano. Aplicaciones. Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas. Sistemas axonométricos: Posición del triedro fundamental.</p> <p>Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías.</p>	<p>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.</p> <p>3. Dibujar axonometrías de piezas y de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en el espacio.</p>	<p>planos acotados.(CMCT,CPAA)</p> <p>2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas. (CMCT)</p> <p>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. .(CMCT,CPAA)</p>
<p>Ventajas e inconvenientes . Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia</p>	<p>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</p>	<p>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</p>

<p>. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos.</p> <p>Secciones planas.</p> <p>Intersecciones.</p>	<p>planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción gráficamente y determinando las secciones planas principales.</p>	<p>obteniendo su verdadera magnitud. (CMCT,CPAA)</p> <p>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. (CMCT,CPAA)</p> <p>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.(CMCT,)</p> <p>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.(CMCT, CPAA)</p> <p>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.(CMCT,CPAA)</p> <p>3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras. (CMCT, CPAA)</p>
--	--	--

### Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos

<p>Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.</p>	<p>1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico. (SIEE, CECE, CPAA)</p>
<p>El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas.</p>	<p>2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios de forma para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen. (CEC, CPAA)</p>
<p>Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados.</p>	<p>1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. (CPAA, SIEE)</p>	<p>1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. (CPAA, SIEE)</p>
<p>Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. Presentación de proyectos.</p>	<p>1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación. (CMCT, CPAA)</p>	<p>1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación. (CMCT, CPAA)</p>
<p>Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo a la escala adecuada.</p>	<p>Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.</p>	<p>Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D.</p>
<p>Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D.</p>	<p>Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D.</p>	<p>Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D.</p>

<p>Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas.</p> <p>Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista</p> <p>Realización de posibles maquetas sencillas para complementar el Proyecto</p>		<p>2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización ((CD).</p> <p>2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.(CD, CEC)</p> <p>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. (CD,CECE)</p> <p>2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando</p>
--	--	---

		recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.(CD)
--	--	---

## **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

### **1. EJERCICIOS y TRABAJOS**

El profesor de aula podrá plantear ejercicios de forma verbal o en fotocopias, para ser resueltos por el alumno . Estas pruebas serán consideradas por el profesor que decidirá si las tiene en cuenta para la nota de evaluación. Los alumnos serán informados de ser así.

### **2. PRUEBAS ESCRITAS (EXAMENES)**

Consistirán en exámenes efectuados por el alumno según la materia impartida, los cuales servirán de instrumento para calificar el dominio y grado de asimilación de los conceptos tratados en la asignatura.

Al menos se realizará una prueba escrita por cada evaluación, normalmente dos, que se valorarán al 50% cada una para aprobar la evaluación.

Las pruebas escritas versarán sobre:

- Definición de conceptos.
- Preguntas para relacionar y explicar los conceptos tratados y aplicar éstos a las resoluciones gráficas que se planteen, con un uso correcto y adecuado de la terminología propia de la asignatura.
- Problemas de relación de conceptos con su posterior resolución gráfica.

\*Resolución de problemas de los diferentes temas tratados en la asignatura.

\*Valoración de la limpieza y exactitud en los trazados realizados.

Cada prueba escrita será calificada por el profesor con una nota entre 1 y 10 puntos,

Los exámenes se realizarán en el aula. El profesor podrá solicitar otro periodo de clase que vaya consecutivo, o valorar la posibilidad de acudir al centro por la tarde y así disponer de más tiempo.

Para superar el examen el alumno tendrá que sacar un 5. ( cinco puntos).

### **CALIFICACIÓN GLOBAL DE LA MATERIA**

Es condición necesaria y suficiente para superar un examen obtener un 5 (cinco) y haber superado las tres evaluaciones para aprobar el curso.

La nota global por trimestre será de 85% exámenes y 15% ejercicios o láminas.  
La nota final de curso será la media de las tres evaluaciones.

Habrà un examen global al finalizar el curso que supondrà un 15% de la nota final.

## **PRUEBAS ESCRITAS**

- La solución correcta a las cuestiones planteadas se puntuará como máximo con el 80% de la nota adjudicada, siendo el 20% restante utilizado para valorar las destrezas referidas a la realización: seguridad en el trazado, ausencia de tachaduras además de limpieza y todo aquello que contribuya a una óptima calidad gráfica.
- Si hubiera cuestiones cuya respuesta tuviera que realizarse por medio de un texto, no solo se valorará el grado de conocimiento de la materia, sino también, hasta un 30% de la calificación total, las cuestiones relativas a la claridad de expresión, corrección, definición de ideas principales y una adecuada estructura del texto.

## **INSTRUCCIONES PARA LA REALIZACIÓN DE LOS TRABAJOS Y DE LAS PRUEBAS**

- La resolución gráfica de los ejercicios se llevará a cabo a lápiz (recomendado portaminas de 0.5mm de grosor y dureza 2H ó 3H).
- No se borrarán las construcciones auxiliares (las realizadas para la obtención del resultado).
- Se recomienda resaltar los resultados marcando más fuerte con el lápiz, o con lápiz bicolor, azul-rojo.

\*Las pruebas , exámenes y trabajos de aula deberán presentar gran exactitud y limpieza

## **ESTÁNDARES MÍNIMOS EVALUABLES**

Bloque 1. Geometría Plana y Dibujo técnico

1.Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversió.

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

3. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

4. 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. .

5. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.

## Bloque 2. Sistemas de representación

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.

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

3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico .

4. 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.

5. 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

6. 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

6. 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

## Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos

1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.

2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen
3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas
4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación
5. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización