

## Departamento de Dibujo Educación Plástica Visual y Audiovisual

### Curso: 2º de ESO

La evaluación de la asignatura de EPVA debe responder de acuerdo con el artículo 14 de la Orden de 14 de julio de 2016, a la comprobación del grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final, y su concreción en los estándares de aprendizaje evaluables. Además para la evaluación del alumnado se tendrán en consideración los criterios y procedimientos de evaluación y promoción incluidos en el proyecto educativo del centro, así como los criterios de calificación incluidos en la programación didáctica. Lo que aquí se expone es un resumen de lo que se va a tener en cuenta para llegar a la nota final de la asignatura.

En clase se realizan diferentes tipos de actividades, cada una de ellas será evaluada con una nota numérica del 0 al 10, siendo 10 la completa consecución de todos los objetivos. Los alumnos deben realizar todos los trabajos en clase, tienen tiempo suficiente para ello.

Únicamente podrán terminarlos en casa cuando los lleven atrasados.

Al ser la asignatura bilingüe en inglés, algunas actividades orales o escritas serán realizadas en L2. Se evaluarán siguiendo los mismos criterios que el resto de las actividades.

Así mismo, en cada clase serán anotados aspectos como:

- Trabajo realizado en el día por el alumno.
- Interés demostrado.
- Posesión de todos los materiales necesarios para la actividad en perfecto estado de conservación.
- Buen comportamiento y respeto a los compañeros y al profesor.
- Orden y limpieza en el aula.
- Participación activa en la clase.

Al final de cada evaluación deberán estar todos los trabajos entregados para poder obtener una calificación de 5 o superior a 5. Dicha calificación se obtendrá de la siguiente manera:

- 70% de la media numérica de todos los trabajos
- 30% de actitud (interés, comportamiento, materiales..)

En caso de obtener una calificación negativa (inferior a 5) en alguna evaluación, se podrá recuperar entregando todo lo atrasado o volviendo a repetir aquellos trabajos con peores resultados. Si el problema hubiese sido la actitud, simplemente se deberá mejorar este punto para poder aprobar.

El tener una evaluación aprobada y la anterior suspensa, no implica la aprobación automática de la anterior. El alumno debe aprobar cada una de las evaluaciones.

En Classroom se encuentra disponible la lista general de materiales necesarios para el curso que el alumnado debe traer a diario. Hay actividades que necesitan algunos más específicos que se irán pidiendo.

### **PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNO.** **EVALUACIÓN DE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE**

Se evaluarán mediante trabajos realizados en grupo o individualmente. Estas, que supondrán la mayoría, serán actividades propuestas diseñadas por el profesor. Algunas veces se trabajará utilizando como formato general el bloc de dibujo y en otras ocasiones se realizarán los ejercicios en otros formatos como cartulina, papeles especiales, cartón o madera, etc.

La evaluación de cada ejercicio se podrá llevar a cabo a partir de una plantilla de evaluación por rúbrica, esto queda a criterio del profesor. Este documento será diseñado para recoger de la forma más exhaustiva y completa posible, el rendimiento del alumno en cada ejercicio dentro de un bloque temático determinado. Los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE han sido divididos en dos grandes categorías correspondientes a aquellos con un contenido puramente TEÓRICO O CONCEPTUAL y otra que incluye a los que son de APLICACIÓN PRÁCTICA de los contenidos aprendidos.

Toda esta información será puesta a disposición del alumno al comienzo del curso y se explicará convenientemente para tener una clara idea de cómo serán evaluados a lo largo del curso.

En cada evaluación se hará la nota media entre los trabajos pedidos a lo largo del trimestre, evaluados de acuerdo a los estándares de aprendizaje fijados para cada actividad.

A continuación se presenta la relación de todos los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE establecidos por ley y que hemos seleccionado para cada nivel de la etapa. Estos estándares están repartidos por bloques de contenidos y, a su vez, nosotros los hemos separado atendiendo a las dos categorías de contenidos y aplicación práctica indicadas anteriormente, cada estándar va acompañado de las competencias que le corresponden.

#### **BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA**

##### **Contenido Teórico**

1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas. CCL, SIEP.

2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. CAA, SIEP

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

##### **Contenido práctico**

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

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 gráfico 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. CAA, SIEP.

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

5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. CMCT, CEC.

6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. CMCT, CD

7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. CMCT, CAA.

10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. CAA, SIEP, CEC.

11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. CD, CSC.

11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. CAA, CSC, CEC.

11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. CAA, CSC, CEC, CMCT.

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

## BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

### Contenidos teóricos

1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. CMCT, CEC

2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. CMCT, CEC

5.1. Distingue símbolos de iconos. CAA, CSC.

6.1 Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. CCL, CSC, SIEP.

10.1 Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. CAA, CEC, CSC

11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. CMCT, CEC

11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. CMCT, SIEP

### Contenidos prácticos

2.2 Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. CMCT, CEC.

8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. CCL, CSC, SIEP.

14.1 Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. CAA, CSC, SIEP.

16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada. CCL, CSC, SIEP.

### BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO

#### Contenidos teóricos

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, SIEP

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

12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, ¿). CMCT, SIEP, CCL.

13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. CMCT

17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. CMCT

19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. CMCT

#### Contenidos prácticos

1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma. CMCT

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

4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. CMCT

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

7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. CMCT

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

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

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

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

20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. CMCT

Todos los estándares de aprendizaje tienen el mismo valor a excepción del 11.7: "Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades."

Este estandar valdrá el 30% de la nota final de cada trimestre. Al final de la evaluación se hará la media aritmética de todos los trabajos presentados evaluados por estándares de aprendizaje. Esa media supondrá el 70% de la nota, el 30% restante se obtendrá de la puntuación obtenida en el estandar 11.7.

Para la evaluación del estandar 11.7. los criterios serán:

Presentación del bloc de dibujo con todos los ejercicios de la evaluación realizados.

Limpieza y buena presentación del bloc.

Cuidado de los materiales de dibujo. Este punto se evaluará mediante la observación.

Cuidado de la limpieza de la clase y de su entorno de trabajo. Evaluable mediante la observación.

La nota final del curso será el resultado de hacer la media aritmética de las calificaciones de los tres trimestres.

Los alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores tendrán la oportunidad de superar la misma realizando una serie de ejercicios propuestos por el departamento. Para ello se unirá a los alumnos a un grupo de Classroom. Pueden subir los trabajos hasta mitad del mes de Mayo. Para superar la materia se deberán presentar todos los ejercicios solicitados.

El profesor informará personalmente a cada alumno con la materia pendiente del curso anterior, sobre los detalles y la realización de dichos ejercicios. También serán informados debidamente sobre los periodos a lo largo del curso en los que podrán presentar estos ejercicios para su evaluación.

De conformidad con lo dispuesto en la INSTRUCCIÓN 9/2020, DE 15 DE JUNIO , «la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, formativa, integradora y diferenciada según las distintas materias del currículo».

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 15 de la Orden de 14 de julio de 2016, «el profesorado llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna y de su maduración personal en relación con los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria y las competencias clave. A tal efecto, utilizará diferentes procedimientos, técnicas o instrumentos como pruebas, escalas de observación, rúbricas entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado».

### **Curso: 3º de ESO**

La evaluación de la asignatura de Plástica, Visual y Audiovisual debe de responder a la valoración de la adquisición, por parte del alumnado, de los saberes básicos y las competencias específicas propias de la materia. Todo esto está regulado por la LOMLOE en el Real Decreto 217-2022 y se puede consultar en la programación.

Lo que aquí se expone es un resumen de lo que se va a tener en cuenta para llegar a la nota final de la asignatura.

Los alumnos:

- Serán evaluados con criterios de plena objetividad
- Se valorará su dedicación, esfuerzo y rendimiento
- Los alumnos conocerán los resultados de sus evaluaciones
- Serán informados de los criterios y procedimientos de evaluación de EPVA a principio del curso
- El alumno se auto evaluará al terminar cada una de las actividades realizadas mediante una rúbrica

En clase se realizan diferentes tipos de actividades, cada una de ellas será evaluada con una nota numérica del 0 al 10, siendo 10 la completa consecución de todos los objetivos. Los alumnos deben realizar todos los trabajos en clase, tienen tiempo suficiente para ello. Únicamente podrán terminarlos en casa cuando los lleven atrasados.

Al ser la asignatura bilingüe en inglés, las distintas situaciones de aprendizajes se realizarán en L2 (inglés). Se evaluarán siguiendo los mismos criterios que el resto de las actividades.

La materia requiere situaciones de aprendizaje que supongan una acción continua combinada con reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa. Para ello, en cada clase serán anotados diariamente aspectos como:

- Trabajo realizado en el día por el alumno.
- Interés demostrado y disposición hacía el trabajo.
- Posesión de todos los materiales necesarios para la actividad en perfecto estado de conservación.
- Buen comportamiento y respeto a los compañeros y al profesor.
- Orden y limpieza en el aula.
- Participación activa en las puestas en común e intercambios de ideas.

Al finalizar cada actividad el 30% de la nota corresponderá a los anteriores criterios de evaluación. El 70 % restante corresponderá al grado de adquisición de las competencias específicas de la materia.

**Al final de cada evaluación deberán estar todos los trabajos entregados para poder obtener una calificación de 5 o superior a 5.**

En caso de obtener una calificación negativa (inferior a 5) en alguna evaluación, se podrá recuperar entregando todo lo atrasado o volviendo a repetir aquellos trabajos con peores resultados. Si el problema hubiese sido la actitud, simplemente se deberá mejorar este punto para poder aprobar.

El tener una evaluación aprobada y la anterior suspensa, no implica la aprobación automática de la anterior. El alumno debe aprobar cada una de las evaluaciones.

En este mismo Classroom se encuentra disponible la **lista general de materiales** necesarios para el curso que el alumnado debe traer a diario. Hay actividades que necesitan algunos más específicos que se irán pidiendo.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Competencia específica 1.

1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad,

describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.

1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

Competencia específica 2.

2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

Competencia específica 3

3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

3.2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

Competencia específica 4

4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contenidos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

4.2 Analizar de forma guiada las especificaciones de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

Competencia específica 5

5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales y colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

Competencia específica 6

6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.

6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

Competencia específica 7

7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o

audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

Competencia específica 8

8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

8.2 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

### Curso: 4º de ESO

La evaluación de la asignatura de Plástica, Visual y Audiovisual debe de responder a la valoración de la adquisición, por parte del alumnado de las competencias específicas propias de la materia. Todo esto está regulado por la LOMCE 8/2013 Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa del 2013 y se puede consultar en la programación.

Lo que aquí se expone es un resumen de lo que se va a tener en cuenta para llegar a la nota final de la asignatura.

En clase se realizan diferentes tipos de actividades, cada una de ellas será evaluada con una nota numérica del 0 al 10, siendo 10 la completa consecución de todos los objetivos. Los alumnos deben realizar todos los trabajos en clase, tienen tiempo suficiente para ello. Únicamente podrán terminarlos en casa cuando los lleven atrasados.

**Al final de cada evaluación deberán estar todos los trabajos entregados para poder obtener una calificación de 5 o superior a 5. La calificación final se obtendrá de la media de todos los trabajos realizados.**

En caso de obtener una calificación negativa (inferior a 5) en alguna evaluación, se podrá recuperar entregando todo lo atrasado o volviendo a repetir aquellos trabajos con peores resultados.

El tener una evaluación aprobada y la anterior suspensa, no implica la aprobación automática de la anterior. El alumno debe aprobar cada una de las evaluaciones.

En Classroom se encuentra disponible la **lista general de materiales** necesarios para el curso que el alumnado debe traer a diario. Hay actividades que necesitan algunos más específicos que se irán pidiendo.

**PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNO.**  
**EVALUACIÓN DE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE**

Los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE han sido divididos en dos grandes categorías correspondientes a aquellos con un contenido puramente TEÓRICO O CONCEPTUAL y otra que incluye a los que son de APLICACIÓN PRÁCTICA de los contenidos aprendidos.

A continuación se presenta la relación de todos los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE establecidos por ley y que hemos seleccionado para el nivel de 4º. Estos estándares están repartidos por bloques de contenidos y, a su vez, nosotros los hemos separado atendiendo a las dos categorías de contenidos y aplicación práctica indicadas anteriormente, cada estándar va acompañado de las competencias que le corresponden.

#### BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA

##### Contenido Teórico

1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas. CCL, SIEP.

2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. CAA, SIEP

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

##### Contenido práctico

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

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 gráfico 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. CAA, SIEP.

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

5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. CMCT, CEC.

6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. CMCT, CD

7.1. Transcribe texturas táctiles a texturasl visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándose en composiciones abstractas o figurativas. CMCT, CAA.

10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. CAA, SIEP, CEC.

11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. CD, CSC.

11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. CAA, CSC, CEC.

11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. CAA, CSC, CEC, CMCT.

11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. CSC

## BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

### Contenidos teóricos

1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. CMCT, CEC

2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. CMCT, CEC

5.1. Distingue símbolos de iconos. CAA, CSC.

6.1 Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. CCL, CSC, SIEP.

10.1 Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. CAA, CEC, CSC

11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. CMCT, CEC

11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. CMCT, SIEP

### Contenidos prácticos

2.2 Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. CMCT, CEC.

8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. CCL, CSC, SIEP.

14.1 Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. CAA, CSC, SIEP.

16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada. CCL, CSC, SIEP.

## BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO

### Contenidos teóricos

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, SIEP

6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón. CMCT, SIEP

12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, ¿). CMCT, SIEP, CCL.

13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. CMCT

17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. CMCT

19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. CMCT

Contenidos prácticos

1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma. CMCT

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

4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. CMCT

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

7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. CMCT

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

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

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

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

20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. CMCT

Todos los estándares de aprendizaje tienen el mismo valor.

Los **alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores** tendrán la oportunidad de superar la misma realizando una serie de ejercicios propuestos por el departamento. Para ello se unirá a los alumnos a un grupo de Classroom. Pueden subir los trabajos hasta mitad del mes de Mayo. Para superar la materia se deberán presentar todos los ejercicios solicitados.

El profesor informará personalmente a cada alumno con la materia pendiente de algún curso anterior, sobre los detalles y la realización de dichos ejercicios. También serán informados debidamente sobre los periodos a lo largo del curso en los que podrán presentar estos ejercicios para su evaluación.

De conformidad con lo dispuesto en la INSTRUCCIÓN 9/2020, DE 15 DE JUNIO , «la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, formativa, integradora y diferenciada según las distintas materias del currículo».

Asimismo y de acuerdo con el artículo 14 de la Orden de 14 de julio de 2016, «los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de las distintas materias son los criterios de evaluación y su concreción en los estándares de aprendizaje evaluables». Además para la evaluación del alumnado se tendrán en consideración los criterios y procedimientos de evaluación y promoción incluidos en el proyecto educativo del centro, así como los criterios de calificación incluidos en la programación didáctica.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 15 de la Orden de 14 de julio de 2016, «el profesorado llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la

observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna y de su maduración personal en relación con los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria y las competencias clave.

## DIBUJO TÉCNICO

### Curso: 1º de Bachillerato

La evaluación y calificación del alumno/a, debe responder a la valoración de la adquisición, por parte del alumnado, de los saberes básicos y las competencias específicas propias de la materia. Todo esto está regulado en el Real Decreto 217-2022 y se puede consultar en la programación.

En líneas generales el sistema de evaluación será el siguiente:

Después de explicar en clase los contenidos teóricos de cada tema se harán diez ejercicios con una puntuación de 1 punto cada uno, atendiendo a la completa consecución de los objetivos del mismo.

Para la nota de cada ejercicio se valorará la correcta resolución del mismo, así como la precisión en los mismos, la exactitud y la limpieza de cada uno de ellos.

Al final de cada trimestre se hará una prueba de evaluación que versará sobre los contenidos vistos a lo largo del trimestre y que busquen, del mismo modo que los ejercicios de clase, la valoración sobre la adquisición de los saberes básicos y las competencias específicas de propias de la materia en cada bloque de contenidos concreto y cuya puntuación máxima será de 10 puntos.

La nota de cada trimestre será el resultado de sumar el 60% de la nota de la prueba trimestral y el 40% correspondiente a la media aritmética de las notas de los ejercicios de clase que hayamos hecho durante el trimestre.

Para que el alumno pueda tener la suma de ambas notas, debe haber aprobado el examen trimestral con al menos una puntuación de 5. En caso de suspender el examen se pondrá una nota, siguiendo el mismo criterio anterior pero nunca superará la puntuación de 4.

Con posterioridad a cada trimestre, habrá un examen de recuperación para los aquellos alumnos que no hayan aprobado la primera convocatoria. Para no crear agravios con alumnos que hayan aprobado en la primera convocatoria, el alumno que apruebe el examen de recuperación obtendrá una nota de 5 puntos independientemente de la nota obtenida en el examen. Esa nota, igual que en el caso anterior, será sumada a la correspondiente al 40% de la parte de los ejercicios de clase.

Tanto los contenidos de los ejercicios de clase como los de los exámenes buscarán obtener la información más precisa posible sobre la consecución de los objetivos

mínimos del curso que servirán reflejarán la adquisición de los saberes básicos y las competencias específicas propias de la materia.

Aunque se llevará a cabo una evaluación continua, a lo largo del curso, dado que cada

trimestre corresponde con un bloque de contenidos independiente los los demás, con la intención de ayudar al alumno lo máximo posible, al final del curso, habrá una prueba

extraordinaria para aquellos que al final del curso tengo un sólo trimestre pendiente de superar, después de su evaluación ordinaria y su recuperación correspondiente.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas, dibujo geométrico y los diferentes sistemas de representación, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería y el diseño, e identificando manifestaciones en la arquitectura andaluza, así como en las artes aplicadas en el arte árabe-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario técnico y artístico.

Competencia específica 2

2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, mostrando interés por la precisión, claridad en su lectura y limpieza.

2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.

2.3 Resolver gráficamente tangencias y enlaces, y trazar curvas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.

Competencia específica 3

3.1 Representar en sistema diédrico elementos y formas tridimensionales básicos en el espacio, determinando su relación de pertenencia, intersección, posición, distancia y verdadera magnitud.

3.2 Definir elementos y figuras planas, superficies y sólidos geométricos sencillos en sistemas axonométricos, valorando su importancia como métodos de representación espacial.

3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados, haciendo uso de sus fundamentos.

3.4 Dibujar puntos, elementos lineales, planos, superficies y sólidos geométricos en el espacio, empleando la perspectiva cónica.

3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

3.6 Relacionar los fundamentos y características de los diferentes sistemas de representación entre sí y con sus posibles aplicaciones, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la finalidad y el campo de aplicación de cada uno de ellos.

Competencia específica 4

4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.

4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elemento de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.

Competencia específica 5

5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.

5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones, aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

## **Curso: 2º de Bachillerato**

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 16 del Decreto 110/2016, de 14 de junio, la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua y diferenciada según las materias, tendrá un carácter formativo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

La evaluación será continua por estar inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje y por tener en cuenta el progreso del alumnado, con el fin de detectar las dificultades en el momento en el que se produzcan, averiguar sus causas y, en consecuencia, de acuerdo con lo dispuesto en Capítulo VI del Decreto 110/2016, de 14 de junio, adoptar las medidas necesarias dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles que le permitan continuar adecuadamente su proceso de aprendizaje.

En líneas generales el sistema de evaluación será el siguiente:

Después de explicar en clase los contenidos teóricos de cada tema se harán diez ejercicios con una puntuación de 1 punto cada uno, atendiendo a la completa consecución de los objetivos del mismo.

Para la nota de cada ejercicio se valorará la correcta resolución del mismo, así como la precisión en los mismos, la exactitud y la limpieza de cada uno de ellos.

Al final de cada trimestre se hará una prueba de evaluación que versará sobre los contenidos vistos a lo largo del trimestre y que busquen, del mismo modo que los ejercicios de clase, la valoración sobre la adquisición de los saberes básicos y las competencias específicas de propias de la materia en cada bloque de contenidos concreto y cuya puntuación máxima será de 10 puntos.

La nota de cada trimestre será el resultado de sumar el 60% de la nota de la prueba trimestral y el 40% correspondiente a la media aritmética de las notas de los ejercicios de clase que hayamos hecho durante el trimestre.

Para que el alumno pueda tener la suma de ambas notas, debe haber aprobado el examen trimestral con al menos una puntuación de 5. En caso de suspender el examen se pondrá una nota, siguiendo el mismo criterio anterior pero nunca superará la puntuación de 4.

Con posterioridad a cada trimestre, habrá un examen de recuperación para los aquellos alumnos que no hayan aprobado la primera convocatoria. Para no crear agravios con alumnos que hayan aprobado en la primera convocatoria, el alumno que apruebe el examen de recuperación obtendrá una nota de 5 puntos independientemente de la nota obtenida en el examen. Esa nota, igual que en el caso anterior, será sumada a la correspondiente al 40% de la parte de los ejercicios de clase.

Tanto los contenidos de los ejercicios de clase como los de los exámenes buscarán obtener la información más precisa posible sobre la consecución de los objetivos mínimos del curso que servirán reflejarán la adquisición de los saberes básicos y las competencias específicas propias de la materia.

Aunque se llevará a cabo una evaluación continua, a lo largo del curso, dado que cada

trimestre corresponde con un bloque de contenidos independiente los los demás, con la intención de ayudar al alumno lo máximo posible, al final del curso, habrá una prueba

extraordinaria para aquellos que al final del curso tengan un sólo trimestre pendiente de superar, después de su evaluación ordinaria y su recuperación correspondiente.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS.**

#### **BLOQUE 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. CAA, CMCT, SIEP, CEC. 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. Saber realizar dibujos con materiales tradicionales y con programas de dibujo vectorial por ordenador. CAA, CMCT, CD.

#### **BLOQUE 2.**

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. CCL, CAA, CMCT, CD. 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. CAA, CMCT, SIEP. 3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia

relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción.

### BLOQUE 3.

1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final. CCL, CSC. 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. CAA, CMCT, SIEP, CSC. Dibujo Técnico I.

### RELACIÓN DE ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES EN EL PRESENTE CURSO.

Como puede apreciarse, hemos dividido los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE en dos grandes categorías correspondientes a aquellos con un contenido puramente TEÓRICO O CONCEPTUAL y otra que incluye a los que son CONOCIMIENTOS DE APLICACIÓN PRÁCTICA en la realización de ejercicios.

A continuación se presenta la relación de todos los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE establecidos por ley. Estos estándares aparecen en todos los bloques temáticos que se presentan a continuación, divididos en las dos categorías mencionadas anteriormente por su naturaleza conceptual o de aplicación práctica:

#### BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO.

##### CONTENIDOS CONCEPTUALES

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

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

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.

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.

##### CONTENIDOS DE APLICACIÓN PRÁCTICA

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.

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.

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.

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

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.

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.

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.

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

## BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

### CONTENIDOS CONCEPTUALES

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.

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.

1,4, Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada

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.

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.

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.

#### CONTENIDOS DE APLICACIÓN PRÁCTICA

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.

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.

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

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

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

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.

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, tratándose a mano alzado o con la ayuda de plantillas de curvas.

#### BLOQUE 3: NORMALIZACIÓN.

##### CONTENIDOS CONCEPTUALES

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.

##### CONTENIDOS DE APLICACIÓN PRÁCTICA

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

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

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

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

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