

ANEXO IV, CUADRO RESUMEN DE LA PROGRAMACIÓN.

NOTA: Con el fin de que las familias y el alumnado disponga de información sobre los procesos relativos al desarrollo de esta materia y su evaluación, se haya disponible y visible para las familias el cuaderno de trabajo de SÉNECA donde se van registrando las actividades, temporalización, descripción, criterios y rúbricas, junto con la calificación.

Además, todas las actividades se encuentran expuestas en el portal MOODLE CENTROS con múltiples ejemplos resueltos, apoyo audiovisual y tutoriales en diversos formatos.

CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 1º, 2º Y 3º ESO

Bloque 1. Expresión Plástica.

1. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
2. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios.
Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
3. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.
4. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.
5. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.
6. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.
7. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.
8. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación.
La obra en linóleo de Picasso.
9. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

1. Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad.
Significante y significado.
2. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
3. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno.
4. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.
5. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).

6. Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.
7. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.
8. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
9. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
10. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.
11. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
2. Uso de las herramientas.
3. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
4. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos.
5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.
6. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
7. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.
8. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación.
9. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

Departamento de Dibujo, IES "Alonso Cano", Dúrcal

Marcados en Verde: sólo en primer curso. Azul, solo en segundo curso. Negro: en los tres niveles.

| Bloque 1. Expresión plástica | |
|--|---|
| Criterios de evaluación | Estándares de aprendizaje evaluables |
| <p>1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</p> <p>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p> <p>3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p> <p>5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p> <p>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p> <p>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p> <p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. 9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p> <p>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico- plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p> | <p>1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.</p> <p>2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.</p> <p>2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</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 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.</p> <p>3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)</p> <p>4.1. 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</p> <p>4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito</p> <p>4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</p> <p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>6.1. 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.</p> <p>6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p> <p>7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p> <p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p> <p>Criterios de evaluación Estándares de aprendizaje evaluables</p> <p>9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p> <p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. 11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> |
|--|---|

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

Bloque 1. Expresión plástica

Crit.1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP.

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

Crit.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, CEC.

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

Crit.1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CEC.

Crit.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. CMCT, CD.

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

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

Crit.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.

Crit.1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.

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

| Bloque 2. Comunicación audiovisual | |
|---|---|
| Criterios de evaluación | Estándares de aprendizaje evaluables |
| <p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</p> <p>2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</p> <p>3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.</p> <p>4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p> <p>5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.</p> <p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p> <p>7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</p> <p>8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</p> <p>9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</p> <p>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</p> <p>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</p> <p>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p> <p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p> <p>14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p> <p>15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</p> <p>16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p> | <p>1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.</p> <p>2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.</p> <p>3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.</p> <p>4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</p> <p>4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</p> <p>4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p> <p>5.1. Distingue símbolos de iconos.</p> <p>5.2. Diseña símbolos e iconos.</p> <p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p> <p>6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p> <p>7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.</p> <p>7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</p> <p>8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p> <p>9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p> <p>10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</p> <p>11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.</p> <p>11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p> <p>12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>(guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.</p> <p>13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p> <p>14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p> <p>15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p> <p>16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada</p> |
|--|---|

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

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

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

Crit.2.3. Identificar signifiante y significado en un signo visual. CAA, CEC.

Crit.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.

Crit.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos. CAA, CSC.

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

Crit.2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.

Crit.2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP.

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

Crit.2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL, CSC.

Crit.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL, CSC.

Crit.2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.

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

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

15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. CAA, CSC, CEC.

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

| Bloque 3. Dibujo técnico | |
|--|---|
| Criterios de evaluación | Estándares de aprendizaje evaluables |
| <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. 4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</p> <p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p> <p>6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</p> <p>7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p> <p>8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p> <p>9. 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 puntos y rectas 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>17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</p> <p>18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p> <p>19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</p> <p>20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p> | <p>1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.</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.</p> <p>3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p> <p>4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.</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.</p> <p>6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.</p> <p>7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p> <p>8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p> <p>9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.</p> <p>10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p> <p>11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.</p> <p>11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.</p> <p>12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).</p> <p>13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.</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.</p> <p>15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.</p> |

Departamento de Dibujo, IES "Alonso Cano", Dúrcal

| | |
|--|--|
| <p>21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p> <p>22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</p> <p>23. Comprender construcción del óvalo y del ovoide, aplicando propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p> <p>24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.</p> <p>25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.</p> <p>26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p> <p>27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.</p> <p>28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</p> <p>29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p> | <p>16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</p> <p>17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.</p> <p>18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</p> <p>19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.</p> <p>20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.</p> <p>21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.</p> <p>22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.</p> <p>24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.</p> <p>25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.</p> <p>26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p> <p>27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</p> <p>28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</p> <p>29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</p> |
|--|--|

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Crit.2.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. CMCT.

Departamento de Dibujo, IES "Alonso Cano", Dúrcal

Crit.2.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.

Crit.2.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.

Crit.2.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.

Crit.2.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.

Crit.2.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT.

Crit.2.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.

Crit.2.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.

Crit.2.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.

Crit.2.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT.

Crit.2.12. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP.

Crit.2.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.

Crit.2.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.

Crit.2.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.

Crit.2.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIE.,

Crit.2.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.

Crit.2.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.

Crit.2.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.

Crit.2.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.

Crit.2.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.

Crit.2.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.

Crit.2.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT.

Departamento de Dibujo, IES "Alonso Cano", Dúrcal

Crit.2.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. CMCT, SIEP.

Crit.2.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. CMCT, CAA.

Crit.2.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.

Crit.2.27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. CMCT, CAA.

Crit.2.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.

Crit.2.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. CMCT, CAA.

1º, 2º y 3º deESO. Ponderación de los criterios de evaluación

| Nº Criterio | Denominación | Ponderación % |
|-------------|--|---------------|
| EPVA1.1 | Identificar los elementos configuradores de la imagen. | 2 |
| EPVA1.2 | Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. | 2 |
| EPVA1.3 | Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros. | 3 |
| EPVA1.4 | Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. | 2 |
| EPVA1.5 | Experimentar con los colores primarios y secundarios. | 4 |
| EPVA1.6 | Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. | 2 |
| EPVA1.7 | Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. | 2 |
| EPVA1.8 | Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. | 2 |
| EPVA1.9 | Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. | 3 |
| EPVA1.10 | Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. | 1 |
| EPVA1.11 | Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage. | 3 |
| EPVA2.1 | Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. | 1 |
| EPVA2.2 | Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. | 1 |
| EPVA2.3 | Identificar significante y significado en un signo visual. | 1 |

Departamento de Dibujo, IES "Alonso Cano", Dúrcal

| | | |
|----------|---|---|
| EPVA2.4 | Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. | 1 |
| EPVA2.5 | Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. | 1 |
| EPVA2.6 | Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. | 1 |
| EPVA2.7 | Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. | 3 |
| EPVA2.8 | Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. | 2 |
| EPVA2.9 | Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. | 2 |
| EPVA2.10 | Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. | 1 |
| EPVA2.11 | Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. | 3 |
| EPVA2.12 | Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. | 3 |
| EPVA2.13 | Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. | 1 |
| EPVA2.14 | Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. | 1 |
| EPVA2.15 | Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. | 1 |
| EPVA2.16 | Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. | 1 |
| EPVA3.1 | Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. | 3 |
| EPVA3.2 | Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. | 1 |
| EPVA3.3 | Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. | 4 |
| EPVA3.4 | Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. | 1 |
| EPVA3.5 | Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. | 4 |
| EPVA3.6 | Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. | 1 |
| EPVA3.7 | Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. | 2 |
| EPVA3.8 | Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. | 1 |
| EPVA3.9 | Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. | 1 |
| EPVA3.10 | Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. | 3 |

Departamento de Dibujo, IES "Alonso Cano", Dúrcal

| | | |
|----------|---|---|
| EPVA3.11 | Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. | 1 |
| EPVA3.12 | Conocer lugares geométricos y definirlos. | 0 |
| EPVA3.13 | Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. | 4 |
| EPVA3.14 | Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). | 4 |
| EPVA3.15 | Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. | 0 |
| EPVA3.16 | Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. | 1 |
| EPVA3.17 | Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. | 3 |
| EPVA3.18 | Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. | 3 |
| EPVA3.19 | Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. | 1 |
| EPVA3.20 | Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. | 1 |
| EPVA3.21 | Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. | 1 |
| EPVA3.22 | Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. | 1 |
| EPVA3.23 | Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. | 1 |
| EPVA3.24 | Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. | 1 |
| EPVA3.25 | Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. | 1 |
| EPVA3.26 | Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. | 1 |
| EPVA3.27 | Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. | 1 |
| EPVA3.28 | Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. | 3 |
| EPVA3.29 | Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. | 1 |

2.7. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 4º ESO

Bloque 1 Expresión plástica.

1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.
2. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
3. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
4. Creatividad y subjetividad.
5. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
6. El color en la composición.
7. Simbología y psicología del color.
8. Texturas.
9. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura.
10. Materiales y soportes.
11. Concepto de volumen.
12. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
13. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.
14. Aplicación en las creaciones personales.
15. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
16. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia.
17. Imágenes de diferentes períodos artísticos.
18. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.
19. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Bloque 2 Dibujo técnico

1. Formas planas.
2. Polígonos.
3. Construcción de formas poligonales.
4. Trazados geométricos, tangencias y enlaces.
5. Aplicaciones en el diseño.
6. Composiciones decorativas.
7. Aplicaciones en el diseño gráfico.
8. Proporción y escalas.
9. Transformaciones geométricas.
10. Redes modulares.
11. Composiciones en el plano.
12. Descripción objetiva de las formas.
13. El dibujo técnico en la comunicación visual.
14. Sistemas de representación.
15. Aplicación de los sistemas de proyección.
16. Sistema diédrico.
17. Vistas.
18. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica.
19. Perspectiva caballera.

20. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista.

Bloque 3 Fundamentos del diseño

1. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
2. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
3. Fundamentos del diseño.
4. Ámbitos de aplicación.
5. Movimientos en el plano y creación de submódulos.
6. Formas modulares.
7. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.
8. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
9. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.
10. Tipografía.
11. Diseño del envase.
12. La señalética.
13. Diseño industrial: Características del producto.
14. Proceso de fabricación.
15. Ergonomía y funcionalidad.
16. Herramientas informáticas para el diseño.
17. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.
18. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.
19. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.
20. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

Bloque 4 Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.
2. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
3. Principales elementos del lenguaje audiovisual.
4. Finalidades.
5. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
6. La fotografía: inicios y evolución.
7. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.
8. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.
9. Lenguaje cinematográfico.
10. Cine de animación.
11. Análisis.
12. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.
13. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
14. Estereotipos y sociedad de consumo.
15. Publicidad subliminal.

| Bloque 1. Expresión plástica | | |
|--|-----------------------|--|
| Criterios de evaluación | competencias | Estándares de aprendizaje evaluables |
| <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>CSC, SIEP, CEC</p> | <p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</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>CD, SIEP, CEC</p> | <p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> |
| <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p> | <p>CAA, CSC, SIEP</p> | <p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</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>CAA, CSC, SIEP</p> <p>CCL, CSC, CEC</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.</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.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen</p> |
|--|--|--|

| Bloque 2. Dibujo técnico | | |
|--|---|--|
| Criterios de evaluación | competencias | Estándares de aprendizaje evaluables |
| <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 las ingenierías.</p> | <p>CMCT, CAA.</p> <p>CMCT, CSC, CEC</p> | <p>1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</p> <p>1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p> <p>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p>2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p> |

Departamento de Dibujo, IES "Alonso Cano", Dúrcal

| | | |
|--|------------------------|---|
| <p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p> | <p>CMCT, CD, SIEP.</p> | <p>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p> <p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p> |
|--|------------------------|---|

| Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia | | |
|---|--|--|
| Criterios de evaluación | Competencias | Estándares de aprendizaje evaluables |
| <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 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</p> | <p>CCL, CSC, SIEP</p> <p>CAA, CSC, CEC</p> <p>CD, SIEP</p> | <p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.</p> <p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p> <p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades. 3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p> |

Departamento de Dibujo, IES "Alonso Cano", Dúrcal

| | | |
|--|-----------------|--|
| <p>los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p> | <p>CCL, CSC</p> | <p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p> |
|--|-----------------|--|

4º ESO. Ponderación de los criterios de evaluación

| Nº Criterio | Denominación | Ponderación % |
|-------------|--|---------------|
| EPVA1.1 | 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. | 6,67 |
| EPVA1.2 | Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas , tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. | 6,67 |
| EPVA1.3 | Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. | 6,67 |
| EPVA1.4 | Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. | 6,67 |

Departamento de Dibujo, IES "Alonso Cano", Dúrcal

| | | |
|---------|--|------|
| EPVA1.5 | 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. | 6,67 |
| EPVA2.1 | 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. | 6,67 |
| EPVA2.2 | 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. | 6,67 |
| EPVA2.3 | Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. | 6,67 |
| EPVA3.1 | 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. | 6,67 |
| EPVA3.2 | Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. | 6,67 |
| EPVA3.3 | 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. | 6,67 |
| EPVA4.1 | Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo. | 6,67 |
| EPVA4.2 | Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. | 6,67 |
| EPVA4.3 | Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. | 6,67 |
| EPVA4.4 | 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. | 6,62 |

3.1.4. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Dibujo Técnico I (144 horas)

| Dibujo Técnico I | | |
|--|--|---|
| Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico | | |
| Contenidos | Criterios de evaluación | Estándares de aprendizaje |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Trazados geométricos. 2. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico. 3. Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. 4. Identificación de estructuras geométricas en el Arte. 5. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. 6. Trazados fundamentales en el plano. 7. Circunferencia y círculo Operaciones con segmentos. 8. Mediatriz. 9. Paralelismo y perpendicularidad. 10. Ángulos: clasificación, características y operaciones. 11. Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones 12. Triángulos: resolución gráfica de triángulos, determinación, propiedades y aplicaciones de sus rectas y puntos notables. 13. Cuadriláteros: clasificación, características y construcciones. 14. Polígonos regulares: construcción conociendo el lado y a partir del radio de la circunferencia circunscrita. 15. Método general. 16. Polígonos estrellados. 17. Elaboración de formas basadas en redes modulares pudiendo utilizar como ejemplo el diseño de los azulejos de la herencia de la cultura árabe-andaluza. 18. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario. 19. Representación de formas planas. 20. Trazado de formas proporcionales: Proporcionalidad y semejanza. | <p>DBT1.1 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 análisis de figura elaborada previamente.</p> <p>DBT1.2 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.</p> | <p>DBT1.1.1 - Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>DBT1.1.2 - Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p> <p>DBT1.1.3 - Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p> <p>DBT1.1.4 - Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p> <p>DBT1.1.5 - Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>DBT1.1.6 - Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p> <p>DBT1.1.7 - Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p> <p>DBT1.1.8 - Comprende las características</p> |

Departamento de Dibujo, IES "Alonso Cano", Dúrcal

| | | |
|--|--|--|
| <p>21. Construcción y utilización de escalas gráficas.</p> <p>22. Transformaciones geométricas elementales: giro, traslación, simetría, homología, homotecia y afinidad.</p> <p>23. Identificación de invariantes.Aplicaciones</p> <p>24. Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces.Aplicaciones.</p> <p>25. Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.</p> <p>26. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>27. Geometría y nuevas tecnologías.</p> <p>28. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D utilizando entre otras actividades la reproducción mediante las nuevas tecnologías de la tracería que encontramos en la Alhambra de Granada u otros edificios del patrimonio histórico andaluz.</p> | | <p>de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</p> <p>DBT1.2.1 - Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p> <p>DBT1.2.2 - Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>DBT1.2.3 - Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>DBT1.2.4 - Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> |
|--|--|--|

| Dibujo Técnico I | | |
|---|---|--|
| Bloque 2. Sistemas de representación | | |
| Contenidos | Criterios de evaluación | Estándares de aprendizaje |
| <p>1. Fundamentos de los sistemas de representación.</p> <p>2. Sistemas de representación en el Arte.</p> <p>3. Evolución histórica de los sistemas de representación.</p> <p>4. Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.</p> <p>5. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.</p> <p>6. Clases de proyección.</p> <p>7. Sistemas de representación y nuevas tecnologías.</p> <p>8. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.</p> <p>9. Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas.</p> <p>10. Disposición normalizada.</p> <p>11. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes.</p> <p>12. Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección.</p> <p>13. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos.</p> <p>14. Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.</p> <p>15. Sistema de planos acotados. Aplicaciones.</p> <p>16. Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.</p> <p>17. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.</p> <p>18. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares.</p> <p>19. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</p> <p>20. Sistema cónico: elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual.</p> <p>21. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.</p> <p>22. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.</p> | <p>DBT2.2 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>DBT2.3 Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p> <p>DBT2.4 Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</p> | <p>DBT2.1.1 - Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.</p> <p>DBT2.1.2 - Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p> <p>DBT2.1.3 - 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.</p> <p>DBT2.1.4 - Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.</p> <p>DBT2.2.1 - 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.</p> <p>DBT2.2.2 - Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).</p> <p>DBT2.2.3 - Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones</p> |

| | | |
|---|--|---|
| <p>23. Representación simplificada de la circunferencia.</p> <p>24. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.</p> | | <p>necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.</p> <p>DBT2.2.4 - 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.</p> <p>DBT2.2.5 - 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.</p> <p>DBT2.3.1 - 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.</p> <p>DBT2.3.2 - Realiza perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>DBT2.4.1 - 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.</p> <p>DBT2.4.2 - 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</p> |
|---|--|---|

| | | <p>los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>DBT2.4.3 - 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 alzado o con la ayuda de plantillas de curvas.</p> |
|--|---|--|
| Dibujo Técnico I | | |
| Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos | | |
| Contenidos | Criterios de evaluación | Estándares de aprendizaje |
| <p>1. Elementos de normalización.</p> <p>2. El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.</p> <p>3. Formatos. Doblado de planos.</p> <p>4. Vistas. Líneas normalizadas.</p> <p>5. Escalas. Acotación.</p> <p>6. Cortes y secciones.</p> <p>7. Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial. Dibujo arquitectónico.</p> | <p>DBT3.1 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.</p> <p>DBT3.2 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.</p> | <p>DBT3.1.1 - 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.</p> <p>DBT3.2.1 - Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p> <p>DBT3.2.2 - 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.</p> <p>DBT3.2.3 - Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>de acuerdo a la norma.</p> <p>DBT3.2.4 - Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p> <p>DBT3.2.5 - Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.</p> |
|--|--|---|

1º Bachillerato. Dibujo Técnico I. Ponderación de los criterios de evaluación

| Nº Criterio | Denominación | Ponderación % |
|----------------|---|------------------|
| DBT1.1 | 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 análisis de figura elaborada previamente. | 12,5 |
| DBT1.2 | 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. | 12,5 |
| DBT2.1 | 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. | 12,5 |
| DBT2.2 | 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 | 12,5 |
| DBT2.3 | Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados. | 12,5 |

| | | |
|--------|---|------|
| DBT2.4 | Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final. | 12,5 |
| DBT3.1 | 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. | 12,5 |
| DBT3.2 | 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. | 12,5 |

Dibujo Técnico II (144 horas)

Nota: Esta programación estará sujeta a los posibles cambios que sean introducidos por la coordinación de las pruebas de acceso a la Universidad.

| Dibujo Técnico II | | |
|---|---|--|
| Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico | | |
| Contenidos | Criterios de evaluación | Estándares de aprendizaje |
| 1. Trazados geométricos. 2. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico. 3. Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. 4. Identificación de estructuras geométricas en el Arte. 5. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. 6. Trazados fundamentales en el plano. 7. Circunferencia y círculo Operaciones con segmentos. 8. Mediatrix. | DBT1.1 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 análisis de figura elaborada previamente. DBT1.2 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 | DBT1.1.1 - 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. DBT1.1.2 - 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. DBT1.1.3 - Relaciona las líneas y puntos |

Departamento de Dibujo, IES "Alonso Cano", Dúrcal

| | | |
|--|--|--|
| <p>9. Paralelismo y perpendicularidad.</p> <p>10. Ángulos: clasificación, características y operaciones.</p> <p>11. Determinación de lugares geométricos.Aplicaciones</p> <p>12. Triángulos: resolución gráfica de triángulos, determinación, propiedades y aplicaciones de sus rectas y puntos notables.</p> <p>13. Cuadriláteros: clasificación, características y construcciones.</p> <p>14. Polígonos regulares: construcción conociendo el lado y a partir del radio de la circunferencia circunscrita.</p> <p>15. Método general.</p> <p>16. Polígonos estrellados.</p> <p>17. Elaboración de formas basadas en redes modulares pudiendo utilizar como ejemplo el diseño de los azulejos de la herencia de la cultura árabe-andaluza.</p> <p>18. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.</p> <p>19. Representación de formas planas.</p> <p>20. Trazado de formas proporcionales: Proporcionalidad y semejanza.</p> <p>21. Construcción y utilización de escalas gráficas.</p> <p>22. Transformaciones geométricas elementales: giro, traslación, simetría, homología, homotecia y afinidad.</p> <p>23. Identificación de invariantes.Aplicaciones</p> <p>24. Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces.Aplicaciones.</p> <p>25. Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.</p> <p>26. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>27. Geometría y nuevas tecnologías.</p> <p>28. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D utilizando entre otras actividades la reproducción mediante las nuevas tecnologías de la tracería que encontramos en la Alhambra de Granada u otros edificios del patrimonio histórico andaluz.</p> | <p>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.</p> | <p>notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p> <p>DBT1.1.4 - Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p> <p>DBT1.1.5 - Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>DBT1.1.6 - Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p> <p>DBT1.1.7 - Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p> <p>DBT1.1.8 - Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</p> <p>DBT1.2.1 - Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p> <p>DBT1.2.2 - Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>DBT1.2.3 - Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>DBT1.2.4 - Diseña a partir de un boceto</p> |
|--|--|--|

Departamento de Dibujo, IES "Alonso Cano", Dúrcal

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> |
|--|--|--|

| Dibujo Técnico II | | |
|--|--|---|
| Bloque 2. Sistemas de representación | | |
| Contenidos | Criterios de evaluación | Estándares de aprendizaje |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Fundamentos de los sistemas de representación. 2. Sistemas de representación en el Arte. 3. Evolución histórica de los sistemas de representación. 4. Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. 5. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. 6. Clases de proyección. 7. Sistemas de representación y nuevas tecnologías. 8. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D. 9. Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. 10. Disposición normalizada. 11. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes. 12. Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y | <p>DBT2.2 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>DBT2.3 Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p> <p>DBT2.4 Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de</p> | <p>DBT2.1.1 - Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.</p> <p>DBT2.1.2 - Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p> <p>DBT2.1.3 - 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.</p> <p>DBT2.1.4 - Comprende los fundamentos del</p> |

Departamento de Dibujo, IES "Alonso Cano", Dúrcal

| | | |
|---|---|--|
| <p>perpendicularidad. Pertenencia e intersección.</p> <p>13. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos.</p> <p>14. Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.</p> <p>15. Sistema de planos acotados.</p> <p>Aplicaciones.</p> <p>16. Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.</p> <p>17. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.</p> <p>18. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares.</p> <p>19. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</p> <p>20. Sistema cónico: elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual.</p> <p>21. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.</p> <p>22. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.</p> <p>23. Representación simplificada de la circunferencia.</p> <p>24. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.</p> | <p>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>sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.</p> <p>DBT2.2.1 - 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.</p> <p>DBT2.2.2 - Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).</p> <p>DBT2.2.3 - 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.</p> <p>DBT2.2.4 - 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.</p> <p>DBT2.2.5 - 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.</p> <p>DBT2.3.1 - Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero,</p> |
|---|---|--|

| | | |
|--|-------------------------|--|
| | | <p>representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p> <p>DBT2.3.2 - 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.</p> <p>DBT2.4.1 - 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.</p> <p>DBT2.4.2 - 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.</p> <p>DBT2.4.3 - 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.</p> |
| Dibujo Técnico II | | |
| Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos | | |
| Contenidos | Criterios de evaluación | Estándares de aprendizaje |

Departamento de Dibujo, IES "Alonso Cano", Dúrcal

| | | |
|---|---|---|
| <p>1. Elementos de normalización. 2. El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. 3. Formatos. Doblado de planos. 4. Vistas. Líneas normalizadas. 5. Escalas. Acotación. 6. Cortes y secciones. 7. Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial. Dibujo arquitectónico.</p> | <p>DBT3.1 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.</p> <p>DBT3.2 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.</p> | <p>DBT3.1.1 - 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.</p> <p>DBT3.2.1 - Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p> <p>DBT3.2.2 - 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.</p> <p>DBT3.2.3 - Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p> <p>DBT3.2.4 - Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p> <p>DBT3.2.5 - Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.</p> |
|---|---|---|

2º Bachillerato. Dibujo Técnico II. Ponderación de los criterios de evaluación

| Nº Criterio | Denominación | Ponderación % |
|----------------|--|------------------|
| DBT1.1 | 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 análisis de figura elaborada previamente. | 12,5 |
| DBT1.2 | 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. | 12,5 |

| | | |
|--------|---|------|
| | Saber realizar dibujos con materiales tradicionales y con programas de dibujo vectorial por ordenador. | |
| DBT2.1 | 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. | 12,5 |
| DBT2.2 | 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 | 12,5 |
| DBT2.3 | Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados. | 12,5 |
| DBT2.4 | Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final. | 12,5 |
| DBT3.1 | 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. | 12,5 |
| DBT3.2 | 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. | 12,5 |

DIBUJO ARTÍSTICOII. 1º BACHILLERATO

Bloque 1. La forma. Estudio y transformación

Departamento de Dibujo, IES "Alonso Cano", Dúrcal

| Criterios de evaluación | Estándares de aprendizaje evaluables |
|---|--|
| <p>1. Desarrolla la destreza dibujística con distintos niveles de iconicidad. 2. Interpretar una forma u objeto según sus intenciones comunicativas.</p> | <p>1.1. Interpreta y aplica formas u objetos atendiendo a diversos grados de iconicidad (apuntes, bocetos, croquis,...), con diferentes técnicas gráficas y según sus funciones comunicativas (ilustrativas, descriptivas, ornamentales o subjetivas)</p> <p>2.1. Analiza la configuración de las formas naturales y artificiales discriminando lo esencial de sus características formales, mediante la ejecución gráfica y la discusión verbal y escrita.</p> |
| Bloque 2: La expresión de la subjetividad | |
| <p>1. Desarrollar la capacidad de representación de las formas mediante la memoria y retentiva visual.</p> <p>2. Elaborar imágenes con distintas funciones expresivas utilizando la memoria y retentiva visual. 3. Investigar sobre la expresividad individual, con el lenguaje propio de la expresión gráfico-plástica</p> | <p>1.1 Representa formas aprendidas mediante la percepción visual y táctil atendiendo a sus características formales esenciales.</p> <p>2.1. Expresa sentimientos y valores subjetivos mediante la representación de composiciones figurativas y abstractas de formas y colores (funciones expresivas).</p> <p>2.2. Experimenta con métodos creativos de memorización y retentiva para buscar distintas representaciones mediante valores lumínicos, cromáticos y compositivos, un mismo objeto o composición.</p> <p>3.1. Analiza de forma verbal y escrita, individual y colectivamente, obras propias o ajenas, atendiendo a sus valores subjetivos.</p> |
| Bloque 3. Dibujo y perspectiva | |
| <p>1. Representar gráficamente con diferentes niveles de iconicidad , las formas, aisladas o en una composición, el entorno inmediato, interiores y exteriores, expresando las características espaciales, de proporcionalidad, valores lumínicos y cromáticos</p> | <p>1.1. Comprende y representa las formas desde distintos puntos de vista.</p> <p>1.2. Observa el entorno como un elemento de estudio gráfico y elabora composiciones cromáticas y lineales, atendiendo a las variaciones formales según el punto de vista.</p> <p>1.3. Representa los objetos aislados o en un entorno conociendo los aspectos estructurales de la forma, posición y tamaño de sus elementos.</p> |
| Bloque 4. El cuerpo humano como modelo | |
| <p>1. Analizarlas relaciones de proporcionalidad de la figura humana. 2. Representar la figura humana, su entorno, identificando las relaciones de proporcionalidad entre el conjunto y sus partes. 3. Experimentar con los recursos gráfico-plásticos para representar el movimiento y expresividad de la figura humana.</p> | <p>1.1. Comprende la figura humana como un elemento de estudio gráfico y expresivo, mediante la observación y reflexión de obras propias y ajenas.</p> <p>1.2. Analiza la figura humana atendiendo a sus relaciones de proporcionalidad mediante la observación del natural o con modelos estáticos.</p> <p>2.1. Representa la figura humana atendiendo a la expresión global de las formas que la componen y la articulación y orientación de la estructura que la define.</p> <p>3.1. Es capaz de representar y captar el movimiento de la figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas.</p> <p>3.2. Elabora imágenes con distintos procedimientos gráfico plásticos y distintas funciones expresivas con la figura humana como sujeto.</p> |
| Bloque 5. El dibujo en el proceso creativo | |

Departamento de Dibujo, IES "Alonso Cano", Dúrcal

| | |
|---|--|
| <p>1. Conocer y aplicar las herramientas digitales de dibujo y sus aplicaciones en la creación gráfico-plástica.</p> <p>2. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y del conocimiento de su terminología, materiales y procedimientos para desarrollar el proceso creativo con fines artísticos, tecnológicos o científicos, así como las posibilidades de las TIC.</p> <p>3. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.</p> | <p>1.1. Conoce y aplica las herramientas del Dibujo Artístico digital utilizando las TIC en procesos creativos.</p> <p>2.1. Valora la importancia del Dibujo Artístico en los procesos proyectivos elaborando proyectos conjuntos con otras disciplinas artísticas o no del mismo nivel o externos.</p> <p>2.2. Demuestra creatividad y autonomía en los procesos artísticos proponiendo soluciones gráfico-plásticas que afianzan su desarrollo personal y autoestima.</p> <p>2.3. Está orientado y conoce las posibilidades del Dibujo Artístico en la Enseñanzas Artísticas, Tecnológicas y Científicas con ejemplos claros y contacto directo con artistas, diseñadores, científicos y técnicos.</p> <p>2.4. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica en puestas en común, de sus proyectos individuales o colectivos fomentando la participación activa y crítica constructiva.</p> <p>2.5. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico plásticos.</p> <p>3.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> |
|---|--|

1º Bachillerato. Dibujo artístico. Ponderación de los criterios de evaluación

| Nº Criterio | Denominación | Pond. % |
|----------------|--|------------|
| DAR1.1 | Utilizar diferentes recursos gráficos en imágenes con distinto grado de iconicidad, atendiendo la naturaleza de la forma, natural o artificial y desarrollando la destreza en el dibujo. | 8,33 |
| DAR1.2 | Interpretar una forma u objeto según sus intenciones comunicativas. | 8,33 |
| DAR2.1 | Desarrollar la capacidad de representación de las formas mediante la memoria y retentiva visual. | 8,33 |
| DAR2.2 | Elaborar imágenes con distintas funciones expresivas utilizando la memoria y retentiva visual. | 8,33 |
| DAR2.3 | Investigar sobre la expresividad individual, con el lenguaje propio de la expresión gráfico-plástica. | 8,33 |
| DAR3.1 | Representar gráficamente con diferentes niveles de iconicidad, las formas, aisladas o en una composición, el entorno inmediato, interiores y exteriores, expresando las características espaciales, de proporcionalidad, valores lumínicos y cromáticos. | 8,33 |
| DAR4.1 | Analizar las relaciones de proporcionalidad de la figura humana. | 8,33 |
| DAR4.2 | Representar la figura humana de manera descriptiva y analítica, atendiendo a su estructura, relación de proporciones y movimiento. | 8,33 |
| DAR4.3 | Experimentar con los recursos gráfico-plásticos para representar el movimiento y expresividad de la figura humana. | 8,33 |
| DAR5.1 | Conocer y aplicar las herramientas digitales del dibujo y sus aplicaciones en la creación gráfico-plástica. | 8,33 |

Departamento de Dibujo, IES "Alonso Cano", Dúrcal

| | | |
|--------|---|------|
| DAR5.2 | Valorar la importancia del dibujo como herramienta del pensamiento y del conocimiento de su terminología, materiales y procedimientos para desarrollar el proceso creativo con fines artísticos, tecnológicos o científicos, así como las posibilidades de las TIC. | 8,33 |
| DAR5.3 | Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades y aportando al aula todos los materiales necesarios. | 8,37 |