

## **ANEXO I**

### **OBJETIVOS**

#### **OBJETIVOS GENERALES**

Desde el Área de Educación Plástica y Visual se contribuirá al desarrollo de los objetivos de Etapa. De igual forma se tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades, expresadas en los Objetivos tal y como se desarrollan en la Orden de 14 de julio de 2016:

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

## **OBJETIVOS DIDÁCTICOS 1º ESO**

1. Manejar y conservar de forma adecuada los distintos materiales de trabajo y comprender las técnicas gráfico-plásticas en la realización de trabajos y proyectos artísticos.

2. Analizar imágenes y comentarlas de forma crítica, clasificándolas a nivel formal, comprendiendo su significado y valorando sus cualidades estéticas dentro de su contexto socio-histórico.

3. Expresar ideas personales de forma visual y plástica, aplicando los conocimientos y conceptos teóricos adquiridos en clase y empleando el lenguaje visual de forma adecuada.

4. Respetar las normas de clase, manteniendo la limpieza y el orden del aula y de los materiales utilizados.

5. Conocer y manejar adecuadamente los instrumentos necesarios para trazados técnicos.

6. Iniciarse en los trazados geométricos básicos, fundamentalmente paralelismo y perpendicularidad.

7. Conocer y construir polígonos regulares y estrellados por método general y específico.

8. Analizar y saber utilizar los diversos elementos y códigos de la comunicación visual, para expresar con propiedad mensajes visuales y audiovisuales.

9. Distinguir y aplicar las distintas funciones del lenguaje visual y audiovisual.

10. Conocer los elementos que estructuran cualquier composición plástica y valorar la importancia que tiene la organización de estos para producir una determinada sensación.

11. Comprender y aplicar la teoría del color, siendo capaces de elaborar colores secundarios y terciarios a partir de los primarios.

12. Manejar el color en creaciones personales comprendiendo las connotaciones psicológicas del uso del color

13. Emplear recursos digitales de manera adecuada en la elaboración de documentos multimedia.

14. Desarrollar el pensamiento crítico adoptando criterios personales que permitan construir una opinión personal fundamentada.

15. Planificar el proceso de realización de una obra o proyecto artístico controlando las distintas fases del mismo y ejecutándolo con respecto a la intención inicial.

16. Cooperar con compañeros en las distintas actividades llevadas a cabo en el aula, valorando el trabajo en equipo y favoreciendo el diálogo y la colaboración.

## **OBJETIVOS DIDÁCTICOS 2º ESO**

1. Manejar y conservar de forma adecuada los distintos materiales de trabajo y comprender las técnicas gráfico-plásticas en la realización de trabajos y proyectos artísticos.

2. Analizar imágenes y comentarlas de forma crítica, clasificándolas a nivel formal, comprendiendo su significado y valorando sus cualidades estéticas dentro de su contexto socio-histórico.

3. Expresar ideas personales de forma visual y plástica, aplicando los conocimientos y conceptos teóricos adquiridos en clase y empleando el lenguaje visual de forma adecuada.

4. Respetar las normas de clase, manteniendo la limpieza y el orden del aula y de los materiales utilizados.

5. Conocer y manejar adecuadamente los instrumentos necesarios para trazados técnicos.

6. Dominar los trazados geométricos básicos, fundamentalmente paralelismo y perpendicularidad.

7. Conocer y construir polígonos regulares y estrellados por método general y específico.

8. Analizar y saber utilizar los diversos elementos y códigos de la comunicación visual, para expresar con propiedad mensajes visuales y audiovisuales.

9. Distinguir y aplicar las distintas funciones del lenguaje visual y audiovisual.

10. Conocer los elementos que estructuran cualquier composición plástica y valorar la importancia que tiene la organización de estos para producir una determinada sensación.

11. Comprender y aplicar la teoría del color, siendo capaces de elaborar mezclas y gradaciones tonales.
12. Manejar el color en creaciones personales comprendiendo las connotaciones psicológicas del uso del color
13. Emplear recursos digitales de manera adecuada en la elaboración de documentos multimedia.
14. Desarrollar el pensamiento crítico adoptando criterios personales que permitan construir una opinión personal fundamentada.
15. Planificar el proceso de realización de una obra o proyecto artístico controlando las distintas fases del mismo y ejecutándolo con respecto a la intención inicial.
16. Cooperar con compañeros en las distintas actividades llevadas a cabo en el aula, valorando el trabajo en equipo y favoreciendo el diálogo y la colaboración.
17. Identificar la obra de distintos autores plásticos a través de sus creaciones.

### **OBJETIVOS DIDÁCTICOS 3º Y 4º ESO**

1. Manejar y conservar de forma adecuada los distintos materiales de trabajo y comprender las técnicas gráfico-plásticas en la realización de trabajos y proyectos artísticos.
2. Analizar imágenes artísticas y publicitarias comentándolas de forma crítica, clasificándolas a nivel formal, comprendiendo su significado y valorando sus cualidades estéticas dentro de su contexto socio-histórico.
3. Expresar ideas personales de forma visual y plástica, aplicando los conocimientos y conceptos teóricos adquiridos en clase y empleando el lenguaje visual de forma adecuada.
4. Respetar las normas de clase, manteniendo la limpieza y el orden del aula y de los materiales utilizados.
5. Conocer y manejar adecuadamente los instrumentos necesarios para trazados técnicos.
6. Aplicar los conceptos geométricos en el diseño personal de representaciones formales y estéticas.
7. Construir redes modulares geométricas y comprender su uso en el diseño textil industrial.
8. Analizar y saber utilizar los diversos elementos y códigos de la comunicación visual, para expresar con propiedad mensajes visuales y audiovisuales.

9. Manejar la teoría del color en creaciones personales comprendiendo las connotaciones psicológicas del uso del color en el ámbito publicitario, artístico y el mundo del diseño.
10. Valorar el lenguaje cinematográfico como medio de expresión plástica.
11. Analizar el uso de los distintos elementos del lenguaje visual en imágenes fotográficas o cinematográficas.
12. Realizar fotografías aplicando los principios técnicos básicos y desarrollando una mirada personal, creativa y crítica.
13. Emplear recursos digitales de manera adecuada en la elaboración de documentos multimedia y en el retoque fotográfico digital.
14. Desarrollar el pensamiento crítico adoptando criterios personales que permitan construir una opinión personal fundamentada.
15. Planificar el proceso de realización de un proyecto de identidad visual corporativa, controlando las distintas fases del mismo y ejecutándolo con respecto a la intención inicial.
16. Cooperar con compañeros en las distintas actividades llevadas a cabo en el aula, valorando el trabajo en equipo y favoreciendo el diálogo y la colaboración.
17. Identificar la obra de distintos autores plásticos a través de sus creaciones.
18. Leer los aspectos denotativos y connotativos del lenguaje publicitario comprendiendo el uso de la información subliminal a través del análisis del lenguaje visual.

## **OBJETIVOS DIDÁCTICOS 1º BACHILLERATO**

La enseñanza de Dibujo Técnico en Bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Apreciar y reconocer el dibujo técnico como elemento de configuración y recurso gráfico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana.
2. Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.
3. Analizar los fundamentos y las características de los sistemas de representación.
4. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar las principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.
5. Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.
6. Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.
7. Descubrir la importancia del proceso metodológico de creación y representación del dibujo técnico mediante la elaboración de bocetos, croquis y planos.
8. Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y

cuidado del soporte.

9. Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN**

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1º ESO</b>	
<b>BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA – 33%</b>	
<b>Criterios de evaluación</b>	
1.	Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2.	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
3.	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).
5.	Experimentar con los colores primarios y secundarios.
7.	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
9.	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
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.
<b>BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL – 33%</b>	
<b>Criterios de evaluación</b>	
1.	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
4.	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.

5.	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.
8.	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
10.	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
11.	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
12.	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
13.	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
<b>BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO – 33%</b>	
<b>Criterios de evaluación</b>	
1.	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
2.	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.
3.	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.
5.	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
6.	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7.	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8.	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
9.	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
10.	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11.	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
13.	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
17.	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
19.	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
20.	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
21.	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
28.	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
29.	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN 2º ESO</b>	
<b>BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA – 33%</b>	
<b>Criterios de evaluación</b>	
1.	Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2.	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
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.
5.	Experimentar con los colores primarios y secundarios.
6.	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
7.	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
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.
10.	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
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.
<b>BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL – 33%</b>	
<b>Criterios de evaluación</b>	
1.	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
2.	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
3.	Identificar signifiante y significado en un signo visual.
4.	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
5.	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.
6.	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
7.	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
8.	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
9.	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
10.	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
13.	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
14.	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras



retóricas en el lenguaje publicitario.
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.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.
<b>BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO – 33%</b>
<b>Criterios de evaluación</b>
1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
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.
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN 3º y 4º ESO</b>
<b>BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA – 17%</b>
<b>Criterios de evaluación</b>
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.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, 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.
<b>BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO – 33%</b>
<b>Criterios de evaluación</b>
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.
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.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.
<b>BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO – 33%</b>
<b>Criterios de evaluación</b>
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.

2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
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.
<b>BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA – 17%</b>
<b>Criterios de evaluación</b>
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.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.
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.

## **DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO**

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

<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
Trazados geométricos. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico. Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. Identificación de estructuras geométricas en el Arte. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. Trazados fundamentales en el plano. Circunferencia y círculo. Operaciones con segmentos. Mediatriz. Paralelismo y perpendicularidad. Ángulos. Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones. Elaboración de formas basadas en redes modulares. Trazado de	1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente. 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	1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas. 1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas. 1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con

<p>polígonos regulares. Resolución gráfica de triángulos. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables. Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario. Representación de formas planas: Trazado de formas proporcionales. Proporcionalidad y semejanza. Construcción y utilización de escalas gráficas. Construcción y utilización de escalas gráficas. Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones. Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones. Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D. 1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente. 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</p>	<p>elementos.</p>	<p>sus propiedades, identificando sus aplicaciones. 1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones. 1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado. 1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza. 1.7. 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. 1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas. 2.1. 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. 2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus</p>
--	-------------------	---

<p>enlace y la relación entre sus elementos.</p>		<p>propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas. 2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial. 2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>
--	--	--

## Bloque 2. Sistemas de representación.

<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
<p>Fundamentos de los sistemas de representación: Los sistemas de representación en el Arte. Evolución histórica de los sistemas de representación. Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. Clases de proyección. Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D. Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes. Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y</p>	<p>1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. 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. 3. Dibujar</p>	<p>1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema. 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. 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</p>

<p>perpendicularidad. Pertenencia e intersección. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud. Sistema de planos acotados. Aplicaciones. Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas. Sistema axonométrico oblícuo: perspectivas caballeras y militares. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares. Sistema cónico: Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.</p>	<p>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. 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>disponibles. 1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada. 2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca. 2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras). 2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud. 2.4. 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. 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</p>
---	--	---

		<p>aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel. 3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado. 3.2. Realiza perspectivas 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. 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. 4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. 4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles</p>
--	--	--

		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.
--	--	--

### Bloque 3. Normalización.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Elementos de normalización: El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Formatos. Doblado de planos. Vistas. Líneas normalizadas. Escalas. Acotación. Cortes y secciones. Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial. Dibujo arquitectónico.	1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final. 2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.	1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación. 2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas. 2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas. 2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. 2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la



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

## ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN ESO

Este apartado corresponde a la pregunta ¿Cómo evaluar? Y en él analizaremos aquellas estrategias y herramientas que mencionaba anteriormente la normativa que sirven para que el profesorado sea capaz de determinar, en cada fase del proceso evaluativo si los criterios de evaluación se cumplen o no. Se trata de elegir los instrumentos adecuados para evaluar el proceso: observación, recogida de datos, pruebas, cuestionarios, diarios de clase, debates, etc., por otra parte elementos habituales de la acción didáctica.

En el caso de nuestra materia y atendiendo a las características particulares y a la idiosincrasia de las enseñanzas artísticas, las principales estrategias de evaluación que vamos a usar son:

- Observación directa del alumnado y su proceso de trabajo, de donde podemos extraer su comportamiento y actitud en clase, su adhesión o no a unas normas de convivencia y de disciplina.
- Diario de clase con las actuaciones y evolución de cada alumno y alumna, de donde podamos recoger el grado de cumplimiento del alumno con los trabajos de la materia y la preocupación por la aportación del material necesario para el desarrollo de las actividades programadas y que el profesor ha comunicado con la suficiente antelación. (En el caso de que detectemos alumnos/as que por diversos motivos justificados, vengan a clase sin dichos materiales se les facilitará en la medida de lo posible, siempre y cuando se comprometan a hacer un uso adecuado de estos.)
- Cuaderno práctico del alumno/a, donde recoja los bocetos y apuntes en sus procesos de trabajo.
- Pruebas trimestrales sobre contenidos teórico-prácticos, donde el alumno expondrá su expresión escrita.
- Cuaderno de clase del alumno, donde tenga recogido los contenidos teóricos expuestos en clase y de los que deberá tomar nota y, en ocasiones, realizar resúmenes, esquemas, actividades escritas de análisis o síntesis, etc.
- Entrega de ejercicios de aula y de tareas de casa, con una revisión diaria de los cuadernos de cada alumno cada vez que programemos con antelación una entrega de tarea.
- Láminas, ejercicios técnicos y obras artísticas realizadas a partir de una propuesta de trabajo determinada lanzada por el profesor y que irán debidamente

identificadas y cumplimentadas con una ficha técnica con la descripción del ejercicio requerido, los materiales propuestos para su ejecución y los datos personales del alumno/a.

- Análisis escritos sobre los resultados de sus propios trabajos.
- Desempeño de tareas asignadas al alumnado encargado (cargos rotatorios), tales como la preparación de materiales para la clase, coordinación de la recogida y limpieza del taller, supervisión de la colocación de sillas, ventanas, persianas y estado de la clase cuando finaliza la sesión, limpieza y mantenimiento de los materiales de aula, etc.
- Entregas de dossiers, fichas técnicas y análisis de las obras propias
- Entregas de portfolios con la recopilación de obras artísticas elaboradas por cada alumno/. Será fundamental la entrega de fin de curso, puesto que será el portfolio recopilatorio que evidencia el recorrido del alumno/a en la asignatura.
- Debates y coloquios en las clases expositivas, donde se observa la implicación del alumno con la explicación, el grado de adquisición de los contenidos tratados o la formulación de dudas o replanteamientos interesantes que denoten una comprensión profunda que lleva al alumno a pensar más allá de lo estrictamente visto en clase y evidencian el pensamiento crítico.
- Preguntas orales, directas al alumnado en las clases expositivas, para comprobar el grado de adquisición de los contenidos tratados.
- Trabajos de investigación y búsquedas bibliográficas, así como búsquedas de imágenes de obras de arte de artistas que el alumnado tendrá que elegir y aportar a la clase para trabajar con dichas imágenes.
- Ficha de cada alumno y alumna donde se anoten referencias de su progreso.
- Prueba inicial.
- Prueba de autoevaluación.
- Trabajos o tareas a desempeñar en grupo, donde se nos revela el grado de colaboración y cooperación que el alumno tiene para con la materia y para con sus compañeros. Así como sus habilidades sociales para mantener el diálogo y la capacidad asertiva.

:

Evaluación continua sobre las actividades y ejercicios realizados en cada unidad.

CONCEPTOS	25%
PROCEDIMIENTOS	35%
ACTITUDES	40%

## **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO**

Los trabajos de cada ud.  
Cuaderno de apuntes.  
Los controles que se realicen.  
Las recuperaciones si las hubiere.

### **SISTEMA DE CALIFICACIÓN**

Los alumnos deberán superar los **tres** bloques temáticos en las tres convocatorias oficiales.  
Las recuperaciones serán solamente a criterio del profesor y en casos puntuales.  
Todos los trabajos se entregaran en las fechas previstas, de acuerdo con los criterios pedagógicos expuestos.  
El profesor podrá optar por dos o más ejercicios, dependiendo del grado de dificultad y con un tiempo de una hora y media.

**SE TENDRÁN EN CUENTA LOS SIGUIENTES CRITERIOS**  
CONCEPTOS.  
PROCEDIMIENTOS.  
ACTITUDES.

NOTA EVALUACIÓN IGUAL A LA RESULTANTE DE:  $C \times 50 + P \times 35 + A$   
x 15

-----  
100

CONCEPTOS.	50%
PROCEDIMIENTOS.	35%
ACTITUDES.	15%