

**Educación Plástica y Audiovisual.**  
**Criterios de evaluación por unidades.**

**1º E.S.O.**

Unidad 1

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
2. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.

3. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
4. Reconocer las diferentes funciones de comunicación.

5. 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.
6. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.

7. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. El *collage*.

Unidad 2

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano
3. Expresar emociones con distintos elementos configurativos y recursos gráficos: líneas, puntos, colores, texturas, claroscuros.

4. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales, y valorar su capacidad expresiva.
5. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. Los lápices de grafito y de color. El *collage*.

6. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales en las imágenes, apreciar los distintos estilos y tendencias, y valorar, respetar y disfrutar del patrimonio histórico y cultural.

7. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.

Unidad 3

1. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
2. Comprende las cualidades esenciales del color: tono, valor y saturación.
3. Conoce las gamas cromáticas: fría, cálida y acromática.
4. Conoce las relaciones armónicas entre colores: afines, complementarios y grises.

5. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera y el *collage*.

6. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.

7. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, y reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.
8. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales en las imágenes, apreciar los distintos estilos y tendencias, valorar, respetar y disfrutar del patrimonio histórico y cultural.

Unidad 4

1. Identificar las principales cualidades de la forma: color, textura, tamaño y estructura.
2. Clasificar los tipos de formas según su origen y según su estructura.
3. Conocer los valores expresivos de las formas y diferenciar formas cerradas y abiertas.

4. Conocer recursos para representar formas.
5. Comprende la sensación espacial creada con distintas posibilidades gráficas.
6. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.  
Los lápices de colores.
7. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas
7. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas
8. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
9. Identificar y reconocer los distintos estilos artísticos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
10. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.

## Unidad 5

1. Conocer las técnicas escultóricas y las posibilidades que ofrece el modelado.
2. Experimentar con diferentes técnicas y materiales para crear figuras tridimensionales. El modelado con arcilla y yeso.
3. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.

## Unidad 6

1. Comprender el concepto de proporción en la figura humana y utilizarlo para su representación.
2. Conocer y utilizar recursos para representar la figura humana en movimiento.
3. Conocer las características del lenguaje no verbal del cuerpo humano y su expresividad.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
5. Experimentar con diferentes técnicas y materiales para crear figuras tridimensionales. El papel maché.
6. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
7. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

## Unidad 7

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. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
4. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.

## Unidad 8

1. Clasificar los polígonos en función de sus lados y reconocer los regulares y los irregulares.
2. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
3. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
4. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
5. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
6. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos

7. Estudiar la construcción de polígonos regulares.
8. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
9. Construir polígonos estrellados.
10. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. Los rotuladores.
11. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
12. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

## Unidad 9

1. Conocer y distinguir la simetría axial y la simetría radial.
2. Diferenciar entre simetría geométrica y simetría aparente.
3. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
4. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. El estarcido.
6. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

## **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.**

El alumno será calificado atendiendo a los siguientes aspectos:

El 70% de la nota corresponderá a la correcta resolución de ejercicios prácticos referentes a los contenidos del tema. (criterios de evaluación de cada unidad)

10% de la nota corresponderá a la originalidad y creatividad aplicada para la resolución de ejercicios.

10% de la nota actitud. Traer el material necesario

5% restante de la nota será para el interés mostrado por los alumnos, así como por el respeto por los materiales, por los compañeros y al profesor.

5% **ortografía y expresión escrita.**

## **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.**

El alumno será calificado atendiendo a los siguientes aspectos a tener en cuenta para obtener una calificación positiva en actitud. Esta supondrá el 10% de la nota.

Ideas y bocetos previos.

Participación.

Cuidado del material de clase.

Asistencia a clase con material específico.

Puntualidad en entregas.

Interés.

Como se refleja en los instrumentos de evaluación, los criterios fijados en cada unidad servirán para valorar los trabajos prácticos.

**El alumnado con calificación negativa en la Evaluación Ordinaria podrá recuperar la materia pendiente en la Evaluación extraordinaria presentando un cuaderno de actividades correctamente realizadas.**

#### **Educación Plástica y Audiovisual.**

##### **Criterios de evaluación por unidades.**

##### **2º E.S.O.**

###### Unidad 1

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

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)**

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

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

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

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

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)**

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

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

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)**

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)**

1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. **(CAA, CSC, SIEP, CEC)**

###### Unidad 2

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

2.15. Apreciar el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. **(CAA, CSC, CEC)**

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)**

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

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)**

### Unidad 3

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

2.15. Aprender el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. **(CAA, CSC, CEC)**

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)**

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

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)**

1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. **(CCL, SIEP)**

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

1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. **(CAA, SIEP, CEC)**

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

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

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)**

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

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)**

### Unidad 4

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

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

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)**

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

2.15. Aprender el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. **(CAA, CSC, CEC)**

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)**

## Unidad 5

1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. **(CMCT, CEC)**

1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. **(CMCT, CD)**

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

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)**

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

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)**

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)**

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)**

## Unidad 6

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

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

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)**

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)**

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

## Unidad 7

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

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)**

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

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

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)**

## Unidad 8

3.25. Aplicar las condiciones de tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. **(CMCT, CAA)**

3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. **(CMCT)**

24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. **(CMCT, SIEP)**

3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. **(CMCT)**

3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. **(CMCT)**

3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. **(CMCT)**

3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. **(CMCT)**

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)**

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

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)**

## Unidad 9

3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. **(CMCT)**

3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. **(CMCT, SIEP)**

Comprender el concepto de escala natural, de reducción y de ampliación

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

1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y

diseño. **CD, CSC,**

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)**

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)**

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

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)**

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)**

## Unidad 10

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

3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. **(CMCT, CAA)**

3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. **(CMCT, CAA)**

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)**

## Unidad 11

Conocer los fundamentos de la perspectiva cónica.

\* Comprender y practicar el procedimiento para representar figuras en perspectiva cónica frontal y oblicua.

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)**

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

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)**

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)**

## **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.**

El alumno será calificado atendiendo a los siguientes aspectos:

El 70% de la nota corresponderá a la correcta resolución de ejercicios prácticos referentes a los contenidos del tema. (criterios de evaluación de cada unidad)

10% de la nota corresponderá a la originalidad y creatividad aplicada para la resolución de ejercicios.

10% de la nota actitud. Traer el material necesario

5% restante de la nota será para el interés mostrado por los alumnos, así como por el respeto por los materiales, por los compañeros y al profesor.

5% **ortografía y expresión escrita.**

## **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.**

El alumno será calificado atendiendo a los siguientes aspectos a tener en cuenta para obtener una calificación positiva en actitud. Esta supondrá el 10% de la nota.

Ideas y bocetos previos.

Participación.

Cuidado del material de clase.

Asistencia a clase con material específico.

Puntualidad en entregas.

Interés.

Como se refleja en los instrumentos de evaluación, los criterios fijados en cada unidad servirán para valorar los trabajos prácticos.



**El alumnado con calificación negativa en la Evaluación Ordinaria podrá recuperar la materia pendiente en la Evaluación extraordinaria presentando un cuaderno de actividades correctamente realizadas.**

**Educación Plástica y Audiovisual.  
Criterios de evaluación por unidades.  
4º E.S.O.**

Unidad 1

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.

Unidad 2

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.

Unidad 3

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.

#### Unidad 4

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.

#### Unidad 5

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.

#### Unidad 6

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.

#### Unidad 7

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.

#### Unidad 8

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.

#### Unidad 9

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.

#### Unidad 10

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.

#### Unidad 11

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.

### **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.**

El alumno será calificado atendiendo a los siguientes aspectos:

El 70% de la nota corresponderá a la correcta resolución de ejercicios prácticos referentes a los contenidos del tema. (criterios de evaluación de cada unidad)

10% de la nota corresponderá a la originalidad y creatividad aplicada para la resolución de ejercicios.

10% de la nota actitud. Traer el material necesario

5% restante de la nota será para el interés mostrado por los alumnos, así como por el respeto por los materiales, por los compañeros y al profesor.

**5% ortografía y expresión escrita.**

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

El alumno será calificado atendiendo a los siguientes aspectos a tener en cuenta para obtener una calificación positiva en actitud. Esta supondrá el 10% de la nota.

Ideas y bocetos previos.

Participación.

Cuidado del material de clase.

Asistencia a clase con material específico.

Puntualidad en entregas.

Interés.

Como se refleja en los instrumentos de evaluación, los criterios fijados en cada unidad servirán para valorar los trabajos prácticos.

**El alumnado con calificación negativa en la Evaluación Ordinaria podrá recuperar la materia pendiente en la Evaluación extraordinaria presentando un cuaderno de actividades correctamente realizadas.**

### 1º Bachillerato Dibujo Técnico

#### Unidad 1

1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales y digitales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.

2. Utilizar el ordenador para afianzar los contenidos trabajados en la unidad

#### Unidad2

1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales y digitales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.

2. Utilizar el ordenador para afianzar los contenidos trabajados en la unidad.

#### Unidad 3

1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales y digitales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.

2. Utilizar el ordenador para afianzar los contenidos trabajados en la unidad.

#### Unidad4

1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales y digitales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.

2. Utilizar el ordenador para afianzar los contenidos trabajados en la unidad.

#### Unidad 5

1. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencia, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

2. Utilizar el ordenador para afianzar los contenidos trabajados en la unidad.

#### Unidad 6

1. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencia, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

2. Utilizar el ordenador para afianzar los contenidos trabajados en la unidad.

#### Unidad 7

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. Utilizar el ordenador para afianzar los contenidos trabajados en la unidad.

#### Unidad 8

1. Utilizar el sistema diédrico para representar las relaciones espaciales entre punto, recta, plano y figuras planas.

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. Utilizar el ordenador para afianzar los contenidos trabajados en la unidad.

#### Unidad 9

1. 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.

2. Utilizar el ordenador para afianzar los contenidos trabajados en la unidad.

#### Unidad 10

2. 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.

3. Utilizar el ordenador para afianzar los contenidos trabajados en la unidad.

#### Unidad 11

1. 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.

2. 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.

3. Utilizar el ordenador para afianzar los contenidos trabajados en la unidad.

#### Unidad 12

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

2. Utilizar el ordenador para afianzar los contenidos trabajados en la unidad.

#### Unidad 13

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

2. Utilizar el ordenador para afianzar los contenidos trabajados en la unidad.

#### Unidad 14

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. Utilizar el ordenador para afianzar los contenidos trabajados en la unidad.

#### Unidad 15

1. 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.

2. Utilizar el ordenador para afianzar los contenidos trabajados en la unidad.

#### Unidad 16

1. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficas y axonométricas, 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.

2. Utilizar el ordenador para afianzar los contenidos trabajados en la unidad.

### 2º Bachillerato Dibujo Técnico

Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman

Utilizar el ordenador para afianzar los contenidos trabajados en la unidad.

Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.

Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.

Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.

Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman

Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.

Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.



## **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.**

Habrán tres evaluaciones a lo largo del curso para adaptarse al criterio del centro, en cada una de las cuales el alumno será evaluado de los objetivos alcanzados, mediante:

Evaluación del trabajo desarrollado a lo largo de cada trimestre

Las pruebas que desarrollarán los alumnos son:

Resolución de problemas de dibujo técnico con distintas técnicas, mediante la aplicación de los conceptos aprendidos

Propuestas de ejercicios que el alumno resolverá individualmente y presentará para su evaluación

Realización de prácticas con una periodicidad variable (semanal / quincenal) en función de los contenidos tratados

Realización de varios proyectos a lo largo del curso

## **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Para valorar las capacidades que el alumno debe desarrollar para ser evaluado positivamente se seguirán los siguientes criterios, en cada evaluación:

**(20 %)** Resolución de problemas de dibujo técnico con distintas técnicas, mediante la aplicación de los conceptos aprendidos

Elección de los procedimientos más adecuados - hasta 4 puntos

Manejo de los útiles de dibujo correctamente - hasta 4 puntos

Orden, claridad y limpieza en la presentación - hasta 2 puntos

**(70 %)** Realización de prácticas con una periodicidad variable (semanal / quincenal) en función de los contenidos tratados

Exactitud en la solución - hasta 5 puntos o elección de las construcciones más adecuadas - hasta 3 puntos

Orden, claridad y limpieza en la presentación - hasta 2 puntos

**(10 %)** Realización de varios proyectos a lo largo del curso

Calidad del diseño - hasta 2 puntos

Realización técnica - hasta 6 puntos

Respeto a las normas - hasta 2 puntos

Los criterios de calificación se adaptarán a lo largo del curso a la actividad desarrollada.

A estos criterios de evaluación se les aplicaran las siguientes medidas:

Los alumnos que falten más del **60 %** de las clases(unas 25 faltas aprox.) tendrán el trimestre correspondiente calificado negativamente

La nota final del trimestre será la resultante de los porcentajes indicados en cada una de las pruebas realizadas a lo largo del mismo

Habrà una prueba final - recuperación - para aquellos alumnos que tengan calificada la asignatura negativamente, consistente en varias pruebas.

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

**La prueba de septiembre será igual a la prueba final**