

DEPARTAMENTO DE DIBUJO IES MONTEIVES.

CURSO 2023/2024.

1. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO

2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS POR CURSOS PERTENECIENTES AL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

-

- **1. PROGRAMAS DE REFUERZO DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO**

-

- **1.1 Programas de refuerzo para alumnos que tienen la materia pendiente de cursos anteriores (no obtuvo calificación positiva en la materia de EPVA en la convocatoria ordinaria)**

Los alumnos con EPVA pendiente de 1º de ESO y 2º de ESO serán evaluados por el profesor que actualmente les esté dando clase en segundo, y tercero respectivamente. Ya que la evaluación es un proceso continuo y los contenidos de estos cursos además tienen continuidad en los cursos superiores. Los alumnos que cursen 4º de ESO, con materias pendientes de primero, segundo y/o 3º serán evaluados por el profesor que les esté impartiendo clase, de estar suspensos y no cursar la materia, el Jefe de Departamento será el encargado de su seguimiento y evaluación. Consistirá en una serie de trabajos y entrevistas donde el alumno/a explicará el trabajo desempeñado

- **1.2 Programas de refuerzo para alumnos que presentan dificultades de aprendizaje**

Se adoptarán medidas organizativas, relacionadas con la metodología (graduación de actividades por nivel de complejidad,.....) para el alumnado que presente dificultades de aprendizaje en la materia de EPVA

Se procederá a elaborar dicho programa y a notificar a su familia y al alumno/a, además de informar al tutor/a.

- Programas de profundización en EPVA

Se adoptarán medidas organizativas, relacionadas con la metodología (graduación de actividades por nivel de complejidad,.....) para el alumnado que presente una alta capacidad y destreza

- Medidas específicas alumnado NEAE

Para el alumnado que se encuentre registrado en el censo NEAE (Alumnado con dificultades específicas de aprendizaje, alumnado con integración tardía en el sistema educativo español, alumnado con altas capacidades intelectuales, alumnado con necesidades educativas especiales), se podrán adoptar medidas específicas:

- **1.3 Programa de refuerzo por dificultades de aprendizaje alumnado NEAE (antigua ACNS) Adaptación curricular significativa (NEE)**
- **Programa de profundización (altas capacidades)**

Para su elaboración, se contará con el Departamento de orientación y el profesor de pedagogía terapéutica.

Se realizarán tanto adaptaciones no significativas como significativas si el alumno y la familia están conformes. Debiendo subir a I Séneca las adaptaciones de ampliación o refuerzo que correspondan.

- **1.4 Programa de refuerzo para alumnos suspenso-repetidores.(y no obtuvo calificación positiva en la materia en la convocatoria ordinaria)**

En nuestra materia observamos que los alumnos que cursan EPVA y suspenden, suspenden también en otras materias, lo que hace que no promocionen si cumplen los requisitos correspondientes. (No haber repetido con anterioridad en la etapa educativa.)

En algunas ocasiones los alumnos suspensos-repetidores: han entrado en un programa de atención educativa como PMAR en la LOMLOE y diversificación en LOMLOE a partir de este curso escolar 2023/2024 Son alumnos que les cuesta el aprendizaje y para ellos si es necesario nos centramos en los contenidos y objetivos mínimos para que superen la materia sin dificultad,

Se recordará a los alumnos repetidores de la materia que pregunten cualquier duda o dificultad al docente.

El profesor/a responsable del departamento en consenso con el resto de integrantes seleccionará las actuaciones y adaptará las mismas al alumno/a repetidor/a para informar al tutor/a del grupo antes de la sesión de evaluación inicial cumplimentando el modelo establecido en el PEC.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS POR CURSOS PERTENECIENTES AL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

.Criterios de evaluación de las competencias específicas DE 1º ESO

3

Competencia específica 1

- 1.1. Buscar información para reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas más relevantes, del Paleolítico al Renacimiento.
- 1.2. Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento, con interés y respeto.
- 1.3. Reproducir de forma guiada alguna obra de arte o de diseño introduciendo modificaciones que persigan modificar su función.
- 1.4. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento.

Competencia específica 2

- 2.1 Describir, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.
- 2.2. Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción.
- 2.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color.
- 2.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas.
- 2.5. Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

Competencia específica 3

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

3.2 Conocer las principales técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas y aplicar técnicas básicas en la realización de composiciones de diferente índole, evitando la representación de estereotipos.

Competencia específica 4

4.1. Observar y analizar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

4.2 Identificar los elementos configuradores de la imagen.

4.3 Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas.

4.4 Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados obtenidos en función de la intencionalidad perseguida.

4.5 Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso.

4.6 Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales.

4.7 Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma.

4.8 Diseñar elementos visuales propios de un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.

Competencia específica 5

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

5.2 Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas.

5.3 Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

Competencia específica 6

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

6.2 Diferenciar los aspectos formales de las producciones visuales y audiovisuales.

Competencia específica 7

7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

Competencia específica 8

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

8.2 Desarrollar proyectos de forma guiada con una intención comunicativa, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual

Saberes básicos		Competencias específicas (criterios de evaluación)	Competencias clave (descriptores del perfil de salida)
Bloques	Apartados		
A PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. APRECIACIÓN ESTÉTICA Y ANÁLISIS.	Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: del paleolítico al renacimiento.	6.1	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3
	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, del paleolítico al renacimiento: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico.	6.2,1.2,1.4	CCL1,CCL2, CD1, CPSAA3, CC1,CC2,CCEC1, CCEC3
	Las formas geométricas en el arte y en el entorno.	4.2	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2

B ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.	Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.	2.2, 2.3, 2.5, 5.1	CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3, CCEC4
	Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano.	1.3, 6.2	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC3
	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: color y textura.	1.3, 5.1	CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC3, CCEC4
	El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.		
	La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	3.1, 4.2	CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2
	Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.	5.3	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
C EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y	El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	2.1, 6.1, 8.1	CCL1, CCL2, CD1, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3, CCEC4, STEM3, CE3

PROCEDIMIENTOS.	Factores y etapas del proceso creativo. Realización de bocetos.	2.4, 3.2, 4.6, 5.1, 5.2, 5.3, 7.1, 8.2	CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CD1, CD2, CD3, STEM3, CE3
	Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Ángulos: Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas. Los triángulos: clasificación y trazados: el baricentro, el incentro o el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación, trazados. Los Polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio.	5.3	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4

	Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.	5.3	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	4.3, 4.4, 7.1	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD2, CD5, CC1, CC3, CCEC2, CCEC4, CPSAA3
D IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL.	El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.	4.1	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2
	Imágenes visuales y audiovisuales: identificación de los principales elementos expresivos.	4.7, 4.8	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2
	Imagen fija: origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotografía.	1.1, 4.1, 4.7, 7.1	CCL1, CCL2, CCL3, STEM3, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC4, CD1, CD2, CD5

Criterios de evaluación de las competencias específicas 2ESO. Proyecto de EPVA

Competencia específica 1

1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, desde la Edad Moderna hasta la actualidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto.

1.2. Identificar las principales características de las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, desde la Edad Moderna a la actualidad.

1.3. Reproducir alguna obra de arte o del diseño modificando su función de forma intencionada.

9

Competencia específica 2

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

2.2. Experimentar con el valor expresivo de los elementos configuradores de la imagen.

2.3. Realizar composiciones básicas aplicando con intencionalidad los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color. 2.4. Realizar bocetos plasmando ideas y emociones.

2.5. Emplear los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos expresar ideas sencillas.

Competencia específica 3

3.1. Analizar diferentes formas de expresión plástica y ampliar su cultura artística y visual.

3.2. Realizar composiciones de diferente índole.

3.3. Aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.

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

Competencia específica 4

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

4.2. Analizar para aplicar de forma intencionada en sus propias creaciones los elementos configuradores de la imagen.

4.3. Seleccionar entre las diferentes técnicas conocidas aquella que se ajuste mejor a la intencionalidad perseguida y utilizarla de forma adecuada.

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

Competencia específica 5

5.1. Realizar a través de la experimentación composiciones que transmitan ideas, sentimientos o provoquen emociones de forma intencionada.

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

5.3. Diseñar un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.

Competencia específica 6

6.1. Identificar y explicar 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.

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

Competencia específica 7

7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, 7.1. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

Competencia específica 8

8.1. Exponer de forma individual o colectiva conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas en el entorno cotidiano.

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

8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores.

Saberes básicos		Competencias específicas (criterios de evaluación)	Competencias clave (descriptores del perfil de salida)
Bloques	Apartados		
A PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. APRECIACIÓN ESTÉTICA Y	Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: desde la Edad Moderna hasta la	6.1,6.2,8.1	CCL1, CCL2, CD1, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CCEC3, CCEC4, STEM3, CE3

ANÁLISIS.	actualidad.		
	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, desde la Edad Moderna hasta la actualidad, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico.	1.1,3.2,4.1,4.2,4.3, 4.4	CCL1, CCL2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CD1, CD2, CCEC1, CCEC2
	El patrimonio arquitectónico.	3.2, 4.1,4.2,4.3,4.4	CCL1, CCL2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CD1, CD2, CCEC2
B ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.	El lenguaje visual como forma de comunicación.	2.1,2.2,2.3,2.4,2.5, 5.1.	CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3, CCEC4
	Identificación y selección de los elementos básicos del lenguaje visual en función de la intencionalidad expresiva	2.1,2.2,2.3,2.4,2.5, 5.1,5.2,5.3	CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3, CCEC4
	Aplicación de los principios perceptivos, elementos y factores de la percepción visual en las producciones propias con intencionalidad.	2.2,2.3,2.4,3.4,, 8.2,8.3	CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CD1, CD3, STEM3, CE3

	La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el espacio.	1.1,2.1,2.2,2.3,2.4, 5.3, 6.2	CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CD1
	Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.	2.1,2.2,2.3,2.4, 5.1,5.2,5.3	CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3, CCEC4
	Utilización expresiva del color.	2.1,2.2,2.3,2.45. 1,5.2,5.3.	CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3, CCEC4
	La textura, diferentes tipos.	2.1,2.2,2.3,2.45. 1,5.2,5.3.	CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3, CCEC4
	Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.	5.3	
C EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.	4.1,4.2, 4.3, 4.4, 5.1, 5.2., 7.1, 8.3	CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CD3, CD5, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC3, CC3, STEM3, CE3
	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas	7.1,8.1	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD3, CD5, CC1, CC3, CCEC4, STEM3, CPSAA3, CPSAA5, CE3
	– Factores y etapas del proceso creativo.	2.4,7.1,8.1	CCL1, CP1,CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD3,

	Realización de bocetos		CD5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC4, STEM3, , CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3
	Geometría plana y trazados geométricos: Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.	3.2, 4.1, 4.2, 4.3	CCL1, CCL2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CD1, CD2, CCEC2
	Sistemas de representación y sus aplicaciones. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.	3.2, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4	CCL1, CCL2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CD1, CD2, CCEC2
D IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL.	Contextos y funciones en el lenguaje y la comunicación visual.	2.1, 3.1, 3.4, 4.2, 5.3,	CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3, CCEC2, CCEC4, CD1, CD2

Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código	2.1,3.1,3.4,4.2,5.3,	CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3, CCEC2, CCEC4, CD1, CD2
Significación de las imágenes: significante-significado, símbolos e iconos.	1.1,1.2, 2.1, 2.2, 2.5, 3.1, 3.2, 3.4,3.5,	CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC3, CCEC2, CD1
Elementos de la imagen y su significación. encuadre, formato y composición	2.3,2.4,3.1,3.2,4.2,4.4,5.1,5.2,5.3	CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3, CCEC2, CCEC4, CD1, CD2
Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis .	1.1,1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.4	CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC3, CCEC2, CD1
– Imagen en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cine, la animación y los formatos digitales.	1.1,1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.4	CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC3, CCEC2, CD1
El proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento.	1.1,1.2, 1.3, 4.1, 4.2, 4.3,4.4	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2 CCL2, CD1, CD2
Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en	1.1,1.2, 1.3, 4.1, 4.2, 4.3,4.4,7.1	CCL1, CCL2, CCL3, STEM3, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC4, CCL2, CD1,

	grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.		CD2, CD5
--	---	--	----------

Criterios de evaluación de las competencias específicas 3ºESO. de EPVA

Competencia específica 1

- 1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, desde la Edad Moderna hasta la actualidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto.
- 1.2. Identificar las principales características de las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, desde la Edad Moderna a la actualidad.
- 1.3. Reproducir alguna obra de arte o del diseño modificando su función de forma intencionada.

Competencia específica 2

- 2.1. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.
- 2.2. Experimentar con el valor expresivo de los elementos configuradores de la imagen.
- 2.3. Realizar composiciones básicas aplicando con intencionalidad los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color. 2.4. Realizar bocetos plasmando ideas y emociones.
- 2.5. Emplear los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos expresar ideas sencillas.

Competencia específica 3

- 3.1. Analizar diferentes formas de expresión plástica y ampliar su cultura artística y visual.
- 3.2. Realizar composiciones de diferente índole.
- 3.3. Aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.
- 3.4. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta

Competencia específica 4

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

4.2. Analizar para aplicar de forma intencionada en sus propias creaciones los elementos configuradores de la imagen.

4.3. Seleccionar entre las diferentes técnicas conocidas aquella que se ajuste mejor a la intencionalidad perseguida y utilizarla de forma adecuada.

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

16

Competencia específica 5

5.1. Realizar a través de la experimentación composiciones que transmitan ideas, sentimientos o provoquen emociones de forma intencionada.

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

5.3. Diseñar un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.

Competencia específica 6

6.1. Identificar y explicar 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.

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

Competencia específica 7

7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, 7.1. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

Competencia específica 8

8.1. Exponer de forma individual o colectiva conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas en el entorno cotidiano.

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

8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos mínimos
<p>1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz.</p>	<p>1.1. ----- ----- 1,2 ----- ----- 1.3</p>	<p>EPV.3. A.1. EPV.3. A.2. EPV.3. A.3. ----- ----- ----- EPV.3. A.3. ----- ----- ----- EPV.3. E.1. EPV.3. E.2. EPV.3. E.3.</p>
<p>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p>	<p>1.2. 2.2 2.3.</p>	<p>EPV.3. C.3. EPV.3. C.4. EPV.3. B.1. EPV.3. B.2. EPV.3. B.3. EPV.3. B.4. EPV.3. B.5. EPV.3. B.1. EPV.3. B.5. EPV.3. C.1.</p>
<p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p>	<p>3.1.</p>	<p>EPV.3. D.1. EPV.3. D.2.</p>

	3.2.	EPV.3. A.1. EPV.3. A.3. EPV.3. D.1. EPV.3. D.2.
	3.3.	EPV.3. B.3. EPV.3. B.4. EPV.3. D.4.
<p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p>	4.1.	EPV.3. C.1. EPV.3. C.2. EPV.3. C.3. EPV.3. C.4. EPV.3. D.1.
	4.2.	EPV.3. C.3. EPV.3. C.4. EPV.3. D.3. EPV.3. D.4.
<p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p>	5.1.	EPV.3. C.1. EPV.3. C.2. EPV.3. C.3. EPV.3. C.4. EPV.3. D.4.

	5.2.	EPV.3. B.5. EPV.3. C.1. EPV.3. C.2. EPV.3. C.3. EPV.3. C.4. EPV.3. D.2.
--	------	--

	5.3.	EPV.3. C.1. EPV.3. C.2. EPV.3. C.3. EPV.3. C.4.
6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal cultural y social.	6.1.	EPV.3. A.1. EPV.3. A.2. EPV.3. A.3.
	6.2.	EPV.3. B.5. EPV.3. E.1. EPV.3. E.2. EPV.3. E.3. EPV.3. E.4
	6.3.	EPV.3. A.2. EPV.3. A.3.
7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando de forma creativa las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	7.1	EPV.3. C.1. EPV.3. C.3. EPV.3. C.4. EPV.3. D.3.
	7.2.	EPV.3. C.2. EPV.3. C.3. EPV.3. C.4. EPV.3. E.4.
8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas adaptando el proyecto a la intención y al as características del público destinatario para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	8.1.	EPV.3. B.1. EPV.3. D.1. EPV.3. D.2.

	8.2.	EPV.3. B.1. EPV.3. B.2. EPV.3. B.3. EPV.3. B.4. EPV.3. B.5. EPV.3. D.1.
	8.3.	EPV.3. B.1. EPV.3. B.2. EPV.3. D.1. EPV.3. D.2. EPV.3. D.4.

Criterios de evaluación de las competencias específicas 3ºESO. Arte como terapia

Competencia específica 5

5.1. Realizar a través de la experimentación composiciones que transmitan ideas, sentimientos o provoquen emociones de forma intencionada.

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

5.3. Diseñar un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.

Competencia específica 6

6.1. Identificar y explicar 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.

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

Competencia específica 7

7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, 7.1. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

Competencias específicas	Competencia s específicas (criterios de evaluación)	Compe tencias clave (descrip tores del perfil de salida)
.Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	5.1.	.3.C.1. .3.C.2. 3.C.3. .3.C.4. .3.D.4.

	5.2.	.3.B.5. .3.C.1. EPV.3. C.2. EPV.3. C.3. EPV.3. C.4. EPV.3. D.2.
--	------	--

	5.3.	.3.C.1. .3.C.2. .3.C.3. .3.C.4.
5. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal cultural y social.	6.1.	.3.A.1. .3.A.2. E.3.A.3 .
	6.2.	.3.B.5. .3.E.1. .3.E.2. .3.E.3. .3.E.4
	6.3.	.3.A.2. .3.A.3.
.6. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando de forma creativa las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	7.1	.3.C.1. .3.C.3.. 3.C.4. .3.D.3.
	7.2.	3.C.2. .3.C.3. .3.C.4. 3.E.4.
7.. Compartir producciones y manifestaciones artísticas adaptando el proyecto a la intención y al as características del público destinatario para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	8.1.	.3.B.1. .3.D.1. .3.D.2.
	8.2.	.3.B.1. .3.B.2. .3.B.3. .3.B.4. .3.B.5. .3.D.1.
	8.3.	E.3.B.1 .3.B.2. .3.D.1. .3.D.2. .3.D.4.

. Criterios de evaluación de las competencias específicas de 4º de ESO. Expresión artística

Competencia específica 1

1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación del resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.

1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

Competencia específica 2

2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.

2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

Competencia específica 3

3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.

3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

Competencia específica 4

4.1. Crear un producto artístico, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.

4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los procesos realizados y los logros alcanzados.

4.3. Identificar oportunidades relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

Saberes básicos		Competencias específicas (criterios de evaluación)	Competencias clave (descriptores del perfil de salida)
Bloques	Apartados		
A TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS	Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.	2.2, 4.1, 1.1	CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CD3, CCC1, CC3, CE3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CCEC3, CCEC4
	Técnicas de dibujo/ilustración y pintura: Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.	2.1, 4.1, 4.2	CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4, CC1, CC3
	Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.	2.1, 1.2	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
	Técnicas de estampación: Monotipia plana. Procedimientos	2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4

<p>directos, aditivos, sustractivos y mixtos.</p> <p>El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrandt (siglo xvi); Piranesi y Goya (siglo xviii); Toulouse-Lautrec (siglo xix); Matisse, Picasso y Joan Miró (siglo xx), entre otros.</p>		
<p>Pintura mural. Desde las pinturas rupestres hasta los murales de Diego Ribera.</p>	4.1	<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3,</p> <p>CPSAA5, CE3, CCEC4</p>
<p>El grafiti como elemento de expresión artística: Keith Haring, Jean Michel Basquiat y Banksy, entre otros.</p>	4.1	<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3,</p> <p>CPSAA5, CE3, CCEC4</p>
<p>Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</p>	2.1, 1.2	<p>CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3,</p> <p>CCEC4</p>
<p>Técnicas básicas de creación de volúmenes:</p> <p>Generar un volumen por adición o sustracción de material.</p> <p>El molde y el</p>	4.2	<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3,</p> <p>CPSAA5, CE3, CCEC4</p>

	<p>vaciado.</p> <p>Modelado a mano.</p> <p>El torno.</p>		
	<p>El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística.</p> <p>Arte y naturaleza.</p>	1.1	<p>CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2,</p> <p>CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2</p>
	<p>Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos en técnicas gráfico-plásticas. Prevención y gestión responsable de los residuos.</p>	2.1	<p>CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3,</p> <p>CCEC4</p>
B DISEÑO Y PUBLICIDAD	<p>El proceso de creación. Realización y seguimiento:</p> <p>Identificación del objetivo.</p> <p>Selección y recopilación de información. Fuentes de información.</p> <p>Experimentación y aproximación mediante la elaboración de bocetos.</p> <p>Concreción del guion o proyecto.</p> <p>Presentación final y</p>	2.2,4.1, 3.1	<p>CCL1, STEM3, CD2,CD3, CD5, CPSAA1, CC1,CC3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3,</p> <p>CCEC4</p>

	evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).		
	La forma bidimensional y tridimensional. Geometría aplicada al diseño.	4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	Aplicación de los sistemas de representación en el diseño (sistemas diédrico, axonométrico y cónico).	4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción: color y composición.	1.2, 4.1, 1.1	CCL1, CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CD3, STEM3, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC4
	Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.	2.2, 4.1, 4.3, 4.2	CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4
	Publicidad: Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Funciones y tipología de la publicidad.	4.1, 4.3	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
C	Narrativa de la	2.1, 4.1, 3.2	CCL1, CD2, CD3, CD5,

FOTOGRAFÍA, LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.	imagen fija: Encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada: el cómic y la fotonovela.		STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4
	Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas).	2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
	Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.	2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
	Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.	2.1, 1.2	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4
	La imagen secuenciada.	2.1, 4.1, 3.2	CCL1, CD2, CD3, CD5, STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4
	Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos en la fotografía. Prevención y gestión responsable de los	2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4

	residuos.		
	<p>Narrativa audiovisual: Fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje.</p> <p>El guion y el <i>story-board</i>.</p> <p>Técnicas básicas de animación: <i>stop-motion</i>.</p>	1.2, 4.1, 3.2, 3.1	<p>CCL1, STEM3, CD3, CD5, CPSAA1,</p> <p>CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3,</p> <p>CCEC4</p>
	Recursos digitales para la realización de proyectos de video-arte.	3.1	<p>CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3,</p> <p>CCEC4</p>

Criterios de evaluación de las Competencias específicas. Dibujo técnico I Bachillerato

Competencia específica 1.

1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

Competencia específica 2.

2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

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

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

Competencia específica 3.

3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.

3.2 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.

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

3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.

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

Competencia específica 4.

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

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

Competencia específica 5.

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

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

A continuación, se detallan los saberes básicos para el Dibujo técnico I. Primero bachillerato, por bloques de contenidos y las correspondientes situaciones de aprendizaje

3.Saberes básicos-competencias específicas-descriptores del perfil de salida

Saberes básicos		Competencias específicas (criterios de evaluación)	Competencias clave (indicadores del perfil de salida)
Bloque	Apartados		
A. Fundamentos geométricos	1. Desarrollo histórico del Dibujo Técnico	1.1	CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2
	2. Orígenes de la geometría métrica y descriptiva		
	3. Conceptos y trazados elementales en el plano	2.1	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2
	4. Proporcionalidad, equivalencia y semejanza		
	5. Polígonos	2.1, 2.2	
	6. Transformaciones geométricas en el plano	2.1	
	7. Tangencias básicas	2.1, 2.3	
	8. Curvas cónicas	2.1, 2.3	
	9. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones	2.2	
B. Geometría proyectiva	1. Fundamentos de la geometría proyectiva	3.1, 3.6	STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2,
	2. Sistema diédrico: punto, recta y plano		

	3. Relaciones entre elementos		CE3	
	4. Proyecciones diédricas de superficies y sólidos			
	5. Sistema axonométrico: ortogonal y oblicuo			3.2, 3.5
	6. Sistema de planos acotados			3.3
	7. Sistema cónico			3.4, 3.5
C. Normalización y documentación gráfica de proyectos	1. Escalas numéricas y gráficas	4.1	CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3	
	2. Formatos			
	3. Normalización			
	4. Elección de vistas necesarias	4.1, 4.2		
D. Sistemas CAD (Computer Aided Design)	1. Aplicaciones vectoriales	5.1	STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2	
	2. Fundamentos de diseño de piezas			
	3. Modelado de caja	5.2		
	4. Trabajo en grupo de piezas complejas			

Criterios de evaluación de las Competencias específicas. Dibujo técnico II Bachillerato

Competencia específica 1.

1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

35

Competencia específica 2.

2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

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

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

Competencia específica 3.

3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.

3.2 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.

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

3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.

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

Competencia específica 4.

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

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

Competencia específica 5.

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

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

36

A continuación, se detallan los saberes básicos para el Dibujo técnico I. Primero bachillerato, por bloques de contenidos y las correspondientes situaciones de aprendizaje

Saberes básicos		Criterios de evaluación (competencias específicas)	Indicadores operativos del perfil de salida (competencias clave)
Bloques	Apartados		
A. Fundamentos geométricos	1. La geometría en la arquitectura y la ingeniería	1.1, 2.1	CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2
	2. Resolución de problemas. Transformaciones geométricas: inversión, homología y afinidad	1.1, 2.1, 3.1, 3.2, 3.3, 3.5	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2
	3. Potencia respecto a una circunferencia. Tangencias	2.2, 2.3	
	4. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Rectas tangentes. Curvas técnicas: hélices, cíclicas y envolventes	2.2, 2.3	
B. Geometría proyectiva	1. Sistema diédrico: movimientos; verdaderas magnitudes. Representación de poliedros y cuerpos	3.1, 3.2, 3.4, 3.5	STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CE3
	2. Sistema axonométrico,	3.3, 3.4, 3.5	

	ortogonal y oblicuo		
	3. Sistema de planos acotados. Cubiertas y perfiles	3.4, 3.5	
	4. Perspectiva cónica. Representación de sólidos	3.3, 3.5	
C. Normalización y documentación gráfica de proyectos	1. Representación de cuerpos y piezas con perspectivas normalizadas	3.5, 4.1, 5.1	CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3
	2. Diseño, ecología y sostenibilidad	4.2, 4.3	
	3. Proyectos en colaboración. Elaboración de documentación gráfica	4.2, 4.3, 5.1	
	4. Planos de montaje sencillos	4.1	
D. Sistemas CAD (Computer Aided Design)	1. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas	5.1	STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2