

26. ANEXO II PROGRAMACIONES OBJETIVAS

Información para las Familias

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

**IES ATAÚLFO ARGENTA
2019-2020**

I.E.S. ATAÚLFO ARGENTA		2019/20
Área /Materia	Ed.Plástica Visual y Audiovisual	
Curso	1º ESO	

***Los criterios de evaluación se determinaran con el grado de consecución de los estándares de aprendizaje evaluables.**

1-Estándares de Aprendizaje Evaluables/ Criterios de evaluación*
<ul style="list-style-type: none"> ○ Utilizar los materiales de dibujo geométrico de forma correcta. ○ Saber realizar con las plantillas rectas paralelas y perpendiculares en un dibujo. ○ Conocer y realizar los trazados básicos: paralelismo, perpendicularidad, mediatrices y bisectrices. ○ Dividir de un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales, Identificar los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón ○ Construir perspectiva caballera de prismas sobre una malla. ○ Vistas de piezas sencillas (alzado, planta y perfil) ○ Saber realizar polígonos inscritos y circunscritos en una circunferencia. ○ Saber cuáles son los colores primarios y secundarios y complementarios. ○ Saber mezclar los colores de una manera ordenada y limpia. ○ Conseguir, sin grandes saltos cromáticos, una escala de saturación y una de luminosidad en cinco pasos. ○ Saber utilizar distintos tipos de líneas, que produzcan expresividades diversas en los dibujos. ○ Utilizar distintos tipos de materiales para crear distintas texturas de una manera limpia y creativa. ○ Realizar dibujos donde se aprecien distintos volúmenes. ○ Dibujar una figura proporcional a otra dada. ○ Realizar una composición modular.

- Reconocer y distinguir la función de diferentes tipos de imagen según su carácter y/o contexto.
- Distingue signifiante y significado en un signo visual.
- Diferenciar imágenes figurativas de abstractas.
- Identificar los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
- Emplear los métodos estudiados, con precisión y limpieza.
- Distinguir claramente la diferencia entre: realismo, figuración y abstracción.

***COMPETENCIAS:**

1. Competencia en comunicación lingüística. Se refiere a la habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. La primera alude a las capacidades para aplicar el razonamiento matemático para resolver cuestiones de la vida cotidiana; la competencia en ciencia se centra en las habilidades para utilizar los conocimientos y metodología científicos para explicar la realidad que nos rodea; y la competencia tecnológica, en cómo aplicar estos conocimientos y métodos para dar respuesta a los deseos y necesidades humanos.

3. Competencia digital. Implica el uso seguro y crítico de las TIC para obtener, analizar, producir e intercambiar información.

4. Aprender a aprender. Es una de las principales competencias, ya que implica que el alumno desarrolle su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo, y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo.

5. Competencias sociales y cívicas. Hacen referencia a las capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica.

6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. Implica las habilidades necesarias para convertir las ideas en actos, como la creatividad o las capacidades para asumir riesgos y planificar y gestionar proyectos.

7. Conciencia y expresiones culturales. Hace referencia a la capacidad para apreciar la importancia de la expresión a través de la música, las artes plásticas y escénicas o la literatura.

2-Temporización de contenidos (sujeta a modificaciones según necesidades)	
Evaluación Inicial. Cualitativa	<ul style="list-style-type: none"> -Materiales específicos de dibujo técnico. -Trabajar el manejo de la escuadra y cartabón y compás. -La circunferencia. -Los Ángulos. -La luz y el claroscuro. -Punto, línea y plano. -Las texturas.
	COMPETENCIAS: 4,2
1º Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> -Triángulos. -Cuadriláteros. -Los polígonos regulares -La circunferencia -La composición. -Técnicas gráfico plásticas -El proceso de creación.
	COMPETENCIAS:4,2,7,6,5
2º Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> -Las leyes de composición. -El color -La imagen. -Lectura y análisis de imágenes. -Perspectiva. -Encuadres y puntos de vista -Diseña un cómic. -Comunicación visual y audiovisual.
	COMPETENCIAS: 4,2,7,6,5,3,1
Ev. Final Ordinaria	<ul style="list-style-type: none"> -Tangencias. -Óvalos, ovoides. -Espirales. -Transformaciones básicas. -Lenguaje Multimedia. -Lenguaje del cine. -Lenguaje publicitario audiovisual.
	COMPETENCIAS:1,2,3,4,5,6,7
Ev. Extraordinaria	<ul style="list-style-type: none"> Triángulos. -Cuadriláteros. -Los polígonos regulares -Tangencias. -Óvalos, ovoides. -Espirales. -El color. -Perspectiva. -Encuadres y puntos de vista -Lectura y análisis de imágenes.
	COMPETENCIAS:1,2,3,4,5,6,7

En la evaluación Inicial se enviará un informe a las familias con observaciones sin calificación numérica.

3- Procedimientos e instrumentos de evaluación

La profesora irá explicando los temas y propondrá los trabajos para poner en práctica, así como el tipo de materiales que sea necesario manipular. Los trabajos se realizarán en el aula, en el cuaderno de ejercicios y en láminas de dibujo y se acabarán dentro de un plazo. El alumno cuenta con el cuaderno de dibujo técnico de la editorial Santillana "serie crea", como material de referencia para el bloque de contenidos relacionados con el dibujo técnico y algunos artísticos básicos. Se trabajará en casa, solamente en el caso de que haya alguna causa o retraso justificado. Se dará importancia al auto aprendizaje (Búsqueda de información y experimentación) y esto en ocasiones requerirá trabajar en solitario o en equipo fuera del aula.

Por tanto, como instrumentos de evaluación;

1. **El portfolio** del alumno, compuesto por las láminas del libro de texto (cuaderno de láminas) las láminas propuestas por su profesor, proyectos y trabajos de otra índole como maquetas, murales, proyectos en grupo, reflexiones escritas sobre alguno de los contenidos.
2. **Observación directa** de los procedimientos de creación por parte del profesor.
3. **Algunas pruebas objetivas**, cuando el desarrollo de las actividades no permitan valorar correctamente la adquisición de algunos conocimientos.

4-Recursos

Serán necesarios los siguientes medios:

- Aula propia dotada de estanterías, armarios, pila con agua, pizarra y pantalla de proyección, focos de iluminación y algunos modelos en escayola y sólidos geométricos.
- Ordenadores para tratamiento de imágenes y videos con el fin de adecuar los nuevos contenidos del área y el conocimiento del alumnado de los nuevos medios de creación de imagen en las tecnologías digitales.
- Cañón de video y pantalla.
- Videos adecuados a cada una de las Unidades Didácticas.
- Soportes diversos para obras gráfico-plásticas: papeles, cartones, madera, etc.
- Diversos medios técnicos para trabajos gráfico-plásticos: pinceles, acuarelas, arcilla, materiales de desecho que puedan servir para el modelado, etc.
- Materiales para el Dibujo Técnico: Escuadra, cartabón, compás, etc.
- Diverso material gráfico al que se pueda recurrir en cualquier momento: revistas, catálogos, etc.

5-Sistema de Evaluación

LAS NOTAS se obtendrán de la siguiente manera:

La profesora irá corrigiendo los trabajos y entregándonoslos.

Cada evaluación será el resultado **de la nota media de los trabajos realizados en clase.**

En el supuesto en el que hubiera, por algún motivo, alguna causa que impidiera la correcta evaluación de los contenidos estudiados, se aplicará como en cursos pasados los siguientes porcentajes: 70% trabajos, láminas y proyectos y el 30% los controles que se realicen, siempre y cuando los dos porcentajes estén superados. En ambos casos la actitud podrá suponer hasta un -10% de la nota de la evaluación.

La última evaluación tiene un carácter global se trabajará por proyectos que incluyan contenidos de los tres bloques.

6-Sistema de Recuperación

Si una evaluación no ha sido superada, se recuperará con la siguiente, siempre y cuando la media de ambas sea aprobada, de modo que lo que al final cuenta es la trayectoria global de todo el curso.

Se recuperará la 1º evaluación si la nota media con la 2º es superior de 5, lo mismo se aplicará para la final.

LA PRUEBA EXTRAORDINARIA:

Los alumnos que no superen el 5 en la nota media de las tres evaluaciones serán convocados a la **prueba extraordinaria** que consistirá en un examen de mínimos. También tendrá la opción de realizar una serie de trabajos que servirán de repaso y refuerzo y que además se valorarán hasta 2 puntos que se sumarán a la que se obtenga en el examen.

I.E.S. ATAÚLFO ARGENTA		2019/20
Área /Materia	Educación Plástica, Visual y Audiovisual	
Curso	3º ESO	

***Los criterios de evaluación se determinaran con el grado de consecución de los estándares de aprendizaje evaluables**

1-Estándares de Aprendizaje Evaluables/ Criterios de evaluación *
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar los materiales de dibujo geométrico de forma correcta para hacer paralelas y perpendiculares. • Conocer y realizar los trazados básicos: paralelismo, perpendicularidad, mediatrices y bisectrices. • Dividir de un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales • Trazado de curvas. • Emplear los métodos estudiados, con precisión y limpieza. • Dibujar polígonos conocido el lado o el radio de circunferencia. • Suma de ángulos positivos o negativos con regla y compás. • Puntos y rectas de un triángulo. • Repeticiones, giros y simetrías de módulos. • Realiza composiciones modulares básicas en aplicaciones de diseño textil, arquitectónico y decorativo. • Conocer básicamente el proceso y los elementos que intervienen en la percepción del color. • Saber cuáles son los colores primarios y secundarios y terciarios o colores grises. Contraste cromático. • Conseguir, sin grandes saltos cromáticos, una escala de saturación y una de luminosidad en cinco pasos. • Emplear con intención expresiva el color. • Saber crear y distinguir distintos tipos de texturas.

- Saber utilizar distintos tipos de líneas, que produzcan expresividades diversas en los dibujos.
- En una composición saber degradar por lo menos cinco tonos, del blanco al negro, con el lapicero.
- Construye en perspectiva caballera prismas y cilindros simples aplicando correctamente el coeficiente de reducción.
- Representa piezas sencillas en perspectiva isométrica, dadas las vistas.
- Vistas; alzado, planta y perfil.
- Reproducir figuras sencillas simétricamente.
- Realiza diseños en los que circunferencias y rectas aparecen tangentes, marcando con precisión el punto de tangencia.
- Dibujar una figura proporcional a otra dada.
- Reconocer y distinguir la función de diferentes tipos de imagen según su carácter y/o contexto.
- Distingue signifiante y significado en un signo visual.
- Diferenciar imágenes figurativas de abstractas.
- Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
- Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
- Conocer las pautas mínimas de los movimientos de primeras vanguardias.

***COMPETENCIAS:**

1. Competencia en comunicación lingüística. Se refiere a la habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. La primera alude a las capacidades para aplicar el razonamiento matemático para resolver cuestiones de la vida cotidiana; la competencia en ciencia se centra en las habilidades para utilizar los conocimientos y metodología científicos para explicar la

realidad que nos rodea; y la competencia tecnológica, en cómo aplicar estos conocimientos y métodos para dar respuesta a los deseos y necesidades humanos.

3. Competencia digital. Implica el uso seguro y crítico de las TIC para obtener, analizar, producir e intercambiar información.

4. Aprender a aprender. Es una de las principales competencias, ya que implica que el alumno desarrolle su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo, y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo.

5. Competencias sociales y cívicas. Hacen referencia a las capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica.

6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. Implica las habilidades necesarias para convertir las ideas en actos, como la creatividad o las capacidades para asumir riesgos y planificar y gestionar proyectos.

7. Conciencia y expresiones culturales. Hace referencia a la capacidad para apreciar la importancia de la expresión a través de la música, las artes plásticas y escénicas o la literatura.

2-Temporización de contenidos (sujeta a modificaciones según necesidades)	
Evaluación Inicial. Cualitativa	<p>Repaso de Conceptos fundamentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> -La circunferencia; -Teorema de Thales : Ángulos: <ul style="list-style-type: none"> -Definición de los lugares geométricos destacables: -Tangencias: Óvalos, ovoides y espirales. -La composición: equilibrio, proporción y ritmo. - Técnicas secas, húmedas y mixtas: carboncillo, grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, ceras, tempera y collage. -Perspectiva: conceptos fundamentales. <p>COMPETENCIAS: 2, 4,</p>
1º Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> -Aplicación de los estudiado en la evaluación inicial -Los elementos configuradores del lenguaje visual: <ul style="list-style-type: none"> -El punto, el plano y la línea -La luz, el claroscuro.

	<ul style="list-style-type: none"> -El color, Color luz. Color pigmento. -La textura visual y táctil. -La composición: equilibrio, proporción y ritmo. - Técnicas secas, húmedas y mixtas: carboncillo, grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, ceras, tempera y collage. -Perspectiva: conceptos fundamentales. -Triángulos. -Cuadriláteros. -Rectángulo. Rombo, romboide y trapecio -Los polígonos inscritos en la circunferencia y conocido el lado. <p>COMPETENCIAS: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7</p>
2º Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - La imagen: Significante y significado de la imagen. - La fotografía y el cómic - Elementos de la comunicación, funciones y finalidades. - Tipos y fundamentos de la animación. - Lenguaje de publicitar. - La composición: equilibrio, proporción y ritmo. - Técnicas secas, húmedas y mixtas: carboncillo, grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, ceras, tempera y collage. - Perspectiva: conceptos fundamentales. <p>COMPETENCIAS: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7</p>
3º Final Ordinaria	<p>Transformaciones básicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Introducción a las proyecciones -Simetrías, giros, traslaciones básicas. <p>Vistas diédrico.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Percepción visual: Leyes de la Gestalt -La composición: equilibrio, proporción y ritmo. - Técnicas secas, húmedas y mixtas: carboncillo, grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, ceras, tempera y collage. -Perspectiva: conceptos fundamentales. <p>COMPETENCIAS: 2, 3, 1, 4, 5, 6, 7</p>
Eval.Final Extraordinaria	<p>Bloque técnico</p> <ul style="list-style-type: none"> -Teorema de Thales:Ángulos: -Definición de los lugares geométricos destacables. -Tangencias. -Óvalos, ovoides y espirales. -Triángulos. -Cuadriláteros. -Rectángulo. Rombo, romboide y trapecio -Los polígonos inscritos en la circunferencia y conocido el lado. -Perspectiva: conceptos fundamentales. <p>Bloque artístico :</p>

	<ul style="list-style-type: none"> -La luz, el claroscuro. -El color :Color luz. Color pigmento. -La textura visual y táctil. <p>Bloque audiovisual :</p> <ul style="list-style-type: none"> -La imagen; significante y significado. -Elementos de la comunicación, funciones y finalidades
	COMPETENCIAS: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

3- Procedimientos e instrumentos de evaluación.

La profesora irá explicando los temas y propondrá los trabajos para poner en práctica, así como el tipo de materiales que sea necesario manipular. Los trabajos se realizarán en el aula, en el cuaderno de ejercicios y en láminas de dibujo y se acabarán dentro de un plazo. El alumno cuenta con el cuaderno de dibujo técnico de la editorial Santillana "serie crea" (hemos elegido el nivel que dicha editorial ofrece para IV porque lo vemos más adecuado para tercero, como material de referencia para el bloque de contenidos relacionados con el dibujo técnico, sobre todo, pero también alguno de los contenidos del bloque artístico, además tendrá que ir cogiendo apuntes, dibujando bocetos y realizando todos los estudios previos a la realización de las láminas y trabajos a entregar. Se trabajará en clase. Queda tarea para casa solamente en el caso de que haya alguna causa o retraso justificado.

Se dará importancia al auto aprendizaje (Búsqueda de información y experimentación) y esto en ocasiones requerirá trabajar en solitario o en equipo fuera del aula.

Por tanto, como instrumentos de evaluación;

1. **El portfolio** del alumno, compuesto por las láminas del libro de texto (cuaderno de láminas) las láminas propuestas por su profesor, proyectos y trabajos de otra índole como maquetas, murales, proyectos en grupo, reflexiones escritas sobre alguno de los contenidos.
2. **Observación directa** de los procedimientos de creación por parte del profesor.
3. **Algunas pruebas objetivas**, cuando el desarrollo de las actividades no permitan valorar correctamente la adquisición de algunos conocimientos.

4-Recursos

Serán necesarios los siguientes medios:

- Aula propia dotada de estanterías, armarios, pila con agua, pizarra y pantalla de proyección, focos de iluminación y algunos modelos en escayola y sólidos geométricos.
- Ordenadores para tratamiento de imágenes y videos con el fin de adecuar los nuevos contenidos del área y el conocimiento del alumnado de los nuevos medios de creación de imagen en las tecnologías digitales.
- Cañón de video y pantalla.
- Videos adecuados a cada una de las Unidades Didácticas.
- Soportes diversos para obras gráfico-plásticas: papeles, cartones, madera, etc.
- Diversos medios técnicos para trabajos gráfico-plásticos: pinceles, acuarelas, arcilla, materiales de desecho que puedan servir para el modelado, etc.
- Materiales para el Dibujo Técnico: Escuadra, cartabón, compás, etc.

-Diverso material gráfico al que se pueda recurrir en cualquier momento: revistas, catálogos, etc.

5-Sistema de Evaluación

LAS NOTAS se obtendrán de la siguiente manera:

La profesora irá corrigiendo los trabajos y entregándonoslos.

Cada evaluación será el resultado **de la nota media de los trabajos realizados en clase.**

En el supuesto en el que hubiera, por algún motivo, alguna causa que impidiera la correcta evaluación de los contenidos estudiados, se aplicará como en cursos pasados los siguientes porcentajes: 70% trabajos, láminas y proyectos y el 30% los controles que se realicen, siempre y cuando los dos porcentajes estén superados. En ambos casos la actitud podrá suponer hasta un -10% de la nota de la evaluación.

La última evaluación tiene un carácter global se trabajará por proyectos que incluyan contenidos de los tres bloques..

6-Sistema de Recuperación

Si una evaluación no ha sido superada, se recuperará con la siguiente, siempre y cuando la media de ambas sea aprobada, de modo que lo que al final cuenta es la trayectoria global de todo el curso.

Se recuperará la 1º evaluación si la nota media con la 2º es superior de 5, lo mismo se aplicará para la 3º .

LA PRUEBA EXTRAORDINARIA:

Los alumnos que no superen el 5 en la nota media de las tres evaluaciones serán convocados a la **prueba extraordinaria** que consistirá en un examen de mínimos. También tendrá la opción de realizar una serie de trabajos que servirán de repaso y refuerzo y que además se valorarán hasta 2 puntos que se sumarán a la que se obtenga en el examen.

I.E.S. ATAÚLFO ARGENTA		2019/20
Área/Materia	Educación Plástica Visual y Audiovisual	
Curso	4º ESO	

***Los criterios de evaluación se determinaran con el grado de consecución de los estándares de aprendizaje evaluables**

<p>1-Estándares de Aprendizaje Evaluables /Criterios de evaluación*</p> <p>Bloque 1: Expresión plástica</p> <p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p> <p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2. Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p>3.1 Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p> <p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas grafico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.</p> <p>Bloque 2. Dibujo Técnico</p> <p>1.1 Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</p>

1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.

1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más

2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Bloque 3: Fundamentos del diseño

1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.

1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.

3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.

Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia

1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.

1.2. Realiza un story-board a modo de guión para la secuencia de una película.

2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.

2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.

2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

3.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

4.1. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

4.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.

2-Temporización de contenidos (sujeta a modificaciones según necesidades)

Evaluación Inicial. Cualitativa	<ul style="list-style-type: none">-Materiales de Dibujo Técnico.- Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual: punto línea, plano, iluminación y textura.Estructura de la forma y proporción. -Simbología y psicología del color.-Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento.. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
	Competencias; 1,2,4,6,7
1º Evaluación	<ul style="list-style-type: none">- Formas geométricas básicas: Cuadriláteros. Polígonos regulares. Polígonos estrellados. -Óvalo, ovoide, espiral.. -La imagen corporativa. -Áreas del diseño: diseño gráfico.-Composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño.- Realizar obras plásticas experimentar con los elementos del lenguaje visual .- Tangencias y enlaces digitales.-Tangencias y enlaces. Manejo y aplicación a creaciones de diseños personales.- Problemas de configuración de formas geométricas planas y aplicar a la creación de diseños personales

	Competencias;1,2,3,6,7
2º Evaluación	<p>-Análisis de una en obra de y la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p> <p>-Geometría descriptiva. Tipos de proyección.</p> <p>-Sistemas de representación: Sistema diédrico. Sistema axonométrico. Perspectiva caballera . Perspectiva cónica.</p> <p>-Proyectos de diseño en grupo, en los que prime la originalidad y el resultado final; así como si es capaz de organizar y utilizar los procesos y técnicas más adecuadas a cada fin</p>
	Competencias; 1,2,3,4,5,6,7
Eval.Final Ordinaria	<p>-Lenguaje audiovisual. Características. -Lenguaje fotográfico: Encuadre, iluminación, valores expresivos. Corrientes estéticas y géneros fotográficos. -Cámaras. Aplicaciones técnicas. -Lenguaje cinematográfico: Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros. Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa. -Lenguaje televisivo. Géneros. --Diseño publicitario: fundamentos y estilos.</p> <p>-La estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia.</p> <p>-El story board como guion para la secuencia de una película.</p> <p>-Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte. Multimedia. Álbum ilustrado.</p>
	Competencias; 1,2,3,4,5,6,7
Eval.Extraordinaria	<p>-Elementos del lenguaje plástico y visual: punto línea, plano.</p> <p>-Simbología y psicología del color.</p> <p>- Formas geométricas básicas: Cuadriláteros. Polígonos regulares. Polígonos estrellados. -Óvalo, ovoide, espiral.</p> <p>-Tangencias y enlaces. Manejo y aplicación.</p> <p>Lenguaje fotográfico.</p> <p>-Lenguaje cinematográfico.</p> <p>-Lenguaje televisivo.</p> <p>-El story board</p> <p>Geometría descriptiva: Sistema diédrico Sistema axonométrico. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica.</p>
	Competencias; 1,2,4,6,7

***La evaluación Inicial será cualitativa, se enviará un informe a las familias con Observaciones sin calificación numérica.**

3.Procedimientos e instrumentos de evaluación

La profesora irá explicando los temas y propondrá los trabajos para poner en práctica, así como el tipo de materiales que sea necesario manipular. Los trabajos se realizarán en el aula, en el cuaderno de ejercicios y en láminas de dibujo y se acabarán dentro de un plazo. Se trabajará en casa, solamente en el caso de que haya alguna causa o retraso justificado. Se dará importancia al auto aprendizaje (Búsqueda de información y experimentación) y esto en ocasiones requerirá trabajar en solitario o en equipo fuera del aula.

Por tanto, como instrumentos de evaluación;

1. **El portfolio** del alumno, compuesto por las láminas del libro de texto (cuaderno de láminas) las láminas propuestas por su profesor, proyectos y trabajos de otra índole como maquetas, murales, proyectos en grupo, reflexiones escritas sobre alguno de los contenidos.
2. **Observación directa** de los procedimientos de creación por parte del profesor.
3. **Algunas pruebas objetivas**, cuando el desarrollo de las actividades no permitan valorar correctamente la adquisición de algunos conocimientos.

4-Recursos

Serán necesarios los siguientes medios:

- Aula propia dotada de estanterías, armarios, pila con agua, pizarra y pantalla de proyección, focos de iluminación y algunos modelos en escayola y sólidos geométricos.
- Ordenadores para tratamiento de imágenes y videos con el fin de adecuar los nuevos contenidos del área y el conocimiento del alumnado de los nuevos medios de creación de imagen en las tecnologías digitales.
- Cañón de video y pantalla.
- Videos adecuados a cada una de las Unidades Didácticas.
- Soportes diversos para obras gráfico-plásticas: papeles, cartones, madera, etc.
- Diversos medios técnicos para trabajos gráfico-plásticos: pinceles, acuarelas, arcilla, materiales de desecho que puedan servir para el modelado, etc.
- Materiales para el Dibujo Técnico: Escuadra, cartabón, compás, etc.
- Diverso material gráfico al que se pueda recurrir en cualquier momento: revistas, catálogos, etc.

5-Sistema de Evaluación- Sistema de calificación

LAS NOTAS se obtendrán de la siguiente manera:

La profesora irá corrigiendo los trabajos y entregándonoslos. Cada evaluación será el resultado de la nota media de los trabajos realizados en clase (esto valdrá el 70%) más la

media de los controles que se realicen (esto valdrá el 30%) siempre y cuando las dos partes estén superadas. La actitud podrá suponer hasta un -10% de la nota de la evaluación.

6-Sistema de Recuperación

Si una evaluación no ha sido superada, se recuperará con la siguiente, siempre y cuando la media de ambas sea aprobada, de modo que lo que al final cuenta es la trayectoria global de todo el curso.

Se recuperará la 1º evaluación si la nota media con la 2º es superior de 5, lo mismo se aplicará para la final.

LA PRUEBA EXTRAORDINARIA:

Los alumnos que no superen el 5 en la nota media de las tres evaluaciones serán convocados a la **prueba extraordinaria** que consistirá en un examen de mínimos. También tendrá la opción de realizar una serie de trabajos que servirán de repaso y refuerzo y que además se valorarán hasta 2 puntos que se sumarán a la que se obtenga en el examen.

I.E.S. ATAÚLFO ARGENTA		2019/20
Área/Materia	Dibujo Técnico I	
Curso	1º Bachillerato	

***Los criterios de evaluación se determinaran con el grado de consecución de los estándares de aprendizaje evaluables.**

1-Estándares de Aprendizaje Evaluables /Criterios de evaluación

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico

1 .Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.

2 .Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.

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

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

5 .Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.

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

7 .Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.

8 .Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas

9. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.

10. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades

Intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.

11. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.

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

Bloque 2. Sistemas de representación

1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.

2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano

alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.

3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.

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

5. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.

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

7. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.

8. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

9. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.

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

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

12. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.

13. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

14. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzado o con la ayuda de plantillas de curvas.

Bloque 3. Normalización

1 Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.

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

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

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

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

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

2-Temporización de contenidos (sujeta a modificaciones según necesidades)

Evaluación Inicial. Cualitativa

Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico.
Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza.
Identificación de estructuras geométricas en el Arte.
Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.
Trazados fundamentales en el plano.
Circunferencia y círculo.
Operaciones con segmentos. Mediatriz.
Paralelismo y perpendicularidad.
Ángulos. Bisectriz
Ángulos en la circunferencia. Arco capaz, aplicaciones.
Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.
Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.
Representación de formas planas:
Trazado de formas proporcionales .Proporcionalidad y semejanza.

	<p>Construcción y utilización de escalas gráficas. Escalas. Acotación.(introducción)</p>
1º Evaluación	<p>Trazado de polígonos regulares. Resolución gráfica de triángulos. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables. Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario. Representación de formas planas: Construcción y utilización de escalas gráficas. Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría Aplicaciones. Resolución de problemas de tangencias y enlaces. Aplicaciones. Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos. Escalas. Acotación.</p>
2ºEvaluación Ordinaria	<p>Fundamentos de los sistemas de representación: Los sistemas de representación en el Arte. Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes. Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio.. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección. Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones. Abatimiento de planos. Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud Aplicaciones. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos. Vistas. Líneas normalizadas. Escalas. Acotación.</p>
3ºEval.Final Ordinaria	<p>Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas; representación de piezas en isométrico Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares; representación de piezas Elementos de normalización: El proyecto: necesidad y ámbito de</p>

	aplicación de las normas. Vistas. Líneas normalizadas. Escalas. Acotación. Cortes y secciones. Aplicaciones de la normalización.: Dibujo industrial y Dibujo arquitectónico
Eval.Final Extraordinaria	<i>El examen Final Extraordinario al igual que el examen final Ordinario, para aquellos alumnos que no hubieran aprobado mediante la media de las tres evaluaciones, constara de 4 ejercicios, supondrá el 100% de la nota y tendrá una duración de 90 minutos.</i>

La evaluación Inicial será cualitativa, se enviará un informe a las familias con Observaciones sin calificación numérica.

3-Metodología

El Dibujo técnico facilitará el trabajo autónomo del alumnado y potenciará las técnicas de indagación e investigación del alumno.

En esta materia, la finalidad es la de capacitar al alumnado para el conocimiento del lenguaje gráfico. Es necesario el adiestramiento en el trazado y croquizado. Los procesos de aprendizaje por tanto, girarán siempre en torno al “saber hacer”, es decir, a los procedimientos, así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

Se utilizará el libro de texto de la editorial Santillana. Los alumnos/as tomarán apuntes de las explicaciones del profesor/completados con información proporcionada por libros de texto, presentaciones mediante diapositivas con el cañón y consulta de páginas web.

4-Recursos

- Aula propia dotada de estanterías, armarios, pila con agua, pizarra y pantalla de proyección y sólidos geométricos.
- Ordenadores.
- Cañón de video y pantalla.
- Libros de consulta.

5-Sistema de calificación

En las pruebas de examen:

1-exactitud de la solución 80% del valor del ejercicio.

2-Orden, claridad y limpieza en la representación el 20%.

En todos los exámenes se expresará claramente la ponderación de cada pregunta y/ o apartados.

El dibujo técnico es una disciplina cuyos ejercicios para ser realizados con éxito necesitan un tiempo que las sesiones de 50 minutos resulta insuficiente por lo que los exámenes se realizarán en dos o tres sesiones .

La calificación de la evaluación será la nota media de los exámenes que se

realicen dentro de cada evaluación

La nota final será la media aritmética de las tres evaluaciones, siempre y cuando estén las tres evaluaciones superadas.

6-Sistema de Recuperación

Las evaluaciones son independientes, se realizará una prueba de recuperación para aquellos alumnos que no hayan alcanzados los mínimos exigidos , dicha recuperación también podrá realizarla el resto de alumnos con el objetivo de subir nota.

LA PRUEBA EXTRAORDINARIA:

En el caso de no superar el curso en la convocatoria ordinaria, el alumno/a tendrá derecho a participar en una prueba extraordinaria; en esta prueba deberá acreditar un grado de conocimientos suficiente de acuerdo con los mínimos establecidos. En esta prueba, **la calificación obtenida supondrá el 100% de la nota que se exprese en la evaluación final extraordinaria.**

Los criterios de calificación serán los utilizados a lo largo del curso.

I.E.S. ATAÚLFO ARGENTA		2019/20
Área/Materia	Dibujo Técnico II	
Curso	2º Bachillerato	

***Los criterios de evaluación se determinaran con el grado de consecución de los estándares de aprendizaje evaluables.**

1-Estándares de Aprendizaje Evaluables / Criterios de evaluación

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico

1. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando el concepto de potencia .
2. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.
3. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
4. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos.

5 .Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas.

6-Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas.

7-Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.

8-Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.

Bloque 2. Sistemas de representación

1.Comprende los fundamentos y principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico .

2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.

3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico .

4 .Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.

5...Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.

6. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

7. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.

8. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.

9. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, 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.

10. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos

1. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.

2. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala.

3. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.

4. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.

5. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.

2-Temporización de contenidos (sujeta a modificaciones según necesidades)

1º Evaluación	<ul style="list-style-type: none">-Sistemas de representación . Geometría descriptiva .-Punto, recta y plano en sistema diédrico y axonométricoRepaso:-paralelismo y perpendicularidad.-Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. Abatimiento de planos.-Tangencias.-Vistas y acotación.
2º Evaluación	<ul style="list-style-type: none">-Proporcionalidad.-El rectángulo áureo..-Construcción de figuras planas equivalentes.-Relación entre los ángulos y la circunferencia.

	<ul style="list-style-type: none"> -Arco capaz. --Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. -Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones -Cambios de plano. -Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento. -Distancias entre elementos. Aplicaciones. -Cuerpos geométricos en sistema diédrico: -Trazado de curvas cónicas y técnicas: elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas tangencias. -Vistas y acotación.
3º Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> --Repaso de conceptos de geometría plana para la resolución de problemas relacionados con lugares geométricos. --Repaso de conceptos de sistemas de representación. Diédrico, axonométrico y caballera. -Dibujo de bocetos a mano alzada, vistas y acotación. -Elaboración de dibujos acotados, utilizando escalas. -Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Utilizando secciones y cortes - Repaso de Secciones en perspectiva Isométrica y caballera. <p><i>Esta planificación está sujeta a nuevas orientaciones desde la Consejería y a los medios técnicos y temporales de que disponemos</i></p>
Eval.Final Extraordinaria	<p><i>El examen Final Extraordinario al igual que el examen final Ordinario, para aquellos alumnos que no hubieran aprobado mediante la media de las tres evaluaciones, seguirá la estructura de los exámenes que la</i></p>

	<p>Universidad de Cantabria elabora para las pruebas PAU.</p> <p>La duración de dichos exámenes será de 90 minutos</p>
--	--

3-Metodología

El Dibujo técnico facilitará el trabajo autónomo del alumnado y potenciará las técnicas de indagación e investigación del alumno.

En esta materia, la finalidad es la de capacitar al alumnado para el conocimiento del lenguaje gráfico. Es necesario el adiestramiento en el trazado y croquizado. Los procesos de aprendizaje por tanto, girarán siempre en torno al “saber hacer”, es decir, a los procedimientos, así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

No se utilizará libro de texto en 2º de Bachillerato. Los alumnos/as tomarán apuntes de las explicaciones del profesor/a completados con información proporcionada por libros de texto, presentaciones mediante diapositivas con el cañón y consulta de páginas web.

4-Recursos

-Aula propia dotada de estanterías, armarios, pila con agua, pizarra y pantalla de proyección y sólidos geométricos.

-Ordenadores.

-Cañón de video y pantalla.

-Libros de consulta.

5-Sistema de calificación

En las pruebas de examen:

1- Exactitud de la solución 80% del valor del ejercicio.

2- Orden, claridad y limpieza en la representación el 20%.

En todos los exámenes se expresará claramente la ponderación de cada pregunta y/ o apartados.

El dibujo técnico es una disciplina cuyos ejercicios para ser realizados con éxito necesitan un tiempo que las sesiones de 50 minutos resulta insuficiente por lo que los exámenes se realizarán en dos o tres sesiones.

La calificación de la evaluación será la nota media de los exámenes que se realicen dentro de cada evaluación

La nota final será la media aritmética de las tres evaluaciones, siempre y cuando estén las tres evaluaciones superadas.

6-Sistema de Recuperación

Las evaluaciones son independientes, en cada una de ellas, se realizará una prueba de recuperación para aquellos alumnos que no hayan alcanzados los mínimos exigidos, dicha recuperación también podrá realizarla el resto de alumnos con el objetivo de subir nota.

LA PRUEBA EXTRAORDINARIA:

En el caso de no superar el curso en la convocatoria ordinaria, el alumno/a tendrá derecho a participar en una prueba extraordinaria; en esta prueba deberá acreditar un grado de conocimientos suficiente de acuerdo con los mínimos establecidos. En esta prueba, **la calificación obtenida supondrá el 100% de la nota que se exprese en la evaluación final extraordinaria.**

Los criterios de calificación serán los utilizados a lo largo del curso.