

## **Criterios de evaluación**

### **Departamento de Dibujo**

#### **1 ESO Educación Plástica Visual y Audiovisual**

##### **Bloque I. Expresión Plástica y Bloque II. Comunicación Visual**

1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas,
2. Identificar y experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano. húmedas y mixtas en composiciones personales y colectivas.
3. Diferenciar entre los diferentes tipos de textura y valorar sus capacidades expresivas en aplicaciones prácticas.
4. Identificar las propiedades del color luz y color pigmento.
5. Experimentar con los colores pigmentos primarios, secundarios y complementarios.
6. Experimentar con diferentes técnicas y materiales creando figuras tridimensionales.

##### **BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

7. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
8. Diferenciar imágenes figurativas de abstractas.
9. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
12. Analizar fotografías comprendiendo los fundamentos estéticos y formales.
13. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorando las posibilidades expresivas del lenguaje cinematográfico.
14. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.

##### **BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO**

15. Conocer y manipular las herramientas de dibujo técnico.
16. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de recta, pudiendo trazar las distintas posiciones relativas y las mediatrices donde corresponda.
17. Conocer los conceptos de círculo, circunferencia y sus elementos.
18. Conocer el concepto de ángulo, sus tipos y realizar operaciones varias.
19. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
20. Conocer la clasificación de los polígonos y sus trazados.
21. Conocer los conceptos de simetrías, giros y traslaciones sencillos aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
22. Comprender y practicar el procedimiento del dibujo de vistas de volúmenes elementales.

## **EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2 ESO.**

### **Bloque I. Expresión Plástica.**

1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico plásticas secas, húmedas y mixtas.
2. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.
3. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.
5. Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades del color luz y el color pigmento.
6. Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos.

### **Bloque II. Comunicación Visual**

7. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
8. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
9. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado.
10. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo.
11. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
12. Apreiciar el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra

### **BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO APLICADO A PROYECTOS**

14. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.
15. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos.
16. Conocer las propiedades de los polígonos y construirlos a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.
17. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y circunferencias y rectas.
18. Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
19. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones
20. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos.

## **EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 4º ESO**

### **BLOQUE I. EXPRESIÓN PLÁSTICA**

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados.
4. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando los distintos estilos artísticos valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

### **BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO APLICADO A PROYECTOS**

6. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.
7. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
8. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

### **BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO**

9. Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el proceso de creación artística.
10. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
11. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

## **BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA**

12. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual.
13. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
14. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.
15. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

## **DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO**

### **BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO**

1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales y digitales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente..
- .2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
3. Dibujar curvas cónicas identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para su construcción.
4. Explorar los recursos informáticos de aplicación a la geometría y valorar las aportaciones de las nuevas tecnologías al DT.

### **BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN**

5. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.
6. Utilizar el sistema diédrico para representar las relaciones espaciales entre punto, recta, plano y figuras planas, así como representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.
7. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en

función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.

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

### **BLOQUE 3. NORMALIZACIÓN**

9. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.

10. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.

## **DIBUJO TÉCNICO II. 2º BACHILLERATO**

### **BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO**

1. Resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones.

2. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de potencia y de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

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

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

### **BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN**

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

6. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante

sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.

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

### **BLOQUE 3. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS**

8. Elaborar y presentar de forma individual y colectiva bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.