



GOBIERNO  
de  
CANTABRIA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN  
PROFESIONAL Y TURISMO



# ANEXO DIBUJO



**Blanca Greciano Ortiz**  
**Jefatura de departamento**  
**IES ALBERTO PICO**

# ÍNDICE

<b>APARTADOS</b>	<b>Página</b>
I. Introducción.	3
II. Competencias.	3
III. Niveles.	4
Educación Plástica, Visual y Audiovisual (1ºESO)	5
Educación Plástica, Visual y Audiovisual (3ºESO)	7
Educación Plástica, Visual y Audiovisual (4ºESO)	9
Dibujo Técnico (1ºBachillerato)	12
Dibujo Técnico (2ºBachillerato)	15
IV. Procedimientos e instrumentos de evaluación	18
V. Evaluaciones pendientes.	20
VI. Evaluación extraordinaria.	20
VII. Recuperación de la asignatura pendiente de cursos anteriores	20

## I. INTRODUCCIÓN.

Los contenidos que van a trabajarse en este bimestre (temporalización a partir del 20 de abril al 5 de junio) a distancia (teletrabajo) los tenemos organizados por unidades didácticas. Hemos modificado las que ya teníamos previstas en la programación extrayendo los contenidos de carácter esencial teniendo en cuenta las instrucciones enviadas por la Consejería de Educación para el final de curso. Por ello los contenidos vienen asociados en cada unidad didáctica junto a los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

## II. COMPETENCIAS.

Aunque se pretende desarrollar todas las competencias claves para conseguir alcanzar los objetivos de la etapa (ya sea la E.S.O. o el Bachillerato según se trate), desde nuestra materia se trabajan más algunas:

“Y muy especialmente la competencia de **Conciencia y expresiones culturales**, pues el desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual, ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación de los diversos recursos expresivos que se plantean en la materia, por lo que el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia de la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

Además la Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a desarrollar la **Comunicación lingüística**, ya que a lo largo del curso, los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral y escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia, a la vez que deben integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes, especialmente a través de los medios audiovisuales, en los que la imagen y el lenguaje oral y escrito se combinan en lenguajes multimedia complejos que potencian la capacidad comunicativa.

De la misma manera contribuye a complementar la **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**, a través del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad a través de la geometría y la representación objetiva de las formas.. Se contribuirá a la adquisición de esta competencia, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Así mismo hay que destacar que la **Competencia digital** se desarrolla en esta materia a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, como medio de búsqueda y selección crítica y reflexiva de información, así como para utilizar diferentes soportes para la

realización y exhibición de proyectos. También proporciona destrezas en el manejo de aplicaciones informáticas para la creación y/ o manipulación de imágenes.

Igualmente la Educación Plástica, Visual y Audiovisual mejora la **Competencia de Aprender a aprender**, al introducir al alumno en procesos creativos basados en la investigación y experimentación y en los que debe integrar su propia forma de expresión, todo lo cual, le permite adquirir un mayor grado de autonomía, al tener que resolver problemas de manera creativa, organizando sus actividades en función de los recursos, el tiempo y la información disponibles. Por tanto el alumnado desarrolla la capacidad de superar los obstáculos con éxito, fomentando su motivación, la autoestima, y aplicando lo aprendido a diversos contextos.

Del mismo modo se contribuye a las **Competencias sociales y cívicas**, al fomentar la creación artística personal y el trabajo en equipo, por lo que se facilita la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad, que contribuyen a la adquisición de habilidades sociales, pues en la materia se debe desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva. Además el estudio y análisis de obras artísticas ajenas y el conocimiento de los principios básicos de su conservación, favorecen la valoración y respeto por el patrimonio cultural.

Por último destacar que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual sirve para desarrollar estrategias de planificación, de adquisición de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. Por lo que la toma de decisiones de manera autónoma, el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, la búsqueda de nuevas soluciones y planteamientos, así como la autocrítica, fomentan de manera importante **la iniciativa y espíritu emprendedor** en los alumnos."

Por ello en toda la Etapa de la E.S.O. las competencias claves vienen expresadas al final de cada criterio de evaluación en forma de siglas. A más criterios de evaluación que estén asociados a una misma competencia entendemos que será aquella la que desarrollará en mayor medida en dicha unidad didáctica. En el nivel de Bachillerato vienen en un apartado junto a los objetivos dentro de cada unidad didáctica.

### **Competencias clave y sus siglas.**

- o Comunicación lingüística. CL
- o Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. CMCT
- o Competencia digital. CD
- o Aprender a aprender. AA
- o Competencias sociales y cívicas. CSC
- o Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. SIEE
- o Conciencia y expresiones culturales. COEC

## **III. NIVELES.**

En nuestro Departamento tenemos dos asignaturas que están claramente diferenciadas por etapas. En la E.S.O. la Educación Plástica, Visual y Audiovisual y en el Bachillerato el Dibujo Técnico.

# EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (E.P.V.A.) – 1ºESO

## I. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES ESENCIALES.

### UNIDAD 6. LOS POLÍGONOS.

#### **Objetivos:**

Aprender a construir triángulos y cuadriláteros, recordando su clasificación y propiedades fundamentales.

Valorar la importancia que tienen las formas básicas como figuras geométricas en los distintos ámbitos.

#### **Contenidos:**

Triángulos. Clasificación. Resolución de problemas básicos.

Cuadriláteros. Clasificación, construcción.

#### **Criterios de evaluación:**

- Saber clasificar y dibujar las formas poligonales. CMCT/ COEC
- Valorar la realización de los ejercicios con limpieza y claridad. A.A.

#### **Estándares de aprendizaje evaluables:**

- Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
- Construye un triángulo conociendo sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
- Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

### UNIDAD 7. OBSERVACION Y PERCEPCIÓN DEL ESPACIO.

#### **Objetivos:**

Reconocer e identificar los volúmenes básicos (cubo, prisma, pirámide, cilindro, cono y esfera).

Distinguir en un poliedro el número de caras, aristas y vértices.

Comprender la importancia de su empleo.

#### **Contenidos:**

Perspectiva: tipos. Volúmenes elementales.

**Criterios de evaluación:**

- Reflexiona sobre distintos tipos de imagen. COEC/ CL
- Diferenciar las formas geométricas básicas en diferentes imágenes CMCT.
- Saber construir mediante plegado diferentes volúmenes básicos. AA

**Estándares de aprendizaje evaluables:**

- Nombra los volúmenes básicos en diferentes imágenes.
- Construye mediante plegado a partir de un desarrollo un volumen.

UNIDAD 8. **EL CÓMIC.**

**Objetivos:**

Conocer los elementos específicos de un cómic (viñeta, bocadillos, cartelas, recursos cinéticos, onomatopeyas, etc.).

**Contenidos:**

Lectura y análisis de imágenes. Imagen fija. El cómic.

**Criterios de evaluación:**

- Reconocer los elementos en un cómic. COEC
- Saber representar diversas expresiones del rostro en formas de cómic. COEC
- Saber ordenar viñetas dando sentido a una historia.CL

**Estándares de aprendizaje evaluables:**

- Identifica los elementos del cómic en viñetas de diferentes autores.
- Creación de una tira utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

## II. TEMPORALIZACIÓN.

- Unidad 6: semana 1,2
- Unidad 7: semana 3,4
- Unidad 8: semana 5,6, 7

# EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (E.P.V.A.) – 3ºESO

## I. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES ESENCIALES.

### UNIDAD 5. LA GEOMETRÍA PLANA.

#### **Objetivos:**

Repasar los trazados geométricos básicos.

Introducción al concepto de lugar geométrico.

Resolución de problemas más comunes de tangencias.

Saber construir los polígonos regulares inscritos y dados el lado.

#### **Contenidos:**

Repaso de Conceptos fundamentales.

Definición de los lugares geométricos destacables: mediatriz, bisectriz, circunferencia, rectas paralelas.

Tangencias: definición, Resolución de problemas más comunes: rectas tangentes a circunferencias, circunferencias tangentes a circunferencias, enlaces de rectas y curvas más comunes.

Los polígonos. Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia y conocido el lado. Métodos generales para la obtención de polígonos.

#### **Criterios de evaluación:**

- Saber dibujar siguiendo los pasos pertinentes los trazados básicos en los ejercicios propuestos. CMCT
- Identificar casos de tangencias y saber dibujarlos en diferentes posiciones. COEC
- Saber dibujar los polígonos regulares según los datos dados. AA/ COEC

#### **Estándares de aprendizaje evaluables:**

- Explica verbalmente o por escrito, los elementos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, rectas paralelas).
- Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas utilizando adecuadamente los procedimientos gráficos.
- Sabe diferenciar entre una circunferencia inscrita y circunscrita a un polígono.
- Construye correctamente los polígonos regulares inscritos en una circunferencia.

- Construye correctamente los polígonos regulares dados el lado hasta el hexágono.

## UNIDAD 6. PROPORCION Y RITMOS MODULARES.

### **Objetivos:**

Repasar las relaciones entre igualdad, simetría y semejanza.

Identificar las relaciones de simetría y proporcionalidad que existen entre figuras o formas planas.

Conocer diferentes medios para realizar una forma geométrica sencilla igual o semejante.

Conocer las transformaciones geométricas básicas (simetría, traslación y giro).

Identificar las transformaciones geométricas en composiciones modulares.

### **Contenidos:**

El módulo.

Transformaciones básicas; definición, simetrías, giros, traslaciones básicas.

### **Criterios de evaluación:**

- Saber identificar en diferentes imágenes cuando hay simetría, igualdad o semejanza. COEC
- Diferenciar entre simetría, giro y traslación. CMCT
- Realizar una composición modular. COEC
- Valorar la realización de los ejercicios con limpieza y claridad. AA

### **Estándares de aprendizaje evaluables:**

- Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

## UNIDAD 7. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

### **Objetivos:**

Conocer los fundamentos de los diferentes sistemas de representación en el dibujo técnico (sistema diédrico, axonométrico, perspectivas caballera y cónica).

Reconocer en qué sistema de representación están realizados diferentes dibujos.

Saber dibujar las vistas diédricas de un sólido.

### **Contenidos:**

Perspectiva: tipos, fundamentos generales.



Introducción a las proyecciones ortogonales desde su aplicación a las vistas principales de piezas sencillas.

**Criterios de evaluación:**

- Identificar y valorar los distintos sistemas de representación en diferentes imágenes. COEC
- Saber extraer las vistas principales de volúmenes sencillos con planos inclinados. CMCT
- Valorar la realización de los ejercicios con limpieza y claridad. AA

**Estándares de aprendizaje evaluable:**

- Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes.

## II. TEMPORALIZACIÓN.

- Unidad 5: semana 1,2, 3
- Unidad 6: semana 4,5
- Unidad 7: semana 6,7

# EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (E.P.V.A.) – 4ºESO

## I. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES ESENCIALES.

UNIDAD 5 : **LA PUBLICIDAD** ( desde el diseño gráfico)

**Objetivos**

Identificar los valores (tópico, roles) que se transmiten en las imágenes publicitarias.  
Conocer los medios, soportes y formatos publicitarios más comunes.  
Valorar la apropiación que del lenguaje publicitario utilizan algunos artistas y viceversa.  
Conocer las modalidades y la función del diseño.  
Relacionar la publicidad con el diseño gráfico al reconocer las diferentes aplicaciones del diseño gráfico.  
Comprender la importancia de las formas básicas en la elaboración de un diseño gráfico (logotipo)  
Comprender la importancia de la imagen corporativa para el mundo empresarial.  
Reconocer y valorar las aplicaciones de la geometría al diseño gráfico.

**Contenidos**

Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño. Elegir los medios de expresión y representación más adecuados para cada propuesta, utilizando los procedimientos y técnicas con un nivel suficiente de destreza.

Tipos de diseño: gráfico (bidimensional).

Realización y desarrollo de un proyecto técnico gráfico. Proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).

Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño (gráfico...) y la publicidad.

Reconocimiento de objetos y lectura de imágenes del mundo del diseño publicitario.

### **Criterios de evaluación**

- Describir las áreas y finalidades del diseño gráfico.CL
- Diferenciar entre marca o logotipo, identidad corporativa e identidad global. COEC
- Diseñar logotipos aplicando formas básicas y curvas técnicas y cónicas y respondiendo a diferentes criterios establecidos. COEC/SIEE
- Realizar un esquema clasificatorio de los medios, soportes y formatos publicitarios más comunes.AA
- 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.CSC

### **Estándares de aprendizaje evaluables**

- Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
- Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.
- Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas estudiando la organización del plano y del espacio.
- 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.
- 

UNIDAD 6 : **EL DISEÑO DE OBJETOS** ( Industrial, artesanal y artístico)

### **Objetivos**

Conocer las diferencias entre el arte y diseño.

Conocer y diferenciar las técnicas básicas en la creación de piezas volumétricas según diferentes medios y materiales ( ensamblaje, vaciado, moldes, modelado...)a través del visionado de vídeos explicativos.

Repasar los sistemas de representación de la geometría descriptiva.

Repasar el empleo de escalas y aplicarlas si es necesario.

Conocer los fundamentos de la acotación.

Realizar un proyecto en la creación de un objeto tridimensional desde su diseño mediante la presentación de dibujos de vistas diédricas y perspectiva.

Analizar objetos artísticos y enfrentarlos al contexto de su creación así como a su sentido dentro del mundo del arte.

### **Contenidos**

Acercamiento a los antecedentes históricos del diseño. La revolución industrial: la desaparición de los procesos de creación artesanales en beneficio de la producción industrial en serie.

Los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas. Fundamentos del diseño. Ergonomía y otros valores del objeto de uso. Forma y Función. Del plano al objeto.

El objeto decorativo. ( Joyería, Cerámica: Restos arqueológicos, folclore ).

El objeto artístico. (Breve historia desde Duchamp, objeto surrealista- Manray-Meret Oppenheim, Catálogo de los objetos imposibles de Jacques Carelman).

Realización y desarrollo de un proyecto técnico. Proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).

Representación personal de ideas, usando el lenguaje visual y plástico, mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.

Interés por la búsqueda de información y constancia en el trabajo.

Autoexigencia en la superación de las creaciones propias.

Geometría descriptiva. Tipos de proyección.

Sistemas de representación: sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera. Normalización.

El dibujo técnico en el diseño.

### **Criterios de evaluación**

- Identificar la adecuación de las formas en los objetos de uso o no. COEC
- Apreciar sus cualidades con argumentos diferentes al gusto personal. CL
- Saber dibujar la perspectiva axonométrica y las vistas diédricas de nuestro objeto. COEC
- Comprender la importancia de la acotación y del empleo de escalas en un proyecto. CMCT
- Valorar la realización de los ejercicios con limpieza y claridad. AA

### **Estándares de aprendizaje evaluables**

- Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
- Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
- Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
- Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
- Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

## II. TEMPORALIZACIÓN.

- Unidad 6: semana 1, 2, 3, 4
- Unidad 7: semana 5, 6 y 7

# DIBUJO TÉCNICO – 1ºBACHILLERATO

## I. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES ESENCIALES.

### BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

#### UNIDAD 11. SISTEMAS AXONOMÉTRICOS.

##### Objetivos.

- Saber usar este sistema de proyección como recurso gráfico de carácter técnico.
- Saber representar cuerpos en este sistema a partir de vistas diédricas.
- Adquirir destreza en la realización de estos trazados.
- Relacionar el sistema diédrico con los sistemas axonométricos.

##### Contenidos.

- Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.
- Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas.
- Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras.
- Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.

### BLOQUE 3: NORMALIZACIÓN.

#### UNIDAD 12. VISTAS

##### Objetivos.

- Aplicar correctamente estos conceptos a la representación diédrica de un sólido.
- Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica.

##### Contenidos.

- Vistas.
- Escalas

## UNIDAD 13. ACOTACIÓN.

### **Objetivos.**

- Dar a conocer los conceptos básicos sobre medición.
- Estudiar las principales normas UNE 1039-94.
- Aplicar correctamente estos conceptos a la representación diédrica de un sólido.

### **Contenidos.**

Acotación normalizada.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1º BACH.**

- 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.
- 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.

### **OBJETIVOS Y COMPETENCIAS.**

- *Conocer si el alumnado ha adquirido visión espacial y es capaz de aplicarla a la representación en las perspectivas isométrica, caballera o militar.*
  - 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
  - 7º) Conciencia y expresiones culturales.
- *Valorar la capacidad para representar gráficamente todo tipo de objetos industriales y arquitectónicos, con todos los datos necesarios para su interpretación o construcción. También se valora si el alumnado aplica correctamente las normas referentes a vistas, escalas, acotación.*
  - 2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
  - 4º) Aprender a aprender.
  - 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

### **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.**

### **Bloque 2. Sistemas de representación.**

- 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.
- Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).
- Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.
- 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.

### **Bloque 3. Normalización.**

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

### **CONTENIDOS MÍNIMOS DE 1º BACH:**

- Aplicar el sistema diédrico y la normalización para la representación de las vistas principales, de un volumen sencillo.
- Construir un sólido poliédrico o de revolución a partir de su representación en diédrico, dibujándole en perspectiva isométrica y en perspectiva caballera.
- Construir diferentes escalas de reducción y ampliación y aplicarlas a ejercicios concretos.
- Interpretar y representar piezas sencillas empleando para ello los sistemas de representación y los convencionalismos normalizados.

## **II. TEMPORALIZACIÓN.**

- UNIDAD 11: Semana 1, 2,3

- UNIDAD 12: Semana 4,5
- UNIDAD 13: Semana 6

# DIBUJO TÉCNICO – 2º BACHILLERATO

## I. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES ESENCIALES.

### BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

#### UNIDAD 10. SISTEMA DIÉDRICO: POLIEDROS REGULARES.

##### Objetivos.

Dibujar los poliedros regulares, en diferentes posiciones espaciales.  
Relacionar las distintas magnitudes de los poliedros regulares.

##### Contenidos.

Tetraedro.  
Hexaedro.

#### UNIDAD 11. SISTEMA AXONOMÉTRICO.

##### Objetivos.

Conseguir representar, con soltura, figuras poliédricas y de revolución en posición favorable.  
Saber definir secciones planas en figuras poliédricas y de revolución.  
Saber relacionar la axonometría ortogonal con la representación diédrica.

##### Contenidos.

Intersecciones.  
Perspectiva de figuras planas.  
Perspectiva de sólidos

#### UNIDAD 12. SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA.

##### Objetivos.

Conseguir representar, con soltura, figuras poliédricas y de revolución en posición favorable.  
Saber definir secciones planas en figuras poliédricas y de revolución.  
Saber relacionar la perspectiva caballera con la representación diédrica.

### **Contenidos.**

Intersecciones.  
Perspectiva de figuras planas.  
Perspectiva de sólidos

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

### UNIDAD 13. **NORMALIZACIÓN.**

#### **Objetivos.**

Repasar las normas realizadas a formatos, cuadros de rotulación, tipos de líneas y representaciones.  
Recordar las principales normas UNE 1039-94 e ISO R-129 y DIN 406 referentes a vistas, cortes, secciones y acotación.  
Aplicar correctamente estos conceptos a la representación de las vistas de un sólido.  
Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica.  
Elaborar y presentar bocetos, croquis y planos necesarios para la consecución de un proyecto sencillo sobre un diseño gráfico, industrial o arquitectónico.

#### **Contenidos.**

Elaboración de las primeras ideas.  
Presentación de proyectos.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN 2º BACH.**

- Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.
- Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.
  - Elaborar 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.



## **OBJETIVOS Y COMPETENCIAS 2º BACH**

- *Evaluar la capacidad del alumno para representar en el sistema diédrico, poliedros regulares, prismas y pirámides, cilindros y conos, esferas. También permitirá valorar si resuelven problemas de incidencia entre recta y cuerpos geométricos, así como la sección que produce en ellos, un plano. Por otra parte, con este criterio también se evaluará la correcta realización de desarrollos de cuerpos.*  
2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.  
4º) Aprender a aprender.  
6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
  
- *Conocer en qué medida el alumno interrelaciona los contenidos adquiridos a lo largo de toda la etapa, y los utiliza para elaborar y presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico.*  
1º) Comunicación lingüística.  
3º) Competencia digital.  
6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
  
- *Valorar la capacidad para presentar un proyecto sencillo, escogiendo en cada momento los recursos gráficos, en función del tipo de dibujo y del objetivo final. Este criterio es aplicable a todos los bloques de este currículo, ya que se podrán usar los recursos gráficos para representar otras formas planas o tridimensionales.*  
3º) Competencia digital.  
5º) Competencias sociales y cívicas.

## **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES 2º Bach.**

### **Bloque 2. Sistemas de representación**

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

### **Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos**

- Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.
- 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, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.

### **CONTENIDOS MÍNIMOS 2º BACH.**

- Resolver problemas sencillos de representación de superficies radiadas, poliedros (tetraedro, cubo) hallar la intersección con recta y plano y representar la verdadera magnitud. Aplicando cambios de plano, giros y abatimientos.
- Construir un sólido poliédrico o de revolución a partir de sus vistas principales, dibujándole tanto en perspectiva isométrica, como en caballera.
- Aplicar el sistema diédrico y la normalización para la representación de los planos técnicos, de un objeto.
- Interpretar y representar volúmenes empleando para ello los sistemas de representación y los convencionalismos normalizados de cortes, secciones y acotación.

## **II.-TEMPORALIZACIÓN.**

- UNIDAD 10: Semana 7
- UNIDAD 11: Semana 1,2, 3.
- UNIDAD 12: Semana 4,5.
- UNIDAD 13: Semana 6

A partir de la semana 6 para el alumnado que supera el DIBUJO TÉCNICO II de 2º BACHILLERATO <sup>1</sup>

<sup>1</sup>Durante el tiempo de la evaluación extraordinaria previo a la prueba de la EBAU para aquel alumnado que ya haya aprobado el curso, de manera voluntaria, se les ofrece la posibilidad de seguir repasando los contenidos para la preparación de la EBAU hasta el último momento; apoyándoles en la resolución de dudas y en la consolidación de los contenidos trabajados durante el curso.

## **IV.- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.**

Los procedimientos e instrumentos de evaluación procurarán ser variados y sobretodo adaptarse a los medios disponibles por nuestros alumnos es decir, algunas actividades podrán ser presentadas con distinto formato ( ya sea en papel o digital), en distintas plataformas ( Yedra,

Educantabria, Teams) o realizadas con distintas aplicaciones según los medios con los que cuenta el alumno.

- Corrección de actividades (elaboración por parte de los alumnos de esquemas, análisis y crítica de imágenes, presentaciones powerpoint o documentos con la teoría trabajada durante la enseñanza a distancia en la búsqueda de información e imágenes que respondan a lo planteado por el profesor desde la materia) y láminas.
- El Feed-back del alumno a una corrección a través de la mejora pedida y los comentarios intercambiados. Dicha comunicación queda reflejada en el Chat tanto privado como general que ofrece el Teams como con los emails a través de Yedra o de Educantabria.
- Cuaderno del profesor donde se realiza un registro de la participación y del seguimiento del alumno así como del cumplimiento de los plazos de entrega. También el propio Teams refleja en el apartado de Tareas si el alumno ha cumplido el plazo de entrega y hasta cuánto se ha retrasado en la entrega de la misma.

#### IV.-CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

-En la E.S.O.

- Actitud y comportamiento 15%: Participación constante del alumno preguntando dudas, interactuando con el profesor y con los compañeros, corrigiendo aquello que se le pide y respetando plazos de entrega.
- Actividades y láminas 75 % Entrega las actividades respondiendo a lo pedido con limpieza, orden, creatividad y demuestra afán de superación cuando se le pide corregir o mejorar algún aspecto de las mismas.
- Prueba videográfica 10%: el alumno realiza un vídeo donde se graba a sí mismo explicando alguno de los trabajos realizados o respondiendo a preguntas por parte de su profesor en un tiempo limitado para su realización y entrega.

**Alumnado Bilingüe:** Ya vienen incluidos en las actividades y láminas y en la prueba videográfica.

Cómo influye en la calificación de las actividades, láminas y prueba videográfica la parte lingüística le aparece al alumnado tanto en los criterios de evaluación que cada tarea tiene como en las rúbricas que se les ofrecerán previamente a la prueba videográfica. Además, se les explican los errores ortográficos o gramaticales detectados en los comentarios a la corrección que reciben junto con la nota correspondiente que han obtenido una vez evaluada y corregida la tarea.

-En Bachillerato:

- actitud y comportamiento 5%
- Actividades y láminas 80%
- Examen online o prueba videográfica 15%

**Porcentajes de calificación de cada evaluación con respecto a la nota final.**

A los alumnos se les hace una nota media de las evaluaciones presenciales, y sólo en el caso de haber participado correctamente y realizado las tareas en la tercera evaluación, se les podrá subir dicha nota hasta en un \*20% máximo con respecto a la nota obtenida en la tercera evaluación, donde el 10 obtenido en la tercera evaluación equivale a dos puntos máximo a sumar a lo que ya tenían y así de manera proporcional a la nota obtenida en la tercera evaluación.

## V.- RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES.

El alumnado con evaluaciones pendientes tiene la oportunidad de recuperar una o ambas ( si se diera el caso) presentando lo no realizado en su día y aprobando esta tercera evaluación y sumando con hasta dos puntos máximo (mismo\* porcentaje para todos los alumnos ) a la nota media de las evaluaciones presenciales. Para recuperar, la nota mínima a conseguir( una vez finalizada la tercera evaluación )será de un 5 al sumar lo obtenido en la tercera evaluación con la nota media de las evaluaciones presenciales.

El alumno que una vez finalizada la tercera evaluación (evaluación ordinaria) no alcance el mínimo de nota 5 para aprobar, tiene la oportunidad de presentarse a la **Evaluación extraordinaria**<sup>2</sup> junto al resto de alumnado que no ha aprobado en la evaluación ordinaria ya sea del curso actual o por tener asignaturas pendientes de otros cursos.

## VI.- EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA.

Se plantean dos escenarios posibles dependiendo si será no presencial o presencial.

-En esta evaluación **no presencial** se obtiene la nota de la suma en:

un porcentaje del 50% las actividades que se realizaron durante todo el curso + 20% las actividades realizadas durante la semana de la evaluación extraordinaria + 30% la prueba videográfica u online . En esta prueba sólo se harán preguntas en relación a la parte que el alumno tenga suspensa (1º, 2º, 3º ó todas, dependerá de la propia trayectoria académica del alumno).

-En esta evaluación con carácter **presencial** lo único que se modifica, con respecto a la evaluación no presencial, es que en lugar de una prueba videográfica u online se sustituirá dicha prueba por una **prueba teórico-práctica de carácter escrito** que valdrá lo mismo que a la prueba que sustituye y dicha prueba escrita tendrá **preguntas relacionadas con los contenidos impartidos durante el curso escolar presencial**.

## VII.- RECUPERACIÓN DE LA MATERIA PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES.

- Evaluación ordinaria

Si sólo se trata de tener pendiente la tercera evaluación, se le ofrecerán al alumno actividades de dicho nivel que le permitan recuperar lo que le falta.

Si se trata de los alumnos que tienen pendiente una o las dos evaluaciones presenciales se les pedirá que **entreguen las actividades y láminas propuestas durante dicho período presencial**. Los porcentajes de calificación de la tercera evaluación son:

- 80 %de las actividades ya mencionadas siguiendo los criterios ya explicados que rigen a las mismas.
- 20% de calificación para la prueba videográfica o en el caso de Bachillerato del examen online o prueba que se estime oportuna.

Es absolutamente **imprescindible para poder realizar la prueba videográfica y o/ el examen online** que previamente hayan **presentado como mínimo un 50% de las actividades de las que se les dieron durante el curso presencial** y realizado éstas según lo pedido en cada una, se corregirán siguiendo los criterios de evaluación y calificación estipulados y dentro **del plazo establecido como límite de entrega: 25 de mayo (lunes) de 2020**

- **Evaluación extraordinaria**

Se plantean dos escenarios posibles dependiendo si será no presencial o presencial.

-En esta evaluación **no presencial** se obtiene la nota de la suma en:

un porcentaje del 50% las actividades que se realizaron durante todo el curso + 20% las actividades realizadas durante la semana de la evaluación extraordinaria + 30% la prueba videográfica u online . En esta prueba sólo se harán preguntas en relación a la parte que el alumno tenga suspensa (1ª, 2ª, 3ª ó todas, dependerá de la propia trayectoria académica del alumno).

-En esta evaluación con carácter **presencial** lo único que se modifica, con respecto a la evaluación no presencial, es que en lugar de una prueba videográfica u online se sustituirá dicha prueba por una **prueba teórico-práctica de carácter**.

**DEPARTAMENTO DE DIBUJO  
IES ALBERTO PICO**