

IES SEDAVÍ

**Departamento
de Dibujo**

EXTRACTO

**PROPUESTA PEDAGÓGICA
CURSO 2023-24**

LABORATORIO DE CREACIÓN AUDIOVISUAL

1º ESO - CURSO 2023-24

1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1

Explorar propuestas audiovisuales desde una perspectiva inclusiva y abierta, analizando sus elementos formales y comunicativos básicos, y valorando la importancia de la diversidad cultural.

CE2

Elaborar propuestas audiovisuales experimentando con diferentes recursos, técnicas y herramientas y aplicando los códigos básicos del lenguaje visual y audiovisual en la transmisión de ideas, sentimientos y emociones.

CE3

Participar de todas las fases del proceso de producción audiovisual colectivo, asumiendo diferentes roles con autoexigencia y compromiso, proporcionando soluciones a los distintos retos y respetando las aportaciones del resto de participantes.

CE4

Compartir las propuestas audiovisuales individuales y colectivas a través de diferentes canales y medios, empleando la terminología propia del área y promoviendo la participación en la vida cultural del centro educativo.

2. SABERES BÁSICOS

Bloque 1. Fundamentos del lenguaje audiovisual (CE1, CE2, CE4)

1.1 Imagen fija e imagen en movimiento

- Los elementos de la comunicación visual.
- Los orígenes de la fotografía. Fotografía analógica y fotografía digital. Géneros fotográficos. Fotomontaje
- Fundamentos históricos de las tecnologías del cine y de las artes audiovisuales. Géneros cinematográficos: evolución y características.

1.2. Lenguaje audiovisual básico

- Elementos formales de la imagen: códigos temporales, espaciales y sonoros. Luz, color, planificación, encuadre, composición, tiempo, sonido y texto.
- Formatos audiovisuales.

Bloque 2. Producción audiovisual (CE2, CE3, CE4)

Planificación

- Fases del proyecto audiovisual: preproducción, grabación/captura de imágenes, postproducción.
- Estrategias de pensamiento creativo para idear proyectos.

2.2. Preproducción, producción y postproducción

- El guion literario: idea, argumento, escaleta. Narrativa audiovisual. Personajes, diálogos, secuencia, conflicto.
- El guion técnico: plano, escena y secuencia.

- Guion gráfico. *Storyboard*.
- Puesta en escena. El espacio: localizaciones y escenografía.
- Medios técnicos para la realización: elementos de grabación de imagen y sonido, iluminación y herramientas digitales para el diseño y la manipulación de imágenes. Montaje audiovisual.

2.3 Difusión

- Recursos digitales aplicados a la difusión de proyectos audiovisuales.
- El diseño de elementos gráficos comunicativos. Principios de composición y teoría del color. Uso de la tipografía y el texto como base de información y elemento compositivo.

3. EVALUACIÓN

El procedimiento de evaluación, así como los instrumentos evaluadores utilizados son:

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN		
Instrumento evaluador	Elementos evaluados	Valor de cada apartado
PORTFOLIO, PROYECTOS (CP , STEM , CPSAA)	<ul style="list-style-type: none">▪ Conocimientos previos▪ Presentación▪ Contenido coherente▪ Otras propuestas▪ Estructura	35%
TAREAS INDIVIDUALES/ FICHAS (CCL , CD, CCEC)	<ul style="list-style-type: none">▪ Cumplimiento de los plazos de entrega o puntualidad en la entrega▪ Corrección en la presentación del trabajo▪ Originalidad y creatividad en las soluciones▪ Organización y planificación del trabajo▪ Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas▪ Búsqueda y organización de la información▪ Comunicación oral o escrita sobre su trabajo▪ Corrección en la ejecución o solución de las actividades	40%
PARTICIPACIÓN Y ACTITUD (CC, CE)	<ul style="list-style-type: none">▪ Cuidado del material del aula▪ Participación e interés en las propuestas▪ Asistencia y puntualidad▪ Aprovechamiento en general	25%

A través de las diferentes tareas propuestas se conectan y evalúan los criterios de las competencias específicas y, por tanto, las competencias clave relacionadas. Será necesario aprobar al menos cinco de las ocho competencias clave para superar cada trimestre.

Es requisito imprescindible la presentación de **todas** las actividades propuestas para superar la evaluación.

Una calificación negativa podrá ser recuperada por una posterior positiva siempre que la nota obtenida la compense. No obstante, cuando el nivel de los trabajos o actividades sea excesivamente bajo en alguna de las evaluaciones, se propondrá a los alumnos afectados la repetición de tales trabajos o de otros similares para superar las deficiencias observadas.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

2º ESO - CURSO 2023-24

1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1

Analizar de manera crítica y argumentada diferentes propuestas artísticas, contemporáneas y de otras épocas, identificando, a través de distintos canales y contextos, referencias socioculturales, funcionalidades y elementos de contenido del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual.

CE2

Compartir ideas y opiniones usando la terminología específica del área en la comunicación de las experiencias de apreciación y creación artística.

CE3

Comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas.

CE4

Seleccionar de manera responsable y autónoma recursos digitales aplicados a la percepción, la investigación y la creación en el desarrollo de propuestas y proyectos artísticos, desarrollando una identidad y criterio propio en un consumo responsable y sostenible de acuerdo a la normativa vigente.

CE5

Crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos.

2. CONTENIDOS MÍNIMOS

BLOQUE 1. PERCEPCIÓN Y ANÁLISIS

1.1. Exploración e interpretación del entorno CE1, CE2, CE4

G1 Patrimonio artístico y cultura visual contemporánea

G2 Actitudes

G3 Entornos digitales

G4 Utilización de la terminología específica para la expresión de la experiencia de apreciación

1.2. Alfabetización visual y audiovisual CE1, CE2

G1. Percepción visual

G2. Comunicación visual y audiovisual

G3 Elementos configuradores del lenguaje visual y audiovisual

BLOQUE 2. EXPERIMENTACIÓN Y CREACIÓN

2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación CE1, CE3, CE4

G1. Expresión gráfico-plástica

G2. Dibujo geométrico

G3. Creación audiovisual

G4. Terminología específica del área

G5. Aplicaciones digitales

2.2. La experiencia artística individual y colectiva: procesos de trabajo CE3, CE4, CE5

G1. Las fases del proceso creativo

G2. Actitudes

2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN

El procedimiento de evaluación, así como los instrumentos evaluadores utilizados son:

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN		
Instrumento evaluador	Elementos evaluados	Valor de cada apartado
OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA (CC, CPSAA)	<ul style="list-style-type: none">▪ Conocimientos previos▪ Asistencia y puntualidad▪ Participación y actitud▪ Aportación de ideas y soluciones▪ Aprovechamiento en general▪ Otras	20%
REALIZACIÓN DE TAREAS DIARIAS (STEM, CP, CD, CCEC, CE)	<ul style="list-style-type: none">▪ Cumplimiento de los plazos de entrega o puntualidad en la entrega▪ Corrección en la presentación del trabajo▪ Originalidad y creatividad en las soluciones▪ Organización y planificación del trabajo▪ Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas▪ Búsqueda y organización de la información▪ Comunicación oral o escrita	40%

	sobre su trabajo <ul style="list-style-type: none">▪ Corrección en la ejecución o solución de las actividades	
PRUEBAS OBJETIVAS, PROYECTOS (CCL, STEM, CCEC)	<ul style="list-style-type: none">▪ Adquisición de conceptos▪ Comprensión▪ Razonamiento▪ Corrección en la ejecución y en la presentación del trabajo▪ Originalidad y creatividad▪ Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas	40%

El conjunto evaluable de lo conceptual-procedimental tiene un peso específico de un 80% sobre la calificación global (REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE + PRUEBAS OBJETIVAS)

Es requisito imprescindible la presentación de **todas** las actividades propuestas para superar la evaluación.

Una calificación negativa podrá ser recuperada por una posterior positiva siempre que la nota obtenida la compense. No obstante, cuando el nivel de los trabajos o actividades sea excesivamente bajo en alguna de las evaluaciones, se propondrá a los alumnos afectados la repetición de tales trabajos o de otros similares para superar las deficiencias observadas.

Recuperación: Se entregarán las actividades realizadas durante el curso u otras similares más un examen propuesto por el departamento, adecuando los contenidos a su nivel.

TALLER DE AJEDREZ

2º ESO - CURSO 2023-24

1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1

Explorar y utilizar los movimientos básicos de las piezas de ajedrez, características y normas básicas del juego.

CE2

Identificar las tres fases fundamentales en ajedrez (apertura, medio juego y final) con los principales objetivos en cada una de ellas. Aplicar la notación algebraica para registrar partidas. Indagar en las principales aperturas y defensas.

CE3

Resolver problemas tácticos y estratégicos en cada fase relacionados con mates o ganancia de calidad y compartir partidas donde se hayan utilizado. Identificar patrones básicos para su resolución.

CE4

Indagar sobre la historia del juego desde sus inicios hasta el entorno digital actual. Identificar los/las principales ajedrecistas y sus partidas memorables. Valorar la importancia del ajedrez como deporte y herramienta educativa.

2. SABERES BÁSICOS

Bloque 1. Iniciación al ajedrez (CE1, CE2, CE3)

Subbloque 1.1 Piezas.

- El Ajedrez y sus componentes. El Peón
- El Alfil y el Caballo.
- La Torre y la Dama.
- El Rey. El enroque. Rey ahogado. Jaque y jaque mate.
- Otras jugadas especiales (promoción y captura al paso).
- La notación algebraica
- Mate del pastor y mate del loco.
- Principios de apertura.
- Todas las formas de hacer tablas.

Subbloque 1.2 Mates y recursos tácticos.

- Mates básicos: Mate con Dama y Torre. Mate con dos Torres.
- Mate con Dama. Mate con Torre. Mate con dos alfiles. Mate de alfil y caballo.
El Mate del Rey y el peón.
- La clavada.
 - El jaque continuo
 - La horquilla.
 - La enfilada.
 - Ataque a la descubierta.
 - Jaque doble.
 - Jaque con dos piezas.
 - Rayos X.

Subbloque 1.3 Perfeccionamiento posicional.

- El sacrificio.
- Gambitos.
- La celada.
- Disposición de peones.
- Pieza sobrecargada. Ataque en la octava fila.
- Aperturas abiertas. La apertura española.
- Aperturas semiabiertas.
- Aperturas cerradas. Gambito de dama.

Bloque 2. Dimensión cultural y deportiva del ajedrez (CE2, CE3, CE4)

Subbloque 2.1 Origen histórico.

- La leyenda de los granos de trigo: El rey Sheram y el ingenioso Sissa
- Teorías sobre los orígenes y antigüedad del ajedrez
- Chaturanga: el origen hinduista del ajedrez. Persia y Arabia. Evolución del ajedrez en el Oriente Medio.
- España siglo XV: nacimiento del ajedrez moderno.
- Shogi, ajedrez de los Samuráis. El juego del GO. Xangqi. El ajedrez en China.

Subbloque 2.2 Ajedrecistas célebres.

- Los estilos en ajedrez
- El análisis de las partidas propias y el autoconocimiento
- Las Escuelas de Ajedrez
- Campeones mundiales y aportes a la evolución del ajedrez. Partidas significativas. (Steinitz, Lasker, Capablanca, Alekhine, Euwe, Botvinnik, Smyslov, Tal, Petrosian,

Spassky, Fischer, Karmov, Kasparov, Kramnik, Anand, Carlsen).

Subbloque 2.3 El ajedrez actual.

- El ajedrez competitivo; sus reglas y formalidades.
- Campeonatos del Mundo, torneos internacionales, Olimpiadas ajedrez y Deportes Mentales.
- La Federación Internacional de Ajedrez FIDE, y los título de gran maestro, maestro internacional y maestro FIDE.

Subbloque 2.4 Práctica.

- Realización de partidas simultáneas.
- Partidas con anotación y uso de reloj.
- Práctica de técnicas aprendidas.
- Encuentros por equipo.
- Partidas formales bajo condiciones de torneo.
- El análisis Post-Mortem.

3. EVALUACIÓN

El procedimiento de evaluación, así como los instrumentos evaluadores utilizados son:

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN		
Instrumento evaluador	Elementos evaluados	Valor de cada apartado
PORTFOLIO, TAREAS INDIVIDUALES, FICHAS (CCL, CP, CD, STEM, CCEC)	<ul style="list-style-type: none">▪ Cumplimiento de las plazos de entrega o puntualidad en la entrega▪ Presentación▪ Contenido coherente▪ Otras propuestas▪ Estructura	40%
PROYECTOS/CONTROLES SUMATIVOS (CCL, CD, STEM, CCEC, CE)	<ul style="list-style-type: none">▪ Conocimientos previos▪ Corrección en la presentación del trabajo▪ Originalidad y creatividad en las soluciones▪ Organización y planificación del trabajo▪ Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas▪ Búsqueda y organización de la información▪ Comunicación oral o escrita sobre su trabajo▪ Corrección en la ejecución o solución de las actividades	40%
PARTICIPACIÓN Y ACTITUD (CC, CPSAA)	<ul style="list-style-type: none">▪ Cuidado del material del aula▪ Participación e interés en las propuestas▪ Asistencia y puntualidad▪ Aprovechamiento en general	20%

A través de las diferentes tareas propuestas se conectan y evalúan los criterios de las competencias específicas y, por tanto, las competencias clave relacionadas. Será necesario aprobar al menos cinco de las ocho competencias clave para superar cada trimestre.

Es requisito imprescindible la presentación de **todas** las actividades propuestas para superar la evaluación.

Una calificación negativa podrá ser recuperada por una posterior positiva siempre que la nota obtenida la compense. No obstante, cuando el nivel de los trabajos o actividades sea excesivamente bajo en alguna de las evaluaciones, se propondrá a los alumnos afectados la repetición de tales trabajos o de otros similares para superar las deficiencias observadas.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

3º ESO - CURSO 2023-24

1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1

Analizar de manera crítica y argumentada diferentes propuestas artísticas, contemporáneas y de otras épocas, identificando, a través de distintos canales y contextos, referencias socioculturales, funcionalidades y elementos de contenido del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual.

CE2

Compartir ideas y opiniones usando la terminología específica del área en la comunicación de las experiencias de apreciación y creación artística.

CE3

Comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas.

CE4

Seleccionar de manera responsable y autónoma recursos digitales aplicados a la percepción, la investigación y la creación en el desarrollo de propuestas y proyectos artísticos, desarrollando una identidad y criterio propio en un consumo responsable y sostenible de acuerdo a la normativa vigente.

2. SABERES BÁSICOS

B1. PERCEPCIÓN Y ANÁLISIS

B1.1. Exploración e interpretación del entorno CE1, CE2, CE4

G1 Patrimonio artístico y cultura visual contemporánea

G2 Actitudes

G3 Entornos digitales

G4 Utilización de la terminología específica para la expresión de la experiencia de apreciación

B1.2. Alfabetización visual y audiovisual CE1, CE2

G2. Comunicación visual y audiovisual

G3 Elementos configuradores del lenguaje visual y audiovisual

B2. EXPERIMENTACIÓN Y CREACIÓN

B2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación. CE1, CE3, CE4

G1. Expresión gráfico-plástica

G2. Dibujo geométrico

G3. Creación audiovisual

G4. Terminología específica del área

G5. Aplicaciones digitales

B2.2. La experiencia artística individual y colectiva: procesos de trabajo CE3, CE4, CE5

G1. Las fases del proceso creativo

G2. Actitudes

3. EVALUACIÓN

El procedimiento de evaluación, así como los instrumentos evaluadores utilizados son:

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN		
Instrumento evaluador	Elementos evaluados	Valor de cada apartado
OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA (CC, CPSAA)	<ul style="list-style-type: none">▪ Conocimientos previos▪ Asistencia y puntualidad▪ Participación y actitud▪ Aportación de ideas y soluciones▪ Aprovechamiento en general▪ Otras	20%
REALIZACIÓN DE TAREAS Y ACTIVIDADES DIARIAS (STEM, CP, CD, CCEC)	<ul style="list-style-type: none">▪ Cumplimiento de las plazos de entrega o puntualidad en la entrega▪ Corrección en la presentación del trabajo▪ Originalidad y creatividad en las soluciones	40%

	<ul style="list-style-type: none">▪ Organización y planificación del trabajo▪ Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas▪ Búsqueda y organización de la información▪ Comunicación oral o escrita sobre su trabajo▪ Corrección en la ejecución o solución de las actividades	
PRUEBAS OBJETIVAS/PROYECTOS (CCL, STEM, CCEC)	<ul style="list-style-type: none">▪ Adquisición de conceptos▪ Comprensión▪ Razonamiento▪ Corrección en la ejecución y en la presentación del trabajo▪ Originalidad y creatividad▪ Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas	40%

A través de las diferentes tareas propuestas se conectan y evalúan los criterios de las competencias específicas y, por tanto, las competencias clave relacionadas. Será necesario aprobar al menos cinco de las ocho competencias clave para superar cada trimestre.

Es requisito imprescindible la presentación de **todas** las actividades propuestas para superar la evaluación.

Una calificación negativa podrá ser recuperada por una posterior positiva siempre que la nota obtenida la compense. No obstante, cuando el nivel de los trabajos o actividades sea excesivamente bajo en alguna de las evaluaciones, se propondrá a los alumnos afectados la repetición de tales trabajos o de otros similares para superar las deficiencias observadas.

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

4º ESO - CURSO 2023-24

1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1

Representar ideas, sentimientos y emociones en propuestas creativas, seleccionando técnicas, materiales y medios artísticos adecuados a la finalidad comunicativa.

CE2

Analizar la dimensión ética, estética y comunicativa de las propuestas creativas propias estableciendo relaciones con referentes artísticos y culturales diversos desde una perspectiva inclusiva.

CE3

Emprender procesos de creación artística que promuevan la transversalidad de la cultura y las artes, su conexión con multiplicidad de saberes y su relación con los retos del siglo XXI.

CE4

Compartir las producciones artísticas propias a través de diferentes canales y contextos, justificando la selección de ideas, técnicas, herramientas y procesos, y promoviendo la participación en la vida cultural del entorno.

CE5

Valorar la contribución de la práctica artística al desarrollo social, cultural y económico, y a la construcción de la identidad individual y colectiva, identificando sus múltiples lenguajes y ámbitos de aplicación.

2. CONTENIDOS MÍNIMOS

BLOQUE 1 ANÁLISIS CE1, CE2, CE5

- 1.1. Dimensión estética
- 1.2. Dimensión ética
- 1.3. Dimensión comunicativa

BLOQUE 2 REPRESENTACIÓN CE1, CE3

- 2.1. Técnicas y materiales de creación artística
- 2.2. Procesos de trabajo

BLOQUE 3 COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN CE4

- 3.1. Medios gráficos, digitales y audiovisuales
- 3.2. Estrategias comunicativas

2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN

El procedimiento de evaluación, así como los instrumentos evaluadores utilizados son:

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN		
Instrumento evaluador	Elementos evaluados	Valor de cada apartado
REALIZACIÓN DE TAREAS DIARIAS, LÁMINAS, ACTIVIDADES (STEM, CP, CD, CCEC)	<ul style="list-style-type: none">▪ Cumplimiento de los plazos de entrega o puntualidad en la entrega▪ Corrección en la presentación del trabajo▪ Originalidad y creatividad en las soluciones▪ Organización y planificación del trabajo▪ Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas▪ Búsqueda y organización de la información▪ Comunicación oral o escrita sobre su trabajo▪ Corrección en la ejecución o solución de las actividades	45%
PROYECTOS, TRABAJOS MONOGRÁFICOS PORTFOLIO (CCL, STEM, CCEC)	<ul style="list-style-type: none">▪ Adquisición de conceptos▪ Comprensión y razonamiento▪ Organización y planificación del trabajo▪ Corrección en la ejecución y en la presentación del trabajo▪ Originalidad y creatividad▪ Destreza en el uso de materiales,	40%

	instrumentos y técnicas	
OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA (CC, CE)	<ul style="list-style-type: none">▪ Conocimientos previos▪ Asistencia y puntualidad▪ Participación y actitud▪ Cuidado del material▪ Aprovechamiento en general▪ Otras	15%

A través de las diferentes tareas propuestas se conectan y evalúan los criterios de las competencias específicas y, por tanto, las competencias clave relacionadas. Será necesario aprobar al menos cinco de las ocho competencias clave para superar cada trimestre.

Es requisito imprescindible la presentación de **todas** las actividades propuestas para superar la evaluación.

Una calificación negativa podrá ser recuperada por una posterior positiva siempre que la nota obtenida la compense. No obstante, cuando el nivel de los trabajos o actividades sea excesivamente bajo en alguna de las evaluaciones, se propondrá a los alumnos afectados la repetición de tales trabajos o de otros similares para superar las deficiencias observadas.

DIBUJO TÉCNICO I

1º BACHILLERATO - CURSO 2023-24

1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1

Analizar la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico en elementos arquitectónicos, de ingeniería o de otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia y atendiendo a la diversidad cultural.

CE2

Resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones, utilizando fundamentos de geometría métrica a través de razonamientos inductivos, deductivos y lógicos.

CE3

Representar la realidad tridimensional sobre la superficie del plano mediante los diferentes sistemas de representación, valorando la importancia del dibujo en arquitectura, ingeniería, diseño y otros ámbitos artísticos.

CE4

Documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles, aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada y valorando la importancia del croquis en la fase inicial de un proyecto.

CE5

Participar en proyectos colectivos de creación digital de objetos y espacios en dos y tres dimensiones mediante el uso de programas específicos CAD, valorando las aportaciones de todos los miembros del equipo.

2. SABERES BÁSICOS

BLOQUE 1. GEOMETRÍA MÉTRICA

B1.1. Desarrollo histórico del dibujo técnico

CE1, CE2, CE3, CE5

G1. Breve recorrido histórico

G2. Elementos del dibujo técnico en las formas de la arquitectura, ingeniería y otros ámbitos artísticos.

G3. Instrumental de dibujo técnico. Terminología.

G4. Actitudes

B.1.2. Construcciones geométricas

CE1, CE2, CE5

G1. Lugares geométricos

G2. Transformaciones geométricas

G3. Polígonos

G4. Tangencias y curvas

G5. Actitudes

BLOQUE 2. GEOMETRÍA PROYECTIVA Y NORMALIZACIÓN. SISTEMAS CAD.

B.2.1. Sistemas de representación

CE1, CE2, CE3, CE5

G1. Sistema diédrico

G2. Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo

G3. Sistema de planos acotados

G4. Sistema cónico

G5. Aplicaciones digitales

B.2.2. Normalización y documentación gráfica de proyectos

CE2, CE3, CE4, CE5

G1. Normalización

G2. Proyectos de colaboración

G3. Sistemas CAD

G4. Actitudes

3. EVALUACIÓN

El procedimiento de evaluación, así como los instrumentos evaluadores utilizados son:

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN		
Instrumento	Elementos evaluados	Valor de

evaluador		cada apartado
PORTFOLIO MATERIA (CCL , CP , CPSAA)	<ul style="list-style-type: none">▪ Conocimientos previos▪ Presentación▪ Contenido coherente▪ Estructura	15%
TAREAS INDIVIDUALES/ PROYECTOS/CONTROLES SUMATIVOS (STEM, CD, CCEC)	<ul style="list-style-type: none">▪ Cumplimiento de los plazos de entrega o puntualidad en la entrega▪ Corrección en la presentación del trabajo▪ Originalidad y creatividad en las soluciones▪ Organización y planificación del trabajo▪ Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas▪ Búsqueda y organización de la información▪ Comunicación oral o escrita sobre su trabajo▪ Corrección en la ejecución o solución de las actividades	80%
PARTICIPACIÓN Y ACTITUD (CC, CE)	<ul style="list-style-type: none">▪ Cuidado del material del aula▪ Participación e interés en las propuestas▪ Asistencia y puntualidad▪ Aprovechamiento en general	5%

A través de las diferentes tareas propuestas se conectan y evalúan los criterios de las competencias específicas y, por tanto, las competencias clave relacionadas. Será necesario aprobar al menos cinco de las ocho competencias clave para superar cada trimestre.

Es requisito imprescindible la presentación de **todas** las actividades propuestas para superar la evaluación. Se programarán controles sumativos al final de cada unidad didáctica y trimestre.

Una calificación de insuficiente (IN) a final de curso supondrá presentarse a la convocatoria extraordinaria de final de curso.

DIBUJO TÉCNICO II

2º BACHILLERATO - CURSO 2023-24

1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1

Analizar la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico en elementos arquitectónicos, de ingeniería o de otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia y atendiendo a la diversidad cultural.

CE2

Resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones, utilizando fundamentos de geometría métrica a través de razonamientos inductivos, deductivos y lógicos.

CE3

Representar la realidad tridimensional sobre la superficie del plano mediante los diferentes sistemas de representación, valorando la importancia del dibujo en arquitectura, ingeniería, diseño y otros ámbitos artísticos.

CE4

Documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles, aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada y valorando la importancia del croquis en la fase inicial de un proyecto.

CE5

Participar en proyectos colectivos de creación digital de objetos y espacios en dos y tres dimensiones mediante el uso de programas específicos CAD, valorando las aportaciones de todos los miembros del equipo.

2. SABERES BÁSICOS

BLOQUE 1. GEOMETRÍA MÉTRICA

B1.1. Desarrollo histórico del dibujo técnico

CE1, CE2, CE3, CE5

G1. Breve recorrido histórico

G2. Elementos del dibujo técnico en las formas de la arquitectura, ingeniería y otros ámbitos artísticos.

G3. Instrumental de dibujo técnico. Terminología.

G4. Actitudes

B.1.2. Construcciones geométricas

CE1, CE2, CE5

G1. Lugares geométricos

G2. Transformaciones geométricas

G3. Polígonos

G4. Tangencias y curvas

G5. Actitudes

BLOQUE 2. GEOMETRÍA PROYECTIVA Y NORMALIZACIÓN. SISTEMAS CAD.

B.2.1. Sistemas de representación

CE1, CE2, CE3, CE5

G1. Sistema diédrico

G2. Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo

G3. Sistema de planos acotados

G4. Sistema cónico

G5. Aplicaciones digitales

B.2.2. Normalización y documentación gráfica de proyectos

CE2, CE3, CE4, CE5

- G1. Normalización
- G2. Proyectos de colaboración
- G3. Sistemas CAD
- G4. Actitudes

2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN

El procedimiento de evaluación, así como los instrumentos evaluadores utilizados son:

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN		
Instrumento evaluador	Elementos evaluados	Valor de cada apartado
PORTFOLIO MATERIA / TAREAS INDIVIDUALES (CCL , CP , CPSAA)	<ul style="list-style-type: none">▪ Conocimientos previos▪ Presentación▪ Contenido coherente▪ Estructura	15%
PROYECTOS/CONTROLES SUMATIVOS (STEM, CD, CCEC)	<ul style="list-style-type: none">▪ Cumplimiento de las plazos de entrega o puntualidad en la entrega▪ Corrección en la presentación del trabajo▪ Originalidad y creatividad en las soluciones▪ Organización y planificación del trabajo▪ Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas▪ Búsqueda y organización de la información▪ Comunicación oral o escrita sobre su trabajo▪ Corrección en la ejecución o solución de las actividades	80%
PARTICIPACIÓN Y ACTITUD (CC, CE)	<ul style="list-style-type: none">▪ Cuidado del material del aula▪ Participación e interés en las propuestas▪ Asistencia y puntualidad▪ Aprovechamiento en general	5%

A través de las diferentes tareas propuestas se conectan y evalúan los criterios de las competencias específicas y, por tanto, las competencias clave relacionadas. Será necesario aprobar al menos cinco de las ocho competencias clave para superar cada trimestre.

Es requisito imprescindible la presentación de **todas** las actividades propuestas para superar la evaluación. Se programarán controles sumativos al final de cada unidad didáctica y trimestre.

Una calificación de insuficiente (IN) a final de curso supondrá presentarse a la convocatoria extraordinaria de final de curso.