

**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES BÁSICOS**

APRENDIZAJES IMPRESCINDIBLES (3º nivel de concreción curricular)

**EPVA 1º ESO**

Expresión Plástica experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos. Se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.

Criterios de evaluación	Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los elementos configuradores de la imagen.</li> <li>• Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</li> <li>• Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</li> <li>• Experimentar con los colores primarios y secundarios.</li> <li>• Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</li> <li>• Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</li> <li>• Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La t�mpera, los l�pices de grafito y de color. El <i>collage</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creaci�n y dise�o de se�al�tica</li> <li>• Dibujo-composici�n en base a los conceptos de equilibrio y proporci�n</li> <li>• C�rculo crom�tico</li> <li>• Composiciones con: colores primarios, colores secundarios</li> <li>• Selecci�n y representaci�n de texturas</li> <li>• El collage</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar signifiante y significado en un signo visual.</li> <li>• Reconocer los diferentes grados de iconicidad en im�genes presentes en el entorno comunicativo.</li> <li>• Reconocer las diferentes funciones de la comunicaci�n.</li> <li>• Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</li> <li>• Identificar y emplear recursos visuales como las figuras ret�ricas en el lenguaje publicitario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dise�o y creaci�n de un anuncio publicitario</li> <li>• Practica de elementos propios del lenguaje del comic</li> <li>• Ilustraci�n de un texto</li> <li>• Creaci�n de un comic propio basado en una noticia de actualidad</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartab�n, habiendo repasado previamente estos conceptos.</li> <li>• Comprender la clasificaci�n de los tri�ngulos en funci�n de sus lados y de sus �ngulos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios para la identificaci�n de elementos</li> <li>• Utilizaci�n de formas geom�tricas b�sicas en la creaci�n de un bodeg�n</li> <li>• Simplificaci�n del cuerpo humano en formas geom�tricas b�sicas</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</li> <li>• Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</li> </ul>	
---	--

CONTENIDOS 1º trimestre <b>Bloque 1: Expresión plástica</b>	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE <i>IMPRESINDIBLES</i>	CONTENIDOS 2º trimestre <b>Bloque 2: Comunicación audiovisual</b>	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE <i>IMPRESINDIBLES</i>	CONTENIDOS 3º trimestre <b>Bloque 3: Dibujo técnico</b>	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE <i>IMPRESINDIBLES</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos configurativos y síntesis de la imagen: punto, línea, formas</li> <li>• Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas y creación de estas.</li> <li>• La luz. Sombras propias y arrojadas. El claroscuro.</li> <li>• Niveles de iconicidad de la imagen.</li> <li>• Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnicas mixtas. El collage.</li> </ul>	<p>2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.</p> <p>4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico- plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</p> <p>6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Percepción visual</li> <li>• Grados de iconicidad</li> <li>• Finalidades del lenguaje visual y audiovisual</li> <li>• Signo y símbolo</li> <li>• Encuadres y puntos de vista</li> <li>• La imagen publicitaria. recursos</li> </ul>	<p>1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p> <p>2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la <i>Gestalt</i>.</p> <p>4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</p> <p>4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</p> <p>4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p> <p>5.2. Diseña símbolos e iconos.</p> <p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p> <p>8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p> <p>11.2. Distingue la función o</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos</li> <li>• Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad</li> <li>• polígonos regulares: construcción a partir de la circunferencia.</li> </ul>	<p>3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p> <p>6.1. Identifica los ángulos de 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y en el cartabón.</p> <p>13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.</p> <p>26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p>

	<p>11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p>		<p>funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p> <p>13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p> <p>14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p>		
--	--	--	---	--	--

### Dibujo técnico 1º Bachillerato

Entre las finalidades del Dibujo Técnico figura de manera específica dotar al estudiante de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo, que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

Criterios de evaluación	Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.</li> <li>• 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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios propuestos y fotocopias para la resolución de problemas geométricos</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>	

<b>CONTENIDOS</b> 1º trimestre <b>Bloque 1: Geometría</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE IMPRESCINDIBLES</b>	<b>CONTENIDOS</b> 2º trimestre <b>Bloque 2: Sistemas de Representación</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE IMPRESCINDIBLES</b>	<b>CONTENIDOS</b> 3º trimestre <b>Bloque 3: Normalización. El proyecto</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE IMPRESCINDIBLES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construcciones geométricas fundamentales</li> <li>• Polígonos</li> <li>• Igualdad, semejanza, proporcionalidad</li> <li>• Tangencias y enlaces</li> <li>• Curvas geométricas</li> </ul>	<p>1.8. 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.</p> <p>2.1. 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.</p> <p>2.2. 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.</p> <p>2.3. Aplica los</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistemas de representación</li> <li>• El sistema diédrico</li> <li>• Sistema axonométrico y perspectiva caballera</li> <li>• Perspectiva cónica</li> </ul>	<p>1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.</p> <p>2.1. 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.</p> <p>2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).</p> <p>2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Normalización</li> <li>• Desarrollo de proyecto</li> </ul>	<p>1.1. 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.</p> <p>2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p> <p>2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p>

	<p>conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p>		<p>representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.</p> <p>3.1. 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.</p> <p>3.2. Realiza perspectivas caballerías 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.</p> <p>4.1. 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</p>		
--	---	--	---	--	--

			y sus puntos de medida. 4.2. 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.		
<b>Profundización curso 2020/21</b>		<b>Profundización curso 2020/21</b>		<b>Profundización curso 2020/21</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Igualdad, homotecia, semejanza y afinidad</li> <li>• Proporcionalidad directa e inversa.</li> <li>• Escalas gráficas</li> <li>• Curvas geométricas, técnicas y alabeadas: Tipos y construcción.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecciones diédricas de los elementos fundamentales: punto, recta, plano. Trazas y visibilidad.</li> <li>• Fundamentos del sistema axonométrico</li> <li>• Coeficientes de reducción y escalas</li> <li>• Axonométricas usuales: Isométrica</li> <li>• Representación axonométricas.</li> <li>• Perspectiva caballera. Secciones planas y sombras.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasificación de las normas</li> <li>• Normas fundamentales</li> <li>• Cortes secciones y roturas: conceptos, tipos</li> <li>• Aplicaciones de la acotación.</li> <li>• El proyecto: ingeniería y arquitectura</li> <li>• Partes del proyecto, tipos de dibujo asociados a las fases del proyecto</li> <li>• El proceso de diseño: fases</li> </ul>	

**Dibujo técnico 2º Bachillerato**

Criterios de evaluación	Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o 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.</li> <li>• Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</li> <li>• 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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios propuestos y fotocopias para la resolución de problemas geométricos</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar de forma individual y colectiva los 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.</li> </ul>	



<b>CONTENIDOS</b> 1º trimestre <b>Bloque 1: Geometría</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b> <i>IMPRESINDIBLES</i>	<b>CONTENIDOS</b> 2º trimestre <b>Bloque 2: Sistemas de Representación</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b> <i>IMPRESINDIBLES</i>	<b>CONTENIDOS</b> 3º trimestre <b>Bloque 3: Sistemas de Representación</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b> <i>IMPRESINDIBLES</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Curvas cónicas y técnicas</li> <li>• Transformaciones: Homología, afinidad</li> <li>• Generalización del estudio de tangencias</li> </ul>	<p>1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.</p> <p>1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.</p> <p>2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.</p> <p>3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.</p> <p>3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema diédrico: Movimientos, verdaderas magnitudes, poliedros regulares, otros cuerpos geométricos.</li> </ul>	<p>2.1. 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.</p> <p>2.2. 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.</p> <p>2.3. 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Normalización</li> <li>• Escalas gráficas</li> <li>• Sistemas axonométricos ortogonales: Perspectiva caballera, isométrica, perspectiva cónica.</li> </ul>	<p>1.4. 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.</p> <p>3.1. 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.</p> <p>3.2. 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</p>

					<p>conveniencia de los trazados necesarios.</p> <p>3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.</p>
--	--	--	--	--	--