

## **SABERES BÁSICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS**

### **EDUCACION PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL**

#### **• SEGUNDO DE ESO:**

#### **CONTENIDOS:**

##### **Bloque 1: Expresión Plástica.**

###### 1.- Elementos visuales:

- La línea como elemento expresivo, grafismo y trazo.
- La textura: cualidades expresivas.
- Las texturas orgánicas y geométricas.
- El color y la línea para crear texturas.
- La textura y los estilos artísticos.
- Acercamiento a la utilización de materiales y técnicas para crear texturas.
- La luz. Sombras propias y sombras arrojadas. El claroscuro.

###### 2. Composición y técnicas de expresión:

- Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.
- Proceso creativo. Bocetos, encaje, apuntes.
- Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage.
- El grabado. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso.
- La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

##### **Bloque 2: Comunicación audiovisual.**

###### 3.- El lenguaje visual:

- Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.
- La imagen y la comunicación visual.
- Imagen e iconocidad.
- Finalidad y funciones del lenguaje visual y audiovisual.
- La imagen publicitaria. Recursos. Signos y símbolos: anagramas, logotipos, marcas y pictogramas.
- Imágenes fijas y en movimiento: la fotografía, el cine y la televisión.

##### **Bloque 3: Dibujo Técnico.**

###### 4.- Trazados geométricos:

- Uso de las herramientas. Conceptos y trazados de paralelismo y perpendicularidad.
- Operaciones básicas. Operaciones con segmentos y con ángulos. Mediatriz. Bisectriz.
- Teorema de Thales. División de un segmento en partes iguales.

###### 5.- Formas Poligonales:

- Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
- Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y del lado.
- Tangencias y enlaces. Óvalos, ovoides y espirales.
- Movimientos y transformaciones en el plano. Redes modulares. Diseño con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

## 6.- Dibujo proyectivo:

- Concepto de proyección. Principales sistemas de proyección y de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.
- Perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
- Perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.
- Perspectiva cónica de volúmenes sencillos.
- Aplicación de coeficientes de reducción.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS Y ESTÁNDARES**

### **EXPRESIÓN PLÁSTICA**

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. **CCL, SleP.**
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. **CAA, SleP.**
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). **CAA, CeC.**
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. **CAA, SleP, CeC.**
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. **CMCT, CeC.**
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. **CMCT, Cd.**
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. **CMCT, CAA.**
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. **Cd, CSC,**
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. **CAA, CSC, SleP, CeC.**
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. **CAA, SleP, CeC.**
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. el collage. **CAA, CSC, CeC.**

### **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

- 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.
- 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.
- 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
- 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.
- 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)
- 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo
- 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito
- 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

- 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
- 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
- 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.
- 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
- 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
- 7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
- 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
- 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

## **COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. **CMCT, CeC.**
2. reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. **CMCT, CeC.**
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual. **CAA, CeC.**
4. reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. **CAA, CSC.**
5. distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos. **CAA, CSC.**
6. describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. **CCL, CSC, SleP.**
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. **Cd, CSC, SleP.**
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. **CCL, CSC, SleP.**
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. **CMCT, SleP.**
10. diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. **CCL, CSC.**
11. reconocer las diferentes funciones de la comunicación. **CCL, CSC.**
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. **CCL, CSC, SleP.**
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. **CAA, CSC, CeC.**
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. **CAA, CSC, SleP.**
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. **CAA, CSC, CeC.**

16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. **Cd, CSC, SleP.**

#### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

3.1. Distingue significante y significado en un signo visual.

4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

5.1. Distingue símbolos de iconos.

5.2. Diseña símbolos e iconos.

6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.

11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.

13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

#### DIBUJO TÉCNICO

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. **CMCT, SleP.**

2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. **CMCT.**

3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. **CMCT.**

4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. **CMCT.**

5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. **CMCT.**

6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. **CMCT.**

7. estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. **CMCT.**

8. estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. **CMCT.**

9. diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. **CMCT.**

10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. **CMCT.**

11. estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. **CMCT.**

12. Conocer lugares geométricos y definirlos. **CCL, SleP.**

13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. **CMCT.**
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). **CMCT.**
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. **CMCT.**
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. **CMCT, Sle.**
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. **CMCT.**
18. ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. **CMCT.**
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. **CMCT.**
20. estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. **CMCT.**
21. estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. **CMCT.**
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. **CMCT, SleP.**
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. **CMCT.**
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. **CMCT, SleP.**
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. **CMCT, CAA.**
26. estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. **CMCT, SleP.**
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. **CMCT, CAA.**
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. **CMCT, CAA.**
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. **CMCT, CAA.**

#### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
- 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
- 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
- 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
- 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.
- 6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.
- 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
- 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
- 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
- 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de

Thales.

11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).

13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.

16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.

20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.

25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

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

27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

## ● **TERCERO DE ESO:**

### **SABERES BÁSICOS:**

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía

EPV.3.A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.

EPV.3.A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

EPV.3.A.3. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. EPV.3.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.

EPV.3.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.

EPV.3.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.

EPV.3.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos

EPV.3.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

EPV.3.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.

EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas

EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

EPV.3.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.

EPV.3.D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

EPV.3.D.3. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.

EPV.3.D.4. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo-arte.

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.

EPV.3.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.

EPV.3.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.

EPV.3.E.3. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

EPV.3.E.4. Los sistemas de representación y su aplicabilidad práctica.

## **Criterios de evaluación**

### **Competencia específica 1**

1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. (33%)

1.2. Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte. (33%)

1.3. Analizar la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano. (33%)

### **Competencia específica 2**

2.1. Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. (33%)

2.2. Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (33%)

2.3. Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias. (33%)

### **Competencia específica 3**

3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. (33%)

3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. (33%)

3.3. Identificar la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado. (33%)

### **Competencia específica 4**

4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. (50%)

4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias. (50%)

### **Competencia específica 5**

5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. (33%)

5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (33%)

5.3. Descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos. (33%)

### **Competencia específica 6**

6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, de manera específica el andaluz, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. (33%)

6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal. (33%)

6.3. Entender y concebir la historia del arte y la cultura, y también la propia producción artística, como un todo continuo e indelible, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. (33%)

### **Competencia específica 7**

7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas. (33%)

7.2. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (33%)

### **Competencia específica 8**

- 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. (33%)
- 8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario. (33%)
- 8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen. (33%)

### Educación Plástica, Visual y Audiovisual (tercer curso)

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos mínimos
1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz.	1.1.	EPV.3.A.1. EPV.3.A.2. EPV.3.A.3.
	1.2.	EPV.3.A.3.
	1.3.	EPV.3.E.1. EPV.3.E.2. EPV.3.E.3.
2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la	2.1.	EPV.3.C.3. EPV.3.C.4.
	2.2.	EPV.3.B.1. EPV.3.B.2.
realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	2.3.	EPV.3.B.3. EPV.3.B.4. EPV.3.B.5.
		EPV.3.B.1. EPV.3.B.5. EPV.3.C.1.
		EPV.3.D.1. EPV.3.D.2.
3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	3.1.	EPV.3.A.1. EPV.3.A.3. EPV.3.D.1. EPV.3.D.2.
	3.2.	EPV.3.B.3. EPV.3.B.4. EPV.3.D.4.
	3.3.	EPV.3.C.1. EPV.3.C.2.
4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su	4.1.	EPV.3.C.3. EPV.3.C.4. EPV.3.D.1.

contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	4.2.	EPV.3.C.3. EPV.3.C.4. EPV.3.D.3. EPV.3.D.4.
	5.1.	EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4. EPV.3.D.4.
5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	5.2.	EPV.3.B.5. EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4. EPV.3.D.2.
	5.3.	EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4.
	6.1.	EPV.3.A.1. EPV.3.A.2. EPV.3.A.3.
6. Apropriarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	6.2.	EPV.3.B.5. EPV.3.E.1. EPV.3.E.2. EPV.3.E.3. EPV.3.E.4
	6.3.	EPV.3.A.2. EPV.3.A.3.
7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de	7.1	EPV.3.C.1. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4.
un proyecto artístico.	7.2.	EPV.3.D.3. EPV.3.C.2. EPV.3.C.3.
	8.1.	EPV.3.B.1. EPV.3.D.1.
8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	8.2.	EPV.3.B.1. EPV.3.B.2. EPV.3.B.3.
	8.3.	EPV.3.B.1. EPV.3.B.2. EPV.3.D.1.

## ● CUARTO DE ESO:

### CONTENIDOS:

#### Bloque 1: Expresión plástica.

Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.  
Léxico propio de la expresión gráfico- plástica.  
Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.  
Creatividad y subjetividad.  
Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.  
El color en la composición.  
Simbología y psicología del color.  
Texturas.  
Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.  
Concepto de volumen.  
Comprensión y construcción de formas tridimensionales.  
Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.  
Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.  
La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia.  
Imágenes de diferentes periodos artísticos.  
Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.  
Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

#### Bloque 2: Dibujo Técnico.

Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales.  
Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas.  
Aplicaciones en el diseño gráfico.  
Proporción y escalas.  
Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano.  
Descripción objetiva de las formas. el dibujo técnico en la comunicación visual.  
Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección.  
Sistema diédrico. Vistas.  
Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica.  
Perspectiva caballera.  
Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista.  
Aplicaciones en el entorno. representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.  
Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.  
Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.  
Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

#### Bloque 3: Fundamentos del diseño.

Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.  
Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.  
Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.  
El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.  
Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. T  
Tipografía.  
Diseño del envase.  
La señalética.  
Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.  
Herramientas informáticas para el diseño.  
Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2d y 3d.  
Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.  
Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.  
El lenguaje del diseño.

Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

#### **Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia.**

Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.

Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.

Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades.

La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.

La fotografía: inicios y evolución.

La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.

El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.

Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.

Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS Y ESTÁNDARES**

#### **EXPRESIÓN PLÁSTICA**

1. realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. **CSC, SleP, CeC.**
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. **Cd, SleP, CeC.**
3. elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. **CAA, CSC, SleP.**
4. realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. **CAA, CSC, SleP.**
5. reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. **CCL, CSC, CeC.**

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

- 1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
- 2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
- 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
- 3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
- 3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos

para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.

5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

## **DIBUJO TÉCNICO**

1. 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. **CMCT, CAA.**

2. 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. **CMCT, CSC, CeC.**

3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. **CMCT, Cd, SleP.**

## **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

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

1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

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

2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

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

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

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

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

## **FUNDAMENTOS DEL DISEÑO**

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. **CSC, SleP, CeC.**

2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. **Cd, CeC.**

3. 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. **CAA, SleP, CeC.**

## **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

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

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

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

- 3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
- 3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
- 3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.
- 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
- 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

## **LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA**

1. 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 y valorando la labor de equipo. **CCL, CSC, SleP.**
2. reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. **CAA, CSC, CeC.**
3. realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. **Cd, SleP.**
4. 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. **CCL, CSC.**

## **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

- 1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
- 1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.
- 2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
- 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
- 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
- 3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
- 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
- 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
- 4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

## **Competencias específicas**

1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas, para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.

El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura; esta disciplina está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.

2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.

Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para

la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías, para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.

Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proceso proyectual requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.

El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis, hasta la formalización final por medio de planos de taller y/o de construcción. También se contempla su relación con otros componentes mediante la elaboración de planos de montaje sencillos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, y para que esta comunicación sea efectiva, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, así como a la iniciación del alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.

5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos, mediante el uso de programas específicos CAD, de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los saberes de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2.

## • **DIBUJO TÉCNICO I**

### **Criterios de evaluación**

#### Competencia específica 1

1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas, el dibujo geométrico y los diferentes sistemas de representación, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería y el diseño, e identificando manifestaciones en la arquitectura andaluza, así como en las artes aplicadas en el arte árabe-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico. (100%)

#### Competencia específica 2

2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, mostrando interés por la precisión, claridad en su lectura y limpieza. (33%)

2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. (33%)

2.3. Resolver gráficamente tangencias y enlaces, y trazar curvas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución. (33%)

#### Competencia específica 3

3.1. Representar en sistema diédrico elementos y formas tridimensionales básicos en el espacio, determinando su relación de pertenencia, intersección, posición, distancia y verdadera magnitud. (16,66%)

3.2. Definir elementos y figuras planas, superficies y sólidos geométricos sencillos en sistemas axonométricos, valorando su importancia como métodos de representación espacial. (16,66%)

3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados, haciendo uso de sus fundamentos. (16,66%)

3.4. Dibujar puntos, elementos lineales, planos, superficies y sólidos geométricos en el espacio, empleando la perspectiva cónica. (16,66%)

3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (16,66%)

3.6. Relacionar los fundamentos y características de los diferentes sistemas de representación entre sí y con sus posibles aplicaciones, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la finalidad y el campo de aplicación de cada uno de ellos. (16,66%)

#### Competencia específica 4

4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. (50%)

4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo. (50%)

#### Competencia específica 5

5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. (50%)

5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones, aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo. (50%)

### **Saberes básicos**

#### A. Fundamentos geométricos

DIBT.1.A.1. Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, diseño industrial, diseño gráfico, etc. Referencias en la arquitectura andaluza del renacimiento y el barroco y en las artes aplicadas en la cultura árabe-andaluza.

DIBT.1.A.2. Orígenes de la geometría métrica y descriptiva. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. Brunelleschi, Gaspard Monge, William Farisch.  
DIBT.1.A.3. Conceptos y trazados elementales en el plano. Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.

DIBT.1.A.4. Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza. Escalas: tipos, construcción y aplicación de escalas gráficas.  
DIBT.1.A.5. Polígonos: triángulos, puntos y rectas notables, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades, clasificación y métodos de construcción.

DIBT.1.A.6. Transformaciones geométricas en el plano. Tipos, construcción, propiedades e invariantes.  
DIBT.1.A.7. Tangencias básicas. Enlaces. Aplicaciones al diseño industrial y gráfico. Curvas técnicas derivadas. DIBT.1.A.8. Curvas cónicas. Obtención, definición y trazados básicos.  
DIBT.1.A.9. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

## B. Geometría proyectiva

DIBT.1.B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección y de sistemas de representación.  
DIBT.1.B.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.  
DIBT.1.B.3. Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias y de las verdaderas magnitudes de estas.

DIBT.1.B.4. Proyecciones diédricas de superficies y sólidos geométricos sencillos, secciones planas y obtención de verdaderas magnitudes.  
DIBT.1.B.5. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos.

DIBT.1.B.6. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.  
DIBT.1.B.7. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. Métodos perspectivos. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos.

## C. Normalización y documentación gráfica de proyectos

DIBT.1.C.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.  
DIBT.1.C.2. Formatos. Doblado de planos.  
DIBT.1.C.3. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.  
DIBT.1.C.4. Elección de vistas necesarias. Disposición normalizada. Líneas normalizadas. Acotación.

## D. Sistemas CAD

DIBT.1.D.1. Aplicaciones vectoriales 2D-3D.  
DIBT.1.D.2. Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.  
DIBT.1.D.3. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.  
DIBT.1.D.4. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

### Competencias específicas

### Criterios de evaluación

### Saberes básicos mínimos

1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.

1.1.

DIBT.1.A.1.  
DIBT.1.A.2.

		DIBT.1.A.3.
		DIBT.1.A.4.
	2.1.	DIBT.1.A.6.
		DIBT.1.A.9.
2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	2.2.	DIBT.1.A.5.
		DIBT.1.A.9.
		DIBT.1.A.7.
	2.3.	DIBT.1.A.8.
		DIBT.1.A.9.
		DIBT.1.B.1.
	3.1.	DIBT.1.B.2.
		DIBT.1.B.3.
		DIBT.1.B.4.
	3.2.	DIBT.1.B.1.
		DIBT.1.B.5.
	3.3.	DIBT.1.B.1.
		DIBT.1.B.6.
3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	3.4.	DIBT.1.B.1.
		DIBT.1.B.7.
		DIBT.1.A.9.
		DIBT.1.B.2.
		DIBT.1.B.3.
	3.5.	DIBT.1.B.4.
		DIBT.1.B.5.
		DIBT.1.B.6.
		DIBT.1.B.7.
		DIBT.1.C.4.
	3.6.	DIBT.1.B.1.
		DIBT.1.B.2.
		DIBT.1.B.3.
4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	4.1.	DIBT.1.C.1.
		DIBT.1.C.2.
		DIBT.1.C.3.
		DIBT.1.C.4.
	4.2.	DIBT.1.C.3.
		DIBT.1.C.4.
5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	5.1.	DIBT.1.D.1.
		DIBT.1.D.2.
	5.2.	DIBT.1.D.3.
		DIBT.1.D.4.

## • **DIBUJO TÉCNICO II**

### CONTENIDOS DIBUJO TÉCNICO II

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

##### TEMA 1

###### **Trazados en el plano**

Punto, recta y plano, posiciones relativas entre ellos. Semirrectas, segmentos, semiplanos. Ángulos: signo, igualdad, suma, diferencia, medida. Clasificación de los ángulos. Bisectriz de un ángulo. Mediatriz de un segmento.

###### **Arco capaz.**

Aplicaciones a la resolución de problemas.

##### TEMA 2

###### **Polígonos**

Formas poligonales: triángulos: definición, clasificación. Puntos y rectas notables. Construcciones., Cuadriláteros: definición, clasificación. Construcciones. Polígonos regulares: definición, construcciones. Igualdad de polígonos. Diseño de redes.

##### TEMA 3

###### **Proporcionalidad y semejanza**

Teoremas del cateto y de la altura. Figuras semejantes. Teorema de Thales. Media proporcional, tercera proporcional y cuarta proporcional entre segmentos. Escalas, sus tipos y aplicación gráfica.

###### **Transformaciones**

Traslación, simetría: axial y central, giro, igualdad y semejanza, homotecia. Concepto de proyectividad: Homografía: homología y afinidad

##### TEMA 4

###### **Potencia**

Concepto. Eje y centro radical

###### **Tangencias**

Lugares geométricos relacionados. Aplicación de potencia. Enlaces.

##### TEMA 5

###### **Curvas técnicas**

Cicloide. Epicicloide. Hipocicloide. Envolvente de una circunferencia.

###### **Curvas cónicas**

Elipse, hipérbola y parábola. Tangencias e intersección con una recta.

#### BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

##### TEMA 6

###### **Sistema diédrico**

Punto, recta y plano en sistema diédrico: resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. Abatimiento de planos. determinación de sus elementos. Aplicaciones. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones. Cambios de plano. determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones. Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento. Cuerpos geométricos en sistema diédrico: representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. determinación de sus secciones principales. representación de prismas y pirámides. determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.

##### TEMA 7

**Sistemas axonométricos ortogonales:** Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes. representación de figuras planas. representación simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.

#### BLOQUE 3: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

## TEMA 8

Elaboración de bocetos, croquis y planos.

El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual (se pueden tomar como ejemplo obras arquitectónicas e industriales como los pabellones expositivos, cascos de bodegas, puentes, estaciones de trenes, viviendas o colegios que proliferaron en Andalucía a lo largo del siglo XX).

**El proyecto:** tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto.

Programación de tareas. elaboración de las primeras ideas. dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.

Elaboración de dibujos acotados. elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Tipos de planos.

Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.

Presentación de proyectos.

Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.

Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial 2d. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques.

Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3d. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos.

Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIBUJO TÉCNICO II

1. 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. **CCL, CAA, CMCT.**
2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. **CCL, CAA, CMCT.**
3. 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. **CCL, CAA, CMCT.**
4. 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. **CAA, SleP, CMCT.**
5. 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. **CAA, CMCT.**
6. 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. **CAA, CMCT.**
7. 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. **CCL, SleP, CSC, CMCT.**
8. 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. **SleP, CSC, CMCT, Cd.**

## ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

### BLOQUE 1

1. 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.
  - 1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.
  - 1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.
  - 1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.
  - 1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.
  - 1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.
  - 2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.
  - 2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.
  - 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.
3. 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.
  - 3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.
  - 3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.
  - 3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.

### BLOQUE 2

1. 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.
  - 1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.
  - 1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.
  - 1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.
2. 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.
  - 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.
  - 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.
  - 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.

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

2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.

3. 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.

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.

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 conveniencia de los trazados necesarios.

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

### BLOQUE 3

1. 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 encomendadas con responsabilidad.

tareas

1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.

1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.

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

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.

2. 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.

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

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

2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.

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