

**IES SUÁREZ DE FIGUEROA DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS
ZAFRA**

ADAPTACIONES CURRICULARES

3ª EVALUACIÓN

Reunido el Departamento de Artes Plásticas y de acuerdo con la instrucción nº4/2020, se establecen las siguientes modificaciones curriculares en las distintas asignaturas y niveles, tanto de la ESO como del Bachillerato:

1º) La comunicación con los alumnos y padres se realizará de manera telemática, a través de las plataformas Rayuela, escholarium y Classroom a través de nuestras cuentas de educarex.

2º) El Departamento propondrá no más de 5 ejercicios, adaptados a los contenidos y estándares de aprendizaje correspondientes a la 3ª evaluación. Los estándares de aprendizaje esenciales de dicha evaluación, corresponden a los recogidos en nuestra programación relativos al espacio, volumen y su representación en el plano, así como al proceso de comunicación visual y audiovisual. En Dibujo Técnico de 1º y 2º de Bachillerato, corresponden a los Sistemas de representación, Perspectiva Cónica, paso del Sistema Diédrico al Sistema Axonométrico, Vistas y Normalización.

3º) Cada alumno presentará, en los plazos establecidos por su profesor/a y teniendo como fecha límite el 17 de junio (fin de las actividades lectivas) una fotografía que demuestre la realización de la actividad o ejercicio propuesto, a través de Rayuela, escholarium o nuestra cuenta de educarex. Dichos ejercicios servirán para determinar la consecución y valoración de las competencias y estándares de aprendizaje conseguidos. Esta valoración no podrá ser superior a un 25 % de la calificación final y únicamente de forma positiva (es decir para subir nota, nunca para bajarla) siendo el 75% restante, el correspondiente a la nota media obtenida en la 1ª y 2ª evaluación.

4º) Los alumnos con una de las dos primeras evaluaciones o ambas suspensas, tendrán la oportunidad de recuperar la asignatura, prescindiendo de los contenidos de la 3ª evaluación antes mencionados, pero aspirando como máximo a un 5. Cada profesor solicitará a cada alumno que se encuentre en dicha situación, aquellos ejercicios no presentados en su día, incompletos o mal realizados, estableciendo así un plan de recuperación

concreto y personalizado por alumno y asignatura. En caso de que el profesor/a no recibiera comunicación alguna por parte de dichos alumnos, suspenderán la evaluación ordinaria del mes de junio.

Para que conste, firman la presente a 29 de abril de 2020

Francisca Domínguez Zapata

José Manuel Salazar Vacas

(Jefe del Departamento)

Relación de estándares mínimos por nivel: Educación Plástica y visual 1º de ESO

Bloque 1 Expresión plástica

EPVA 1.1.1. 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.

EPVA 1.2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.

EPVA 1.3.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

EPVA 1.4.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

EPVA 1.5.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

EPVA 1.7.2. 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.

Bloque 2 Comunicación audiovisual

EPVA 2.2.1. Distingue significado y significado en un signo visual.

EPVA 2.3.1. Distingue símbolos de iconos.

EPVA 2.4.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

EPVA 2.5.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

Bloque 3 Dibujo técnico

EPVA 3.1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla. Resalta el triángulo que se forma.

EPVA 3.3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

EPVA 3.4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.

EPVA 3.5.1. 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.

EPVA 3.6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.

EPVA 3.7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

EPVA 3.8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

EPVA 3.10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

EPVA 3.13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

EPVA 3.14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

EPVA 3.16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto

Educación Plástica y visual 3º de ESO

Bloque 1 Expresión plástica

EPVA 1.1.1. 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...)

EPVA 1.2.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

EPVA 1.2.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

EPVA 1.2.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

EPVA 1.3.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

EPVA 1.3.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

EPVA 1.4.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

EPVA 1.5.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.

EPVA 1.7.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

EPVA 1.8.2. 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.

EPVA 1.8.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

EPVA 1.8.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

EPVA 1.8.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Bloque 2 Comunicación audiovisual

EPVA 2.1.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

EPVA 2.2.1. Diferencia imágenes figurativas de imágenes abstractas.

EPVA 2.2.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

EPVA 2.2.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

EPVA 2.4.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y carteles, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

EPVA 2.6.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

Bloque 3 Dibujo Técnico

EPVA 3.1.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

EPVA 3.2.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal

EPVA 3.3.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.

EPVA 3.4.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

EPVA 3.6.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. (CMCT, CPAA) EPVA 3.6.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. (CMCT)

EPVA 3.7.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

EPVA 3.11.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

EPVA 3.12.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

EPVA 3.13.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

Educación Plástica y visual 4º de ESO

Bloque 1 Expresión plástica

EPVA1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

EPVA 1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.

EPVA 1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.

EPV 1.3.2. 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.

EPVA 1.5.1. 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.

Bloque 2 Dibujo técnico

EPVA 2.1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.

EPVA 2.1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

EPVA 2.2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

EPVA 2.2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

EPVA 2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocer los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar. Creaciones ambientales a través del diseño. Integración del diseño en diferentes áreas.

Bloque 3 Fundamentos del diseño

EPVA 3.1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.

EPVA 3. 2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

EPVA 3.3.3. 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.

EPVA 3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

EPVA 3.3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

Bloque 4 Lenguaje audiovisual y multimedia

EPVA 4.1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.

EPVA 4.2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.

EPVA 4.2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

EPVA 4.3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.

EPVA 4.3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

Dibujo Técnico I

1º de Bachillerato

Bloque 1 Geometría plana y Dibujo Técnico

DTECI 1.1.1. Diseña, modifica o reproduce redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas. (CMCT, CPAA)

DTECI 1.1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas. (CMCT, CPAA)

DTECI 1.1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.

DTECI 1.1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.

DTECI 1.1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.

DTECI 1.1.8. 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.

DTECI 1.2.2. 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.

DTECI 1.2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.

Bloque 2 Sistemas de Representación

DTECI 2.1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.

DTECI 2.1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.

DTECI 2.1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.

DTECI 2.2.1. 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. (CMCT, CPAA)

DTECI 2.2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).

DTECI 2.2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.

DTECI 2.3.1. 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.

DTECI 2.3.2. 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.

DTECI 2.4.1. 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 y sus puntos de medida.

Bloque 3 Normalización

DTECI 3.1.1. 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.

DTECI 3.2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.

DTECI 3.2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

Dibujo Técnico II

2º de Bachillerato

Bloque 1 Geometría y Dibujo Técnico

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.

1.5. 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.

2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.

2.3. Trazas 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.

3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus variantes geométricas, 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 Sistemas de representación

2.1. 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.

2.2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.

2.3. 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.

2.4. 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.

2.5. 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.

2.6. 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.

2.7. 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.

2.8. 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.

2.9. 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.

Bloque 3 Documentación gráfica de proyectos

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

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

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

3.8 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.