



IES ALFONSO X EL SABIO



INFORMACIÓN SOBRE CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN.

CURSO 2020/21

DEPARTAMENTO:

DIBUJO



ASIGNATURA:

1º ESO PLÁSTICA

1ª EVALUACIÓN

BLOQUE 3: UNIDAD 1 : ELEMENTOS CONFIGURADORES

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> Punto, línea y plano Horizontales verticales y oblicuas. Paralelas, perpendiculares y transversales 	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.		10%	Láminas de ejercicios 70%	Prueba escrita 30%
	2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.			
<ul style="list-style-type: none"> Circunferencias 	4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.	30%	Láminas de ejercicios 70%	Prueba escrita 30%
	5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	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.			
<ul style="list-style-type: none"> Ángulos. Bisectriz 	6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	6.1. Identifica los ángulos de 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y en el cartabón.	20%	Láminas de ejercicios 70%	Prueba escrita 30%
	8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.			
<ul style="list-style-type: none"> Segmentos. Mediatriz 	9. Diferenciar claramente entre recta y segmento, tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	20%	Láminas de ejercicios 70%	Prueba escrita 30%
	10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> Triángulos Cuadriláteros 	12. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	12.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.	40%	Láminas de ejercicios 70%	Prueba escrita 30%
	13. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros	13.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.			
<ul style="list-style-type: none"> Polígonos 	14. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	14.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.	40%	Láminas de ejercicios 70%	Prueba escrita 30%
	15. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	15.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.			

2ª EVALUACIÓN

BLOQUE 1: UNIDAD 3: IMAGEN Y SUS ELEMENTOS

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
• El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma.	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	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.	20%	Láminas de ejercicios 70%	Prueba escrita 30%
• La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo	2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	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.			

BLOQUE 1: UNIDAD 4: LUZ Y COLOR

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
• La luz, el claroscuro. Valores expresivos. • El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento. La textura visual y táctil.	3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	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...)	40%	Láminas de ejercicios 70%	Prueba escrita 30%
	4. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	4.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.			
	5. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	5.1. 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.			
• El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc.	6. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	6.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.	10%	Láminas de ejercicios 100%	
	7. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	7.1. Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.			
	8. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	8.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.			

BLOQUE 2: UNIDAD 5: PERCEPCIÓN VISUAL

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	%EV	INSTRUMENTO	
La percepción visual. • El proceso de la percepción. Elementos y factores. Leyes de la Gestalt.	9. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	9.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	30%	Láminas de ejercicios 70%	Prueba escrita 30%
• Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas.	10. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	10.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 10.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.			

3ª EVALUACIÓN

BLOQUE 3: UNIDAD 6: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
• Perspectivas	16. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	16.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	40%	Láminas de ejercicios 70%	Prueba escrita 30%
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
• Técnicas gráfico plásticas. Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas.	1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	1.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 1.2. 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. 1.3. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. 1.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.	40%	Láminas de ejercicios 70%	Otros ejercicios 30%
BLOQUE 2: UNIDAD 8: ICONICIDAD, SIGNO, SÍMBOLO					
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
La imagen. • Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono.	2. Identificar signifiante y significado en un signo visual. 3. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	2.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual. 3.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 3.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 3.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.	20%	Láminas de ejercicios 70%	Prueba escrita 30%

OBSERVACIONES

ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO Comportamiento en clase, interés por la asignatura, cuidado y respeto por el material, hábitos de estudio, respeto por los demás, etc. Derivará en que el resultado de la calificación se multiplique por un índice que oscilará entre el **0,8** (en caso de que el alumno tenga un comportamiento negativo a lo largo del curso) y el **1,2** (en caso de que el alumno muestre tanto un gran progreso en la asignatura como una actitud positiva ante la misma)

Puesto que las evaluaciones 1ª y 2ª son orientativas, y para evitar malentendidos, las notas de dichas evaluaciones serán sin contar los decimales sean cuales sean. Estos decimales sí que se contabilizarán para obtener la nota final y cuando estos decimales superen el 49 se pasará a la puntuación siguiente. Esto es: en 1º y 2º ev cuando el alumno obtenga un 5,6 en el boletín aparecerá un 5 pero si es en la evaluación final será un 6.

La calificación global será el resultado de la media ponderada entre las calificaciones obtenidas en los exámenes teóricos, prácticos y los trabajos realizados en clase o en casa.



EVALUACIÓN FINAL:

En caso de no alcanzar un mínimo de un 35% en alguna de las evaluaciones no se sacará media al igual que entre las partes teórica y práctica de cada una de ellas. Así pues, si saca la máxima nota en una de las partes (teórica o práctica) pero no llega al 35% en la otra parte, no se sacará media y por tanto la nota será suspenso

Por otra parte, se tendrán en cuenta dentro de la asignatura los siguientes aspectos:

- La puntualidad en clase. Se justificarán por escrito las faltas de puntualidad en clase. En caso de que no tengan justificación y sean tres las faltas de puntualidad, se le rebajará al alumno medio punto de la calificación obtenida al examinarse de los contenidos que se estén viendo en esas sesiones.
- Las continuas faltas de puntualidad en clase serán motivo de amonestación por parte del profesor.
- La asistencia a clase. Tres faltas en un trimestre sin justificar suponen un punto menos en la calificación trimestral. La no asistencia a pruebas, las faltas a clase de forma habitual o la asistencia a clase sin realizar los trabajos y actividades propuestas para el área se entenderán como abandono de la materia, y esto será un factor que puede impedir promocionar de curso.
- Traer todo el material de clase a diario. Para el buen desarrollo de esta asignatura es imprescindible que el alumno traiga su material a diario, la falta de este por parte del alumno supondrá que copie durante toda la hora el tema que se está explicando. Cada tres faltas de material se penalizará con un punto. Las continuas faltas de material por parte del alumno serán motivo de amonestación por parte del profesor.
- Se recuerda al alumno que según las normas COVID 19, no podrán prestarse material entre ellos en ningún caso
- Puntualidad en la entrega de trabajos. Aquellos trabajos que se entreguen fuera del plazo establecido por el profesor sin causa suficientemente justificada tendrán una penalización de 1 punto si es de hasta una semana y de 2 puntos para más tiempo
- La limpieza en clase es esencial para unos buenos resultados en los trabajos y el respeto al material común, algo imprescindible para el mantenimiento del aula.
- Los alumnos que ensucien o deterioren material del aula, serán sancionados con trabajos de limpieza común del aula.



IES ALFONSO X EL SABIO



INFORMACIÓN SOBRE CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN.

CURSO 2020/21

DEPARTAMENTO:

DIBUJO

ASIGNATURA:

2º ESO PLÁSTICA

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 2º E.S.O.

1ª EVALUACIÓN				
BLOQUE 3: UNIDAD 01 : GEOMETRÍA EUCLÍDEA				
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO
<ul style="list-style-type: none"> Punto, línea y plano Circunferencias Segmentos 	1. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	1.1 Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.	10%	Láminas de ejercicios 70% Prueba escrita 30%
	<ul style="list-style-type: none"> Triángulos 	2. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).		
3. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.		3.1 Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.		
4. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.		4.1 Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.		
<ul style="list-style-type: none"> Cuadriláteros 	5. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	5.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.	30 %	Láminas de ejercicios 70% Prueba escrita 30%
<ul style="list-style-type: none"> Polígonos 	6. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	6.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado..		
<ul style="list-style-type: none"> Tangencias 	7. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	7.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 7.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.	60 %	Láminas de ejercicios 70% Prueba escrita 30%
	10. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	10.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.		
<ul style="list-style-type: none"> Transformaciones 	11. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	11.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.		

2ª EVALUACIÓN				
BLOQUE 1: UNIDAD 02: EXPRESIVIDAD DE LA IMAGEN				
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO
<ul style="list-style-type: none"> El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma. 	1. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	1.1. 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 gráfico 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.	20 %	Láminas de ejercicios 70% Prueba escrita 30%
<ul style="list-style-type: none"> La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo 	2. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	2.1. 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. 2.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.		

<ul style="list-style-type: none"> • La luz, el claroscuro. Valores expresivos. • El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento. La textura visual y táctil. 	3. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	3.1. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.	30 %	Láminas de ejercicios 70%	Prueba escrita 30%
		3.2. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.			

BLOQUE 1: UNIDAD 03: PROCESO CREATIVO

<ul style="list-style-type: none"> • El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc.. 	4. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	4.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.	30 %	Láminas de ejercicios 70%	Prueba escrita 30%
		4.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.			
	5. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	5.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.			
		5.2. 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.			
		5.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.			
		5.4. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.			
		5.5. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.			
5.6. 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 3: UNIDAD 04: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

• Sistema diédrico	12. 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.	12.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.	20 %	Láminas de ejercicios 70%	Otros ejercicios 30%
• Perspectivas	13. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	13.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.			

3ª EVALUACIÓN

BLOQUE 2: UNIDAD 05: LENGUAJE DE LA IMAGEN AUDIOVISUAL

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
La imagen. • Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono. • Lectura y análisis de imágenes. • Imagen fija. La fotografía y el cómic.	1. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	1.1. Distingue símbolos de iconos.	40 %	Láminas de ejercicios 70%	Prueba escrita 30%
		1.2. Diseña símbolos e iconos			
	2. Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos	2.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.			

	denotativo y connotativo de la misma.	2.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.			
	3. Analizar y realizar cómics, aplicando los recursos de manera apropiada.	3.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.			
Comunicación visual y audiovisual. • Elementos, funciones y finalidades • Lenguajes y códigos. • Lenguaje publicitario • Lenguaje del cine. Historia del cine. Géneros	4. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación	4.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual 4.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	60 %		Prueba escrita 30%
	5. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones..	5.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, <i>storyboard</i> , realización...). Valora de manera crítica los resultados.			
	6. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	6.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.			
	7. Identificar y emplear recursos visuales, como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario	7.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.			
	8. 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.	8.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.			
	9. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	9.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.			
			Láminas de ejercicios 70%		

OBSERVACIONES

ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO Comportamiento en clase, interés por la asignatura, cuidado y respeto por el material, hábitos de estudio, respeto por los demás, etc. Derivará en que el resultado de la calificación se multiplique por un índice que oscilará entre el **0,8** (en caso de que el alumno tenga un comportamiento negativo a lo largo del curso) y el **1,2** (en caso de que el alumno muestre tanto un gran progreso en la asignatura como una actitud positiva ante la misma)

Puesto que las evaluaciones 1ª y 2ª son orientativas, y para evitar malentendidos, las notas de dichas evaluaciones serán sin contar los decimales sean cuales sean. Estos decimales sí que se contabilizarán para obtener la nota final y cuando estos decimales superen el 49 se pasará a la puntuación siguiente. Esto es: en 1ª y 2ª ev cuando el alumno obtenga un 5,6 en el boletín aparecerá un 5 pero si es en la evaluación final será un 6.

La calificación global será el resultado de la media ponderada entre las calificaciones obtenidas en los exámenes teóricos, prácticos y los trabajos realizados en clase o en casa.

EVALUACIÓN FINAL:

En caso de no alcanzar un mínimo de un 35% en alguna de las evaluaciones no se sacará media al igual que entre las partes teórica y práctica de cada una de ellas. Así pues, si saca la máxima nota en una de las partes (teórica o práctica) pero no llega al 35% en la otra parte, no se sacará media y por tanto la nota será suspenso

Por otra parte, se tendrán en cuenta dentro de la asignatura los siguientes aspectos:



- La puntualidad en clase. Se justificarán por escrito las faltas de puntualidad en clase. En caso de que no tengan justificación y sean tres las faltas de puntualidad, se le rebajará al alumno medio punto de la calificación obtenida al examinarse de los contenidos que se estén viendo en esas sesiones.
- Las continuas faltas de puntualidad en clase serán motivo de amonestación por parte del profesor.
- La asistencia a clase. Tres faltas en un trimestre sin justificar suponen un punto menos en la calificación trimestral. La no asistencia a pruebas, las faltas a clase de forma habitual o la asistencia a clase sin realizar los trabajos y actividades propuestas para el área se entenderán como abandono de la materia, y esto será un factor que puede impedir promocionar de curso.
- Traer todo el material de clase a diario. Para el buen desarrollo de esta asignatura es imprescindible que el alumno traiga su material a diario, la falta de este por parte del alumno supondrá que copie durante toda la hora el tema que se está explicando. Cada tres faltas de material se penalizará con un punto. Las continuas faltas de material por parte del alumno serán motivo de amonestación por parte del profesor.
- Se recuerda al alumno que según las normas COVID 19, no podrán prestarse material entre ellos en ningún caso
- Puntualidad en la entrega de trabajos. Aquellos trabajos que se entreguen fuera del plazo establecido por el profesor sin causa suficientemente justificada tendrán una penalización de 1 punto si es de hasta una semana y de 2 puntos para más tiempo
- La limpieza en clase es esencial para unos buenos resultados en los trabajos y el respeto al material común, algo imprescindible para el mantenimiento del aula.
- Los alumnos que ensucien o deterioren material del aula, serán sancionados con trabajos de limpieza común del aula.



IES ALFONSO X EL SABIO



INFORMACIÓN SOBRE CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN.

CURSO 2020/21

DEPARTAMENTO:

DIBUJO

ASIGNATURA:

**3º ESO COMUNICACIÓN
AUDIOVISUAL**

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL 3º E.S.O.

1ª EVALUACIÓN

BLOQUE 1: UNIDAD 1: EL MUNDO AUDIOVISUAL.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> Historia del cine. Géneros cinematográficos. Elementos y recursos de la narrativa y el lenguaje cinematográfico. 	1. Obtener información relevante sobre la Historia del cine y apreciar la evolución de su lenguaje, analizando obras de forma crítica y reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	1.1. Busca información concreta y relevante. 1.2. Organiza la información buscada. 1.3. Consulta y utiliza recursos digitales de forma adecuada. 1.4. Analiza el uso que se hace del lenguaje audiovisual en obras de diferentes géneros y formatos.	30 %	Presentación en PPT 50%	Prueba escrita 50%

BLOQUE 1: UNIDAD 2: PRODUCTO AUDIOVISUAL.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> Elementos y componentes del equipo de producción audiovisual. Fases y proceso de producción audiovisual. Creación de productos monomediáticos 	2. Conocer las diferentes especialidades y funciones de los miembros de un equipo de trabajo audiovisual. 3. Conocer y analizar los fundamentos del lenguaje audiovisual y emplear recursos y técnicas apropiadas para elaborar documentos originales y reflexionar de forma crítica sobre los mismos.	2.1. Comprende las funciones desempeñadas por cada uno de los miembros del equipo de producción. 3.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en las distintas fases de comunicación audiovisual. 3.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes audiovisuales. 3.3. Diseña en equipo producciones audiovisuales utilizando diferentes lenguajes y códigos. 3.4. Utiliza de manera ordenada las distintas fases del proceso creativo (guion técnico, storyboard, realización,...).	70 %	Presentación en PPT Otros ejercicios prácticos 70%	Prueba escrita 30%

2ª EVALUACIÓN

BLOQUE 2: UNIDAD 3 : LOS RECURSOS MULTIMEDIA.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> Características del lenguaje multimediático: elementos multimedia, navegación, interactividad y capacidad de respuesta. 	1. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información, aprender y expresar contenidos sobre recursos multimedia.	1.1. Emplea las tecnologías de la información y la comunicación para elaborar trabajos con la terminología adecuada a los temas tratados.	20 %	Ejercicio presentación tema 30%	Edición 70%

BLOQUE 2: UNIDAD 4 : FUNCIÓN EN EQUIPO MULTIMEDIA.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
------------	-------------------------	--------------------------------------	------	-------------	--

• Estructuras multidireccionales: narrativa interactiva.	2. Conocer las funciones de los miembros de un equipo de trabajo multimedia.	2.1. Identifica los trabajos desempeñados por cada uno de los miembros del equipo multimedia.	20 %	Presentación en PPT 100%	
--	--	---	------	-----------------------------	--

BLOQUE 2: UNIDAD 5 : PRODUCTO MULTIMEDIA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
• Elementos y componentes del equipo de producción multimedia.	3. Utilizar los recursos multimedia y aplicar las fases del proceso de producción multimedia a través de la creación de productos mediáticos.	3.1. Identifica las características de productos multimedia.	60 %	Ejercicio práctico. Edición 70%	Ejercicio escrito 30%
• Fases y proceso de producción multimedia.		3.2. Reconoce cada una de las fases y el proceso de los productos multimedia.			
• Creación de productos multimediáticos.		3.3. Diseña y expone un guión multimedia interactivo.			

3ª EVALUACIÓN

BLOQUE 3: UNIDAD 6: PROCESO CREATIVO.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
• Planteamiento del proyecto	1. Trabajar de forma cooperativa, apreciando el cuidado por la seguridad propia y de sus compañeros, cuidando y haciendo uso adecuado de los materiales.	1.1. Hace uso adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación.	60 %	Ejercicios prácticos. Edición 50%	Prueba práctica 50%
• Recopilación, investigación y recogida de datos.		1.2. Participa en los trabajos de equipo realizando la tarea asignada			
• Elaboración del storyboard y la documentación técnica.		1.3. Utiliza estrategias para realizar trabajos en equipo, mostrando habilidades para la resolución pacífica de conflictos.			
• Desarrollo y resultado: grabación y montaje.		1.4. Conoce y respeta las normas de uso y de seguridad de los aparatos y de los materiales de trabajo.			

BLOQUE 3: UNIDAD 6: PROCESO CREATIVO.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
• Difusión multimedia del proyecto.	2. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto audiovisual cooperativo utilizando los materiales, técnicas y recursos apropiados.	2.1. Selecciona los recursos y las herramientas más adecuadas para realizar el proyecto. 2.2. Elabora correctamente el guión literario, la estructura de navegación y el mapa interactividad. 2.3. Graba escenas de forma adecuada. 2.4. Monta, a partir de las escenas rodadas, los diferentes módulos que conforman cada itinerario del producto interactivo.	40 %	Proyecto 100%	

2.5. Comunica de forma oral y escrita el producto final desarrollado.

2.6. Emplea una plataforma de contenido para alojar la obra creativa y poner en relación las diferentes partes del proyecto.

OBSERVACIONES

ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO Comportamiento en clase, interés por la asignatura, cuidado y respeto por el material, hábitos de estudio, respeto por los demás, etc. Derivará en que el resultado de la calificación se multiplique por un índice que oscilará entre el **0,8** (en caso de que el alumno tenga un comportamiento negativo a lo largo del curso) y el **1,2** (en caso de que el alumno muestre tanto un gran progreso en la asignatura como una actitud positiva ante la misma)

Puesto que las evaluaciones 1ª y 2ª son orientativas, y para evitar malentendidos, las notas de dichas evaluaciones serán sin contar los decimales sean cuales sean. Estos decimales sí que se contabilizarán para obtener la nota final y cuando estos decimales superen el 49 se pasará a la puntuación siguiente. Esto es: en 1ª y 2ª ev cuando el alumno obtenga un 5,6 en el boletín aparecerá un 5 pero si es en la evaluación final será un 6.

La calificación global será el resultado de la media ponderada entre las calificaciones obtenidas en los exámenes teóricos, prácticos y los trabajos realizados en clase o en casa.

EVALUACIÓN FINAL:

En caso de no alcanzar un mínimo de un 35% en alguna de las evaluaciones no se sacará media al igual que entre las partes teórica y práctica de cada una de ellas. Así pues, si saca la máxima nota en una de las partes (teórica o práctica) pero no llega al 35% en la otra parte, no se sacará media y por tanto la nota será suspenso

Por otra parte, se tendrán en cuenta dentro de la asignatura los siguientes aspectos:

- La puntualidad en clase. Se justificarán por escrito las faltas de puntualidad en clase. En caso de que no tengan justificación y sean tres las faltas de puntualidad, se le rebajará al alumno medio punto de la calificación obtenida al examinarse de los contenidos que se estén viendo en esas sesiones.
- Las continuas faltas de puntualidad en clase serán motivo de amonestación por parte del profesor.
- La asistencia a clase. Tres faltas en un trimestre sin justificar suponen un punto menos en la calificación trimestral. La no asistencia a pruebas, las faltas a clase de forma habitual o la asistencia a clase sin realizar los trabajos y actividades propuestas para el área se entenderán como abandono de la materia, y esto será un factor que puede impedir promocionar de curso.
- Traer todo el material de clase a diario. Para el buen desarrollo de esta asignatura es imprescindible que el alumno traiga su material a diario, la falta de este por parte del alumno supondrá que copie durante toda la hora el tema que se está explicando. Cada tres faltas de material se penalizará con un punto. Las continuas faltas de material por parte del alumno serán motivo de amonestación por parte del profesor.
- Se recuerda al alumno que según las normas COVID 19, no podrán prestarse material entre ellos en ningún caso
- Puntualidad en la entrega de trabajos. Aquellos trabajos que se entreguen fuera del plazo establecido por el profesor sin causa suficientemente justificada tendrán una penalización de 1 punto si es de hasta una semana y de 2 puntos para más tiempo
- La limpieza en clase es esencial para unos buenos resultados en los trabajos y el respeto al material común, algo imprescindible para el mantenimiento del aula.
- Los alumnos que ensucien o deterioren material del aula, serán sancionados con trabajos de limpieza común del aula.



IES ALFONSO X EL SABIO



INFORMACIÓN SOBRE CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN.

CURSO 2020/21

DEPARTAMENTO:

DIBUJO

ASIGNATURA:

4º ESO PLÁSTICA

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 4º E.S.O.

1ª EVALUACIÓN					
BLOQUE 1: UNIDAD 1 : DIBUJO TÉCNICO					
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> • Materiales de Dibujo Técnico. • Formas geométricas: óvalo, ovoide, espiral. Cuadriláteros. • Tangencias y enlaces. 	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.	1.1 Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo	50%	Láminas de ejercicios 70%	Prueba escrita 30%
		1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico			
		1.4 Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.			
<ul style="list-style-type: none"> • Geometría descriptiva. Tipos de proyección. • Sistemas de representación: • Sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica. 	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	2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	50%	Láminas de ejercicios 70%	Prueba escrita 30%
		2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas			
		2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.			

2ª EVALUACIÓN					
BLOQUE 2: UNIDAD 2: EXPRESIÓN PLÁSTICA					
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> • Los soportes en el lenguaje plástico y visual. Experimentación con materiales diversos. • Técnicas de expresión gráfico-plásticas bi y tridimensionales: dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Volumen. • Técnicas de grabado y estampación. • Criterios de composición: plano básico, centro visual y leyes de composición. 	4. 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	4.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo.	50%	Láminas de ejercicios 100%	

<ul style="list-style-type: none"> • Estructura de la forma. • Simbología y psicología del color. • Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos. • El proceso de creación artística: preparación, incubación, iluminación, verificación 	plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.					
	5. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	5.1. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.				
		5.2. Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.				
		5.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.				
	6. 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.	6.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos				
		6.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.				
	7. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística	7.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.				
	8. 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.	8.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	50%	Láminas de ejercicios 100%		
8.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.						

3ª EVALUACIÓN

BLOQUE 3: UNIDAD 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> • La comunicación visual: elementos y finalidades. • Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos. • Las formas básicas del diseño. • Composiciones modulares. Técnicas. • Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas...Finalidades. • La imagen corporativa. • Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño. • El diseño asistido por ordenador. • Programas de dibujo. • Realización del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final. • Perspectivas 	9. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases..	9.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.	10%	Ejercicios prácticos 70%	Prueba escrita 30%
		9.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.			
		10. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	10.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.		
	11. 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.	11.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares, utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio	40%	Ejercicios prácticos 50%	Edición 50%
		11.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.			
		11.3. 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.			
		11.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.			
		11.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje audiovisual. Características. • Lenguaje fotográfico. Cámaras 	12. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual	12.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.	30%	Ejercicios prácticos Edición 70%	Prueba escrita 30%

	y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, valorando la labor de equipo.	12.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.			
	13. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	13.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara	20%	Ejercicios prácticos 70%	Prueba escrita 20%
		13.2. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos			
		13.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.			
	14. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	14.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.			
		14.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.			
		14.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.			
	15. 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.	15.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.			

OBSERVACIONES

ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO Comportamiento en clase, interés por la asignatura, cuidado y respeto por el material, hábitos de estudio, respeto por los demás, etc. Derivará en que el resultado de la calificación se multiplique por un índice que oscilará entre el **0,8** (en caso de que el alumno tenga un comportamiento negativo a lo largo del curso) y el **1,2** (en caso de que el alumno muestre tanto un gran progreso en la asignatura como una actitud positiva ante la misma)

Puesto que las evaluaciones 1ª y 2ª son orientativas, y para evitar malentendidos, las notas de dichas evaluaciones serán sin contar los decimales sean cuales sean. Estos decimales sí que se contabilizarán para obtener la nota final y cuando estos decimales superen el 49 se pasará a la puntuación siguiente. Esto es: en 1ª y 2ª ev cuando el alumno obtenga un 5,6 en el boletín aparecerá un 5 pero si es en la evaluación final será un 6.

La calificación global será el resultado de la media ponderada entre las calificaciones obtenidas en los exámenes teóricos, prácticos y los trabajos realizados en clase o en casa.

EVALUACIÓN FINAL:

En caso de no alcanzar un mínimo de un 35% en alguna de las evaluaciones no se sacará media al igual que entre las partes teórica y práctica de cada una de ellas. Así pues, si saca la máxima nota en una de las partes (teórica o práctica) pero no llega al 35% en la otra parte, no se sacará media y por tanto la nota será suspenso



Por otra parte, se tendrán en cuenta dentro de la asignatura los siguientes aspectos:

- La puntualidad en clase. Se justificarán por escrito las faltas de puntualidad en clase. En caso de que no tengan justificación y sean tres las faltas de puntualidad, se le rebajará al alumno medio punto de la calificación obtenida al examinarse de los contenidos que se estén viendo en esas sesiones.
- Las continuas faltas de puntualidad en clase serán motivo de amonestación por parte del profesor.
- La asistencia a clase. Tres faltas en un trimestre sin justificar suponen un punto menos en la calificación trimestral. La no asistencia a pruebas, las faltas a clase de forma habitual o la asistencia a clase sin realizar los trabajos y actividades propuestas para el área se entenderán como abandono de la materia, y esto será un factor que puede impedir promocionar de curso.
- Traer todo el material de clase a diario. Para el buen desarrollo de esta asignatura es imprescindible que el alumno traiga su material a diario, la falta de este por parte del alumno supondrá que copie durante toda la hora el tema que se está explicando. Cada tres faltas de material se penalizará con un punto. Las continuas faltas de material por parte del alumno serán motivo de amonestación por parte del profesor.
- **Se recuerda al alumno que según las normas COVID 19, no podrán prestarse material entre ellos en ningún caso**
- Puntualidad en la entrega de trabajos. Aquellos trabajos que se entreguen fuera del plazo establecido por el profesor sin causa suficientemente justificada tendrán una penalización de 1 punto si es de hasta una semana y de 2 puntos para más tiempo
- La limpieza en clase es esencial para unos buenos resultados en los trabajos y el respeto al material común, algo imprescindible para el mantenimiento del aula.
- Los alumnos que ensucien o deterioren material del aula, serán sancionados con trabajos de limpieza común del aula.



IES ALFONSO X EL SABIO



INFORMACIÓN SOBRE CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN.

CURSO 2020/21

DEPARTAMENTO:

DIBUJO

ASIGNATURA:

**1º BACHILLERATO
CULTURA AUDIOVISUAL**

CULTURA AUDIOVISUAL 1º BACHILLERATO

1ª EVALUACIÓN					
BLOQUE 1: UNIDAD 01: IMAGEN Y SIGNIFICADO					
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> La imagen representada: funciones y forma. 	1.1. Explicar las diferentes funciones de la imagen representada: simbólica, religiosa, lúdica, decorativa, jerárquica, educativa, etc.	1.1.1. Compara imágenes de la historia del arte, por ejemplo: hieratismo egipcio, helenismo griego, simbolismo románico, dramatismo barroco, realismo decimonónico, etc. y establece sus diferencias formales.	30 %	Presentaciones en PPT-Edición 70%	Prueba escrita 30%
<ul style="list-style-type: none"> Evolución de la construcción de imágenes fijas a lo largo de la historia del arte. 		1.1.2. Establece las diferencias entre imagen y realidad y sus diversas formas de representación			
BLOQUE 1: UNIDAD 02: MEDIOS AUDIOVISUALES					
<ul style="list-style-type: none"> Los medios audiovisuales y sus características principales. 	1.3. Analizar las características principales de la fotografía, el sonido, el cine, la televisión y los productos digitales en Internet.	1.3.1. Explica las principales características de los sistemas audiovisuales, sus relaciones y diferencias.	30 %	Presentaciones en PPT-Edición 70%	Prueba escrita 30%
<ul style="list-style-type: none"> Evolución de los medios y lenguajes audiovisuales. El lenguaje de los "new media". Comparativa histórica de los hitos de la fotografía, el cine, la televisión, la radio, el multimedia y los nuevos medios. El mundo audiovisual como representación del mundo real. Funciones de la imagen. 	1.4. Valorar la importancia de la evolución de los medios y lenguajes audiovisuales en los diversos medios de comunicación en las sociedades actuales y la interrelación creativa que brindan las Tecnologías de la Información y la Comunicación.	1.4.1. Analiza los avances que se han producido a lo largo de la historia en el campo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en la evolución estética de los mensajes audiovisuales.			
<ul style="list-style-type: none"> Trascendencia de la valoración expresiva y estética de las imágenes y de la observación crítica de los mensajes. 					
BLOQUE 2 UNIDAD 03 : LECTURA Y USOS DE LA FOTOGRAFÍA					
<ul style="list-style-type: none"> Elementos expresivos y usos de la imagen fija. Los códigos que configuran los diferentes lenguajes. 	1.5. Analizar las distintas funciones de la imagen fija empleadas para satisfacer las necesidades expresivas de la sociedad actual, aplicándolas en	1.5.1. Analiza los elementos espaciales, características básicas, significado y sentido empleados en la lectura de imágenes fijas.	40 %	Edición 70%	Prueba escrita 30%

<ul style="list-style-type: none"> • La función ilustradora de la imagen (imagen y texto). 	la elaboración de imágenes digitales.			
<ul style="list-style-type: none"> • La composición de imágenes fijas. Ritmo Visual. 		1.5.3. Valora los distintos usos de la imagen fotográfica en los medios de comunicación y en los nuevos medios.		
<ul style="list-style-type: none"> • La narración mediante imágenes fijas (carteles, historieta gráfica, presentaciones). El guión de la historieta. Elaboración de historias gráficas mediante imágenes de uso público. La fotografía en la publicidad. 		1.5.4. Reconoce y valora que se respete la autoría en la elaboración y distribución de fotografías por Internet.		
<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de captación de imágenes. La cámara fotográfica. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes • Tratamiento de imágenes digitales 		1.5.5. Analiza los sistemas actuales digitales de captación y tratamiento fotográfico.		

2ª EVALUACIÓN

BLOQUE 2 UNIDAD 04 : CARACTERÍSTICAS DE LA FOTOGRAFÍA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> • Características propias de la imagen fotográfica, en relación a otras imágenes fijas. 	2.1. Reconocer las propiedades diferenciadoras de la imagen fotográfica.	2.1.1. Analiza las similitudes en los tratamientos formales entre el arte tradicional y la fotografía.	30 %	Ejercicio práctico 70 %	Prueba escrita 30%
<ul style="list-style-type: none"> • El encuadre en la imagen fija. 	2.2. Analizar las composiciones fotográficas, valorando la disposición de los elementos dentro del espacio físico de la imagen.	2.2.1. Establece las diferencias entre imagen posada, instantánea y captura del movimiento			
		2.2.2. Realiza fotografías de: primeros planos, plano detalle, panorámicas, picados y contrapicados; analizando los resultados obtenidos y valorando su correspondencia gráfica con trabajos similares de artistas conocidos.			

BLOQUE 2 UNIDAD 05 : EXPRESIVIDAD EN LA FOTOGRAFÍA

<ul style="list-style-type: none"> • La fotografía en blanco y negro y en 	2.3. Analizar la capacidad expresiva de la imagen en blanco y negro y su utilización	2.3.1. Analiza la obra gráfica de fotógrafos que trabajen en blanco y negro: Martín Chambi, Irving Penn, Cecil Beaton, Ansel Adams, etc.	40 %	Edición 50%	Presentación PPT 50%
--	--	--	------	----------------	-------------------------

<p>color. Características principales.</p>	<p>como alternativa a la fotografía en color.</p>	<p>2.3.2. Realiza dos tratamientos de elaboración digital a una misma composición: en B/N y color. Analiza el diferente resultado estético y semántico.</p>			
	<p>2.4. Analizar la composición del color a través del sistema RGB.</p>	<p>2.4.1. Analiza el sistema RGB de construcción del color. 2.4.2. Compara la obra de los principales fotógrafos y artistas en el tratamiento del color: Ernst Haas, Andy Warhol, Howard Schatz, Ouka Leele, y otros posibles.</p>			
	<p>2.5. Analizar el uso del color en la imagen fija: saturación, matiz, inversión, etc.</p>	<p>2.5.1. Realiza composiciones en color, y mediante tratamiento digital, altera el cromatismo, analizando los diferentes resultados obtenidos.</p>			
<p>• La fotografía como instrumento de denuncia social y su uso como imagen del poder político.</p>	<p>2.6. Identificar los patrones icónicos de la fotografía como instrumento de difusión de la injusticia social.</p>	<p>2.6.1. Analiza la obra y la trascendencia social de los trabajos de: Dorothea Lange, Sebastião Salgado, Kevin Carter, Manuel Pérez Barriopedro, Cristina García Rodero, Gervasio Sánchez, etc.</p>	30 %	Ejercicio práctico 50%	Edición 50%
	<p>2.7. Analizar las diferentes formas de expresar el poder político a través de los tiempos, la imagen oficial a través de escultura o pintura, valorando las similitudes entre la imagen clásica y la fotográfica.</p>	<p>2.7.1. Realiza una composición analizando las diferentes formas de expresar el poder político a través de los tiempos: faraones, emperadores, reyes, presidentes, etc.. Analizando las similitudes entre la imagen clásica y la fotográfica.</p>			
<p>• La fotografía de moda. Condicionantes plásticos y económicos. La obra gráfica de: Mario Testino, Jaime de Laiguana, Eugenio Recuenco.</p>	<p>2.8. Exponer y comentar las claves plásticas de la obra de los fotógrafos de moda.</p>	<p>2.8.1. Explica las claves plásticas y compositivas de la obra fotográfica y/o videográfica de Mario Testino, Jaime de Laiguana y Eugenio Recuenco, entre otros posibles.</p>			
<p>• La realidad paradójica. La obra gráfica de Chema Madoz.</p>	<p>2.9. Reflexionar acerca de la relación imagen-realidad surgida en la obra gráfica de Chema Madoz.</p>	<p>2.9.1. Comenta la creación plástica de Chema Madoz, analizando el juego entre la realidad y la percepción paradójica de esta en su obra.</p>			

3ª EVALUACIÓN

BLOQUE 4 :UNIDAD 06: NARRATIVA AUDIOVISUAL

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	%	INSTRUMENTO	
<p>• La narración de la imagen en movimiento. El plano y la secuencia.</p>	<p>3.1. Relacionar la construcción del plano de imagen y su capacidad narrativa.</p>	<p>3.1.1. Relaciona los elementos formales del plano y su consecuencia narrativa.</p>	70%	Ejercicio práctico 70%	Prueba escrita 30%
<p>• Los planos de imagen. Los movimientos de cámara.</p>	<p>3.2. Diferenciar los principales tipos de plano de imagen.</p>	<p>3.2.1. Analiza en una obra cinematográfica la construcción narrativa de los planos y la secuencia.</p>			
<p>• El diálogo en el cine: plano y contraplano.</p>		<p>3.2.2. Comenta, a partir de una obra cinematográfica, la construcción del plano-contraplano en un diálogo.</p>			

• El plano secuencia.		3.2.3. Explica la complejidad técnica de la construcción de un plano secuencia, utilizando, entre otras piezas posibles: "La sogá" de Alfred Hitchcock; "Sed de Mal" de Orson Welles; "Soy Cuba" de Mikhail Kalatozov.			
• Las relaciones espacio temporales en la narración audiovisual. El flash forward y el flash back	3.3. Analizar la importancia narrativa del flash back en la construcción narrativa cinematográfica.	3.3.1. Comenta la trascendencia narrativa del flash back en obras cinematográficas de relevancia. 3.3.2. Analiza el significado narrativo del flashback en series para televisión.			
• Literatura y guión cinematográfico. La sinopsis. La escaleta. El guión literario. La secuencia. El guión técnico. El story board.	3.4. Identificar en obras cinematográficas de relevancia su estructura narrativa.	3.4.1. Analiza la estructura narrativa de obras significativas de la historia del cine.			
• El montaje audiovisual. • Géneros cinematográficos. Géneros televisivos. Cine de ficción y documental. Cine de animación.	3.5. Reconocer las diferencias existentes entre la realidad y la representación que nos ofrecen las imágenes en movimiento, analizando los aspectos narrativos de los productos audiovisuales y aplicando criterios expresivos.	3.5.1. Identifica y analiza los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales y aplicarlos en la valoración de diversos productos: película cinematográfica, programa de televisión, entre otros. 3.5.2. Especifica la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de películas y programas de televisión, a partir de su visionado y análisis.			
	3.6. Identificar y analizar los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales.	3.6.1. Analiza producciones multimedia interactivas y "new media" identificando las características de los distintos productos y sus posibilidades.			
• Narrativa de los productos interactivos	3.7. Identificar las posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con especial atención a los medios de comunicación de libre acceso como Internet.	3.7.1. Identifica y explica las posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con especial atención a los medios de comunicación de libre acceso como Internet.			
BLOQUE 3: TEMA 7: LA IMAGEN EN MOVIMIENTO Y SU CAPACIDAD EXPRESIVA.					
• Fundamentos perceptivos de la imagen en movimiento. La ilusión de movimiento.	3.8. Analizar la técnica de exposición de imágenes fijas para simular movimiento. Desde el principio del cine, pasando por la televisión, hasta la imagen digital actual.	3.8.1. Diferencia las principales características técnicas de los sistemas cine, PAL y NTSC en la reproducción de imágenes.			
• La composición expresiva del cuadro de imagen en el cine y en televisión. La función de la iluminación.	3.9. Analizar las distintas funciones y las características comunicativas de la imagen en movimiento empleadas para satisfacer las necesidades expresivas de la sociedad actual, aplicándolas en la elaboración de producciones digitales sencillas.	3.9.1. Analiza los elementos espaciales y temporales, las características básicas, el significado y el sentido en la lectura de imágenes en movimiento. 3.9.2. Identifica y analiza los elementos expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales: película cinematográfica, programa de televisión, entre otros.	30%	Ejercicio práctico 70 %	Prueba escrita 30%

<ul style="list-style-type: none"> • Características técnicas de la imagen cinematográfica y videográfica, la imagen televisiva y de los audiovisuales. El 3D. 	<p>3.10. Diferenciar la calidad de la imagen en cuanto a resolución, brillo, luminosidad, etc. obtenida por diferentes medios digitales.</p>	<p>3.10.1. Valora la función de la iluminación como componente expresivo en la construcción del plano de imagen.</p> <p>3.10.2. Identifica los distintos sistemas técnicos de captación y edición digital en producciones audiovisuales.</p> <p>3.10.3. Analiza las características de los sistemas de captación y proyección de imágenes en 3D.</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de captación de imágenes en movimiento. Sistemas tradicionales analógicos y modernos sistemas digitales. 	<p>3.11. Analizar las características técnicas necesarias para la creación de los efectos: cámara rápida, lenta y bullet time.</p>	<p>3.11.1. Analiza piezas videográficas o cinematográficas en las que se apliquen efectos de movimiento (intencionados o técnicos).</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Las características expresivas de la velocidad de reproducción de imágenes: El cine mudo. La cámara lenta. El bullet time. 	<p>3.12. Valorar los resultados expresivos obtenidos al alterar la velocidad de reproducción de las imágenes en movimiento.</p>	<p>3.12.1. Realiza diferentes modificaciones en piezas videográficas: alterando la velocidad de reproducción y los parámetros relacionados con el tamaño de imagen y analiza el resultado obtenido.</p>			

OBSERVACIONES

ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO Comportamiento en clase, interés por la asignatura, cuidado y respeto por el material, hábitos de estudio, respeto por los demás, etc. Derivará en que el resultado de la calificación se multiplique por un índice que oscilará entre el **0,8** (en caso de que el alumno tenga un comportamiento negativo a lo largo del curso) y el **1,2** (en caso de que el alumno muestre tanto un gran progreso en la asignatura como una actitud positiva ante la misma)

Puesto que las evaluaciones 1ª y 2ª son orientativas, y para evitar malentendidos, las notas de dichas evaluaciones serán sin contar los decimales sean cuales sean. Estos decimales sí que se contabilizarán para obtener la nota final y cuando estos decimales superen el 49 se pasará a la puntuación siguiente. Esto es: en 1ª y 2ª ev cuando el alumno obtenga un 5,6 en el boletín aparecerá un 5 pero si es en la evaluación final será un 6.

La calificación global será el resultado de la media ponderada entre las calificaciones obtenidas en los exámenes teóricos, prácticos y los trabajos realizados en clase o en casa.

EVALUACIÓN FINAL:

En caso de no alcanzar un mínimo de un 35% en alguna de las evaluaciones no se sacará media al igual que entre las partes teórica y práctica de cada una de ellas. Así pues, si saca la máxima nota en una de las partes (teórica o práctica) pero no llega al 35% en la otra parte, no se sacará media y por tanto la nota será suspenso

Por otra parte, se tendrán en cuenta dentro de la asignatura los siguientes aspectos:

- La puntualidad en clase. Se justificarán por escrito las faltas de puntualidad en clase. En caso de que no tengan justificación y sean tres las faltas de puntualidad, se le rebajará al alumno medio punto de la calificación obtenida al examinarse de los contenidos que se estén viendo en esas sesiones.
- Las continuas faltas de puntualidad en clase serán motivo de amonestación por parte del profesor.
- La asistencia a clase. Tres faltas en un trimestre sin justificar suponen un punto menos en la calificación trimestral. La no asistencia a pruebas, las faltas a clase de forma habitual o la asistencia a clase sin realizar los trabajos y actividades propuestas para el área se entenderán como abandono de la materia, y esto será un factor que puede impedir promocionar de curso.
- Traer todo el material de clase a diario. Para el buen desarrollo de esta asignatura es imprescindible que el alumno traiga su material a diario, la falta de este por parte del alumno supondrá que copie durante toda la hora el tema que se está explicando. Cada tres faltas



de material se penalizará con un punto. Las continuas faltas de material por parte del alumno serán motivo de amonestación por parte del profesor.

- **Se recuerda al alumno que según las normas COVID 19, no podrán prestarse material entre ellos en ningún caso**
- Puntualidad en la entrega de trabajos. Aquellos trabajos que se entreguen fuera del plazo establecido por el profesor sin causa suficientemente justificada tendrán una penalización de 1 punto si es de hasta una semana y de 2 puntos para más tiempo
- La limpieza en clase es esencial para unos buenos resultados en los trabajos y el respeto al material común, algo imprescindible para el mantenimiento del aula.
- Los alumnos que ensucien o deterioren material del aula, serán sancionados con trabajos de limpieza común del aula.



IES ALFONSO X EL SABIO



INFORMACIÓN SOBRE CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN.

CURSO 2020/21

DEPARTAMENTO:

DIBUJO

ASIGNATURA:

**1º BACHILLERATO
DIBUJO TÉCNICO I**

DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO

1ª EVALUACIÓN				
BLOQUE 1: UNIDAD 01: ELEMENTOS CONFIGURADORES				
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • Trazados geométricos. • Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico. • Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. • Identificación de estructuras geométricas en el Arte. • Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. • Trazados fundamentales en el plano. • Circunferencia y círculo. • Operaciones con segmentos. • Mediatriz. • Paralelismo y perpendicularidad. • Ángulos. • Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones. • Elaboración de formas basadas en redes modulares. • Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario. • Representación de formas planas: <ul style="list-style-type: none"> • Trazado de formas proporcionales. • Proporcionalidad y semejanza. • Construcción y utilización de escalas gráficas. • Construcción y utilización de escalas gráficas. • Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría homotecia • Identificación de invariantes. Aplicaciones. 	1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.	B1.1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en 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.	30 %	Láminas 30% Examen 70%
		B1.1.2. 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.		
		B1.1.4. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.		
		B1.1.5. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.		
BLOQUE 1: UNIDAD 02 : TRIÁNGULOS, CUADRILÁTEROS Y POLÍGONOS REGULARES				
<ul style="list-style-type: none"> • Resolución gráfica de triángulos. • Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables. 	1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los	B1.1.6. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.	30 %	Láminas 30% Examen 70%
		B1.1.7. 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.		

<ul style="list-style-type: none"> Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos. Trazado de polígonos regulares. 	<p>fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.</p>	<p>B1.1.8. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p> <p>B1.1.9. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p>			
BLOQUE 1: UNIDAD 03: TANGENCIAS. CURVAS CÓNICAS					
<ul style="list-style-type: none"> Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones. Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. 	<p>2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>B1.2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia</p> <p>B1.2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás, aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>B1.2.3. 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.</p> <p>B1.2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	40 %	Láminas 30%	Examen 70%

2ª EVALUACIÓN					
BLOQUE 2: UNIDAD 04: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN					
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos de los sistemas de representación: Los sistemas de representación en el arte. Evolución histórica de los sistemas de representación. Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. Clases de proyección. Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D. 	<p>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.</p>	<p>B2.1.1. 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.</p> <p>B2.1.2. 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.</p> <p>B2.1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.</p> <p>B2.1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.</p>	70 %	Láminas 30%	Examen 70%
BLOQUE 2: UNIDAD 05: DIÉDRICO					

2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca	B2.2.1. 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.			
	B2.2.2. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.			
	B2.2.3. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.			
BLOQUE 2: UNIDAD 06: PERSPECTIVA CÓNICA				
3. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.	B2.3.1. 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.	30 %	Láminas 30%	Examen 70%
	B2.3.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordinados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.			
	B2.3.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.			

3ª EVALUACIÓN					
BLOQUE 3: UNIDAD 07: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN: AXONOMÉTRICO					
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
Aplicaciones. • Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y	1. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o	B3.1.1. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).	40 %	Láminas 30%	Examen 70%

<p>utilización de los coeficientes de reducción.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas. • Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares. • Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares. 	<p>definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p>	<p>B3.1.2. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p>						
BLOQUE 3: UNIDAD 08: NORMALIZACIÓN								
<ul style="list-style-type: none"> • Elementos de normalización: • El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. • Formatos. Doblado de planos. • Vistas. Líneas normalizadas. • Escalas. Acotación. • Cortes y secciones. • Aplicaciones de la normalización: • Dibujo industrial. • Dibujo arquitectónico. 	<p>2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	<p>B3.2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	40 %	Láminas 30%	Examen 70%			
	<p>3. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final</p>	<p>B3.3.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.</p>				20 %	Láminas 30%	Examen 70%
	<p>4. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje</p>	<p>B3.4.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p> <p>B3.4.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.</p> <p>B3.4.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p>						

	<p>universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.</p>	<p>B3.4.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p>			
		<p>B3.4.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.</p>			

OBSERVACIONES

ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO Comportamiento en clase, interés por la asignatura, cuidado y respeto por el material, hábitos de estudio, respeto por los demás, etc. Derivará en que el resultado de la calificación se multiplique por un índice que oscilará entre el **0,8** (en caso de que el alumno tenga un comportamiento negativo a lo largo del curso) y el **1,2** (en caso de que el alumno muestre tanto un gran progreso en la asignatura como una actitud positiva ante la misma)

Puesto que las evaluaciones 1ª y 2ª son orientativas, y para evitar malentendidos, las notas de dichas evaluaciones serán sin contar los decimales sean cuales sean. Estos decimales sí que se contabilizarán para obtener la nota final y cuando estos decimales superen el 49 se pasará a la puntuación siguiente. Esto es: en 1º y 2º ev cuando el alumno obtenga un 5,6 en el boletín aparecerá un 5 pero si es en la evaluación final será un 6.

La calificación global será el resultado de la media ponderada entre las calificaciones obtenidas en los exámenes teóricos, prácticos y los trabajos realizados en clase o en casa.

EVALUACIÓN FINAL:

En caso de no alcanzar un mínimo de un 35% en alguna de las evaluaciones no se sacará media al igual que entre las partes teórica y práctica de cada una de ellas. Así pues, si saca la máxima nota en una de las partes (teórica o práctica) pero no llega al 35% en la otra parte, no se sacará media y por tanto la nota será suspenso

Por otra parte, se tendrán en cuenta dentro de la asignatura los siguientes aspectos:

- La puntualidad en clase. Se justificarán por escrito las faltas de puntualidad en clase. En caso de que no tengan justificación y sean tres las faltas de puntualidad, se le rebajará al alumno medio punto de la calificación obtenida al examinarse de los contenidos que se estén viendo en esas sesiones.
- Las continuas faltas de puntualidad en clase serán motivo de amonestación por parte del profesor.
- La asistencia a clase. Tres faltas en un trimestre sin justificar suponen un punto menos en la calificación trimestral. La no asistencia a pruebas, las faltas a clase de forma habitual o la asistencia a clase sin realizar los trabajos y actividades propuestas para el área se entenderán como abandono de la materia, y esto será un factor que puede impedir promocionar de curso.
- Traer todo el material de clase a diario. Para el buen desarrollo de esta asignatura es imprescindible que el alumno traiga su material a diario, la falta de este por parte del alumno supondrá que copie durante toda la hora el tema que se está explicando. Cada tres faltas de material se penalizará con un punto. Las continuas faltas de material por parte del alumno serán motivo de amonestación por parte del profesor.
- Se recuerda al alumno que según las normas COVID 19, no podrán prestarse material entre ellos en ningún caso
- Puntualidad en la entrega de trabajos. Aquellos trabajos que se entreguen fuera del plazo establecido por el profesor sin causa suficientemente justificada tendrán una penalización de 1 punto si es de hasta una semana y de 2 puntos para más tiempo
- La limpieza en clase es esencial para unos buenos resultados en los trabajos y el respeto al material común, algo imprescindible para el mantenimiento del aula.
- Los alumnos que ensucien o deterioren material del aula, serán sancionados con trabajos de limpieza común del aula.



Instituto de Educación Secundaria
Alfonso X el Sabio
www.iax.es



Región de Murcia
Consejería de Educación,
Juventud y Deportes

IES ALFONSO X EL SABIO



INFORMACIÓN SOBRE CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN.

CURSO 2020/21

DEPARTAMENTO:

DIBUJO

ASIGNATURA:

**2º BACHILLERATO
CULTURA AUDIOVISUAL**

CULTURA AUDIOVISUAL II 2º BACHILLERATO

1ª EVALUACIÓN						
BLOQUE 4: UNIDAD 01: LA PUBLICIDAD						
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO		
<ul style="list-style-type: none"> El análisis de la imagen publicitaria. La publicidad: información, propaganda y seducción. Funciones comunicativas. Funciones estéticas. Las nuevas formas de publicidad: emplazamiento del producto, publicidad encubierta y subliminal, definiciones correctas de ambas situaciones. La publicidad en el deporte, claves sociales y económicas. Publicidad de dimensión social. Campañas humanitarias. 	1.1. Valorar la dimensión social y de creación de necesidades de los mensajes publicitarios analizando las funciones comunicativas y estéticas del mensaje publicitario.	1.1.1. Reconoce las distintas funciones de la publicidad, diferenciando los elementos informativos de aquellos otros relacionados con la emotividad, la seducción y la fascinación.	40 %	Presentaciones en PPT-Edición	Prueba escrita	
		1.1.2. Analiza diferentes imágenes publicitarias relacionando su composición y estructura con la consecución de sus objetivos.				1.1.3. Justifica la composición comunicativa y la estructura de spots y mensajes publicitarios en relación de la consecución de sus objetivos.
	1.2. Analizar los sistemas de inserción de publicidad en los programas de radio y televisión.	1.2.1. Analiza diferentes recursos utilizados para insertar publicidad en los programas: el spot, el patrocinio, la publicidad encubierta, etc.				1.2.2. Distingue entre las ventajas e inconvenientes de la inserción de publicidad en ambos medios, radio y televisión.
	1.3. Exponer las consecuencias sociales del papel de los actores cinematográficos como generadores de tendencias y su relación con los patrocinadores comerciales.					
	1.4. Comentar la relación entre los triunfos deportivos y su asociación a productos comerciales.					
BLOQUE 5: UNIDAD 02: LECTURA DE IMÁGENES Y MENSAJES MULTIMEDIA						
<ul style="list-style-type: none"> Lectura denotativa y connotativa de imágenes. Análisis de imágenes fijas y en movimiento. Análisis de productos multimedia. Valores formales, estéticos, expresivos y de significado de las imágenes. La incidencia de los mensajes según el emisor y el medio utilizado.. 	1.5. Desarrollar actitudes selectivas, críticas y creativas frente a los mensajes que recibimos a través de los distintos canales de difusión aplicando soluciones expresivas para elaborar pequeñas producciones audiovisuales.	1.5.1. Analiza producciones multimedia y new media justificando las soluciones comunicativas empleadas.	40 %	Ejercicio práctico Presentaciones en PPT-Edición 70%	Prueba escrita 30%	
	1.6. Seleccionar y discernir recursos audiovisuales adaptados a una necesidad concreta.	1.6.1. Compara los contenidos comunicativos audiovisuales que se encuentran en Internet valorando la adecuación de los emisores y las repercusiones de los mismos.				1.6.2. Reconoce expresiva y narrativamente un film valorando sus soluciones técnicas en la creación del mensaje.
		1.6.3. Analiza expresiva y narrativamente un programa de televisión valorando sus soluciones comunicativas y el público al que va dirigido.				
BLOQUE 2 UNIDAD 03 : CARACTERÍSTICAS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL						
<ul style="list-style-type: none"> La industria cinematográfica, videográfica y televisiva según la evolución histórica 	2.1 Comentar el resultado artístico y técnico que utilizan los creadores en la industria del cine y	2.1.1. Analiza la visión del mundo del cine en películas representativas..	20 %	Ejercicio o práctico 70%	Prueba escrita 30%	

<p>de las actividades de producción audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organigramas y funciones profesionales en la producción de productos audiovisuales. • Proceso de producción audiovisual y multimedia. • Creación de imágenes en movimiento y efectos digitales. 	<p>el teatro acerca del mundo del espectáculo.</p>				
	<p>2.2. Analizar las características técnicas y expresivas de los diferentes medios de comunicación y sus posibilidades informativas y comunicativas, identificando los tipos de destinatarios de los mensajes.</p>	<p>2.2.1. Relaciona la evolución histórica de la producción audiovisual y de la radiodifusión con las necesidades y características de los productos demandados por la sociedad.</p>			
		<p>2.2.2. Reconoce las diferentes funciones de los equipos técnicos humanos que intervienen en las producciones audiovisuales y en los multimedia.</p>			
		<p>2.2.3. Compara las características fundamentales de los destinatarios de la programación de emisiones de radio y televisión.</p>			

2ª EVALUACIÓN

BLOQUE 2 UNIDAD 03 : CARACTERÍSTICAS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> • Edición y postproducción de documentos multimedia. • Los efectos en la historia del cine y la TV: La noche americana, la doble exposición, el croma, la edición digital. • Condicionantes del diseño para todos. 	<p>2.3. Analizar los procesos técnicos que se realizan en la postproducción de piezas audiovisuales.</p>	<p>2.3.1. Describe la postproducción, finalidad y técnicas aplicadas a la creación audiovisual.</p>	20 %	Ejercicio práctico 70%	Prueba escrita 30%
	<p>2.4. Valorar la complejidad técnica y los resultados prácticos obtenidos en la fabricación de efectos para cine y televisión.</p>	<p>2.4.1. Analiza la evolución de los efectos en el cine.</p> <p>2.4.2. Valora la necesidad de la audiodescripción y la subtitulación de productos audiovisuales y multimedia.</p>			

BLOQUE 3 UNIDAD 04 : LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

<ul style="list-style-type: none"> • El lenguaje de la televisión. Características técnicas y expresivas. Los géneros y formatos de programas de televisión. La televisión del futuro. TV interactiva. • Los hitos de la televisión en el lenguaje audiovisual. • La televisión en España. Tipologías de programas para televisión y su realización. Informativos, entretenimiento, drama, comedia, terror, musicales, concursos, etc. • Los grandes realizadores. • La radio. Características técnicas y expresivas. Los 	<p>2.5. Valorar el uso y acceso a los nuevos media en relación con las necesidades comunicativas actuales y las necesidades de los servicios públicos de comunicación audiovisual tradicional.</p>	<p>2.5.1. Analiza producciones radiofónicas y televisivas identificando las características de los distintos géneros y distinguiendo los estereotipos más comunes presentes en los productos audiovisuales.</p>	20 %	Ejercicio práctico 70%	Prueba escrita 30%
	<p>2.6. Analizar la importancia creativa, técnica e histórica de los principales realizadores de la Televisión en España.</p>	<p>2.6.1. Analiza piezas emblemáticas de los principales realizadores de Televisión en España y comenta la calidad del producto realizado.</p>			
	<p>2.7. Explicar las características principales de la retransmisión radiofónica</p>	<p>2.7.1. Comenta las principales características de la retransmisión radiofónica y la evolución desde su inicio hasta los sistemas digitales actuales.</p>			
		<p>2.8. Comentar las diferencias de planteamiento narrativo de los</p>	<p>2.8.1. Identifica las características principales de los géneros radiofónicos.</p>	30 %	Ejercicio práctico

<p>géneros y formatos de programas de radio: informativos, magacín, retransmisiones deportivas, etc. Características propias de cada género.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Radio interactiva. • Estudio de audiencias y programación. <p>Características de la obtención de los datos de audiencia. Sistemas de elaboración estadística de resultados y trascendencia en la producción audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La radio y la televisión como servicio público. • Medios de comunicación audiovisual de libre acceso. Internet y la socialización de la información, la comunicación y la creación. • El uso responsable de la red. • Libertad de expresión y derechos individuales del espectador. 	<p>diferentes géneros radiofónicos, estableciendo sus características principales.</p>	<p>2.8.2. Analiza la estructura de los principales géneros radiofónicos estableciendo sus diferencias principales: presentación, ritmo narrativo, locución, recursos musicales y sonoros, etc.</p>	70%	30%	
	<p>2.9. Analizar y valorar la importancia económica de los índices de audiencia en los ingresos publicitarios de las empresas de comunicación.</p>	<p>2.9.1. Valora la participación de los estudios de audiencias en la programación de los programas de radio y televisión.</p>			
	<p>2.10. Identificar y discernir las comunicaciones que emiten los medios de difusión, diferenciando información de propaganda comercial.</p>	<p>2.10.1. Comenta la importancia de los programas informativos de radio y televisión y su trascendencia social.</p> <p>2.10.2. Compara la misma noticia relatada según diferentes medios de comunicación y establece conclusiones.</p> <p>2.10.3. Valora la influencia de los medios de comunicación a través de la red</p>			
BLOQUE 1 :UNIDAD 05: SONIDO E IMAGEN EN AUDIOVISUALES Y NEW MEDIA					
<ul style="list-style-type: none"> • La función expresiva del sonido. Características técnicas. • La grabación del sonido: Tipos esenciales de microfonía. • La grabación y difusión musical. Los sistemas monofónicos, estereofónicos, dolby surround, 5.1, mp3 y otros posibles. • La relación perceptiva entre imagen y sonido: diálogos, voz en off, efectos especiales, música.. 	<p>3.1 Analizar las características técnicas del sonido. Longitud y frecuencia de onda. Timbre.</p>	<p>3.1.1. Explica las características físicas del sonido, proceso de creación y difusión.</p>	0%	Ejercicio práctico 70%	Prueba escrita 30%
	<p>3.2 Diferenciar los sistemas de captación microfónica a partir de las necesidades de obtención del sonido.</p>	<p>3.2.1. Realiza grabaciones de sonido con aparatos sencillos y valora los resultados obtenidos.</p>			
	<p>3.3. Diferenciar las características técnicas principales de grabación y difusión de sonidos a través de los diferentes sistemas: monofónicos, estereofónicos, dolby surround, 5.1, mp3, etc.</p>	<p>3.3.1. Realiza edición digital, convirtiendo piezas musicales de un sistema de sonido a otro (mono-estéreo, PCM wav, aiff- mp3) y evalúa los resultados. Tamaño, calidad, destino final, etc.</p>			
	<p>3.4. Explicar la relación entre la imagen y el sonido.</p>	<p>3.4.1. Construye piezas audiovisuales combinando imagen y sonido. Integrando: voz en off, piezas musicales y efectos en la narración visual.</p>			

3ª EVALUACIÓN

BLOQUE 1 :UNIDAD 05: SONIDO E IMAGEN EN AUDIOVISUALES Y NEW MEDIA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO		
<ul style="list-style-type: none"> • La adecuación de la música y de los sonidos a las intenciones expresivas y comunicativas. Integración del sonido en las producciones audiovisuales. • Elementos expresivos del sonido en relación con la imagen. Funciones de la banda sonora. • La banda sonora en la historia del cine. Los grandes creadores. • La banda sonora en el cine español. Los principales compositores: Augusto Algueró, Roque Baños, Bernardo Bonezzi, Carmelo Bernaola, Antón García Abril, Alberto Iglesias, José Nieto, Alfonso Santisteban, Adolfo Waitzman, etc. • Los hitos históricos del proceso de transformación en los lenguajes y en los medios técnicos en el paso del cine mudo al cine sonoro. • El "Slapstick" en la obra de Max Sennett, Max Linder y Charlie Chaplin. • La comedia visual en Buster Keaton y Harold Lloyd. • La comedia dialogada. La obra cinematográfica de Woody Allen. • La comedia coral. La obra cinematográfica de Luis García Berlanga. 	3.5 Analizar el diferente resultado perceptivo obtenido al modificar los elementos sonoros en una producción audiovisual.	3.5.1. Analiza el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros (voz, efectos y música) empleados en una producción radiofónica o en la banda sonora de una producción audiovisual.	50 %	Ejercicio práctico 70%	Prueba escrita 30%	
		3.5.2. Observa productos audiovisuales valorando las funciones comunicativas y estéticas de la integración de imagen y sonido.				
	3.6. Analizar la calidad de la composición musical en las bandas sonoras para el cine y la importancia que tienen en el conjunto total de la película.	3.6.1. Relaciona la banda sonora de películas emblemáticas y su importancia en la calidad del conjunto total de la obra filmica realizada.				
		3.7. Explicar la evolución del cine español a través de las bandas sonoras de películas emblemáticas y compositores relevantes.		3.7.1. Analiza la composición musical de bandas sonoras en España, valorando la calidad de la construcción musical realizada.	Ejercicio práctico 70%	Prueba escrita 30%
		3.8. Valorar la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de audiovisuales y de "new media", analizando las funciones comunicativas y estéticas de los productos audiovisuales..		3.8.1. Reconoce las diferencias existentes entre la realidad y la representación que nos ofrecen los medios sonoros. 3.8.2. Identifica las funciones y necesidades de los sistemas técnicos empleados en la integración de imagen y sonido en un audiovisual o en new media.		
		3.9. Analizar la técnica narrativa del cine mudo y sus características técnicas		3.9.1. Explica las características principales de la narrativa visual del cine mudo, referenciando sketches emblemáticos de la historia de este cine.	50 %	Ejercicio práctico 70%
	3.10. Comentar las diferencias entre los "gags" visuales y sonoros en el cine.	3.10.1. Comenta las diferencias narrativas entre la comedia de chiste visual y sonoro.				
	3.11. Exponer la complejidad técnica de la comedia coral.	3.11.1. Analiza la composición visual en las comedias corales, explicando la complejidad técnica de su resolución narrativa.				

OBSERVACIONES

ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO Comportamiento en clase, interés por la asignatura, cuidado y respeto por el material, hábitos de estudio, respeto por los demás, etc. Derivará en que el resultado de la calificación se multiplique por un índice que oscilará entre el **0,8** (en caso de que el alumno tenga un comportamiento negativo a lo largo del curso) y el **1,2** (en caso de que el alumno muestre tanto un gran progreso en la asignatura como una actitud positiva ante la misma)

Puesto que las evaluaciones 1ª y 2ª son orientativas, y para evitar malentendidos, las notas de dichas evaluaciones serán sin contar los decimales sean cuales sean. Estos decimales sí que se contabilizarán para obtener la nota final y cuando estos decimales superen el 49



se pasará a la puntuación siguiente. Esto es: en 1º y 2º ev cuando el alumno obtenga un 5,6 en el boletín aparecerá un 5 pero si es en la evaluación final será un 6.

La calificación global será el resultado de la media ponderada entre las calificaciones obtenidas en los exámenes teóricos, prácticos y los trabajos realizados en clase o en casa.

EVALUACIÓN FINAL:

En caso de no alcanzar un mínimo de un 35% en alguna de las evaluaciones no se sacará media al igual que entre las partes teórica y práctica de cada una de ellas. Así pues, si saca la máxima nota en una de las partes (teórica o práctica) pero no llega al 35% en la otra parte, no se sacará media y por tanto la nota será suspenso

Por otra parte, se tendrán en cuenta dentro de la asignatura los siguientes aspectos:

- La puntualidad en clase. Se justificarán por escrito las faltas de puntualidad en clase. En caso de que no tengan justificación y sean tres las faltas de puntualidad, se le rebajará al alumno medio punto de la calificación obtenida al examinarse de los contenidos que se estén viendo en esas sesiones.
- Las continuas faltas de puntualidad en clase serán motivo de amonestación por parte del profesor.
- La asistencia a clase. Tres faltas en un trimestre sin justificar suponen un punto menos en la calificación trimestral. La no asistencia a pruebas, las faltas a clase de forma habitual o la asistencia a clase sin realizar los trabajos y actividades propuestas para el área se entenderán como abandono de la materia, y esto será un factor que puede impedir promocionar de curso.
- Traer todo el material de clase a diario. Para el buen desarrollo de esta asignatura es imprescindible que el alumno traiga su material a diario, la falta de este por parte del alumno supondrá que copie durante toda la hora el tema que se está explicando. Cada tres faltas de material se penalizará con un punto. Las continuas faltas de material por parte del alumno serán motivo de amonestación por parte del profesor.
- Se recuerda al alumno que según las normas COVID 19, no podrán prestarse material entre ellos en ningún caso
- Puntualidad en la entrega de trabajos. Aquellos trabajos que se entreguen fuera del plazo establecido por el profesor sin causa suficientemente justificada tendrán una penalización de 1 punto si es de hasta una semana y de 2 puntos para más tiempo
- La limpieza en clase es esencial para unos buenos resultados en los trabajos y el respeto al material común, algo imprescindible para el mantenimiento del aula.
- Los alumnos que ensucien o deterioren material del aula, serán sancionados con trabajos de limpieza común del aula.



IES ALFONSO X EL SABIO



INFORMACIÓN SOBRE CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN.

CURSO 2020/21

DEPARTAMENTO:

DIBUJO

ASIGNATURA:

**2º BACHILLERATO
DIBUJO TÉCNICO II**

DIBUJO TÉCNICO II 2º BACHILLERATO

1ª EVALUACIÓN

BLOQUE 1: UNIDAD 01: RELACIONES GEOMÉTRICAS.TANGENCIAS. POTENCIA E INVERSIÓN

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> • Dibujo industrial y de arquitectura y construcción. Formas geométricas básicas como origen del diseño. Geometría en el arte y en la arquitectura. • Resolución de problemas geométricos: • Proporcionalidad, semejanzas y equivalencias El rectángulo áureo. Aplicaciones. • Construcción de figuras planas equivalentes. Teoremas del cateto y de la altura. • Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Cuadrilátero inscriptible. • Aplicaciones • Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. 	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.	1.1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.	40%	Láminas 10%	Examen 90%
		1.1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolas por analogía en otros problemas más sencillos.			
		1.1.5. 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.			

BLOQUE 1: UNIDAD 02 : CURVAS TÉCNICAS

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> • Trazado de curvas cónicas y técnicas: • Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, 	1.2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades	1.2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.	30%	Láminas 10%	Examen 90%

<p>la parábola y la hipérbola.</p> <ul style="list-style-type: none"> Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. 	<p>fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p>	<p>1.2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>1.2.3. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p>			
---	--	--	--	--	--

BLOQUE 1: UNIDAD 03 : TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> Transformaciones geométricas: Aplicaciones. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones. 	<p>1.3. 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.</p>	<p>1.3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.</p> <p>1.3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.</p> <p>1.3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p>	20%	Láminas 10%	Examen 90%

BLOQUE 2: UNIDAD 04: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN EN EL ESPACIO. SISTEMA DIÉDRICO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> Punto, recta y plano en sistema diédrico: 	<p>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</p>	<p>2.1.1. 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.</p>	10%	Láminas 10%	Examen 90%

	cuerpos o espacios tridimensionales..				
--	---------------------------------------	--	--	--	--

2ª EVALUACIÓN					
BLOQUE 2: UNIDAD 04: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN EN EL ESPACIO. SISTEMA DIÉDRICO					
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Determinación de sus secciones principales. 	<p>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..</p>	<p>2.1.2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p> <p>2.1.3. 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.</p>	30%	Láminas 10%	Examen 90%
	<p>2.2. 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</p>	<p>2.2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p> <p>2.2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>2.2.4. 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.</p>	40%	Láminas 10%	Examen 90%

<ul style="list-style-type: none"> • Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. • Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas. 	<p>secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p>	<p>2.2.5. 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.</p>		
---	--	---	--	--

BLOQUE 2: UNIDAD 05: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN EN EL ESPACIO: SISTEMA AXONOMÉTRICO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>3.1. 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.</p>	<p>3.1.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.</p> <p>3.1.2. 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.</p> <p>3.1.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.</p>	30%	Láminas 20%	Examen 80%

3ª EVALUACIÓN

BLOQUE 3: UNIDAD 06: NORMALIZACIÓN

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	% EV	INSTRUMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de bocetos, croquis y planos. • El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y 	<p>3.2. Bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el</p>	<p>3.2.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo Técnico.</p>	80%	Láminas 20%	Examen 80%

<p>situación actual.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El proyecto: tipos y elementos. • Planificación de proyectos. • Identificación de las fases de un proyecto. <p>Programación de tareas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>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</p>	<p>3.2.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p> <hr/> <p>3.2.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p> <hr/> <p>3.2.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>3.3 Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, Elaborar 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.</p>	<p>3.3.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo Técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p> <hr/> <p>3.3.2. 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.</p> <hr/> <p>3.3.3. 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.</p> <hr/> <p>3.3.4. 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.</p>	<p>20%</p>	<p>Láminas 20%</p>	<p>Examen 80%</p>

OBSERVACIONES

ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO Comportamiento en clase, interés por la asignatura, cuidado y respeto por el material, hábitos de estudio, respeto por los demás, etc. Derivará en que el resultado de la calificación se multiplique por un índice que oscilará entre el **0,8** (en caso de que el alumno tenga un comportamiento negativo a lo largo del curso) y el **1,2** (en caso de que el alumno muestre tanto un gran progreso en la asignatura como una actitud positiva ante la misma)

Puesto que las evaluaciones 1ª y 2ª son orientativas, y para evitar malentendidos, las notas de dichas evaluaciones serán sin contar los decimales sean cuales sean. Estos decimales sí que se contabilizarán para obtener la nota final y cuando estos decimales superen el 49 se pasará a la puntuación siguiente. Esto es: en 1º y 2º ev cuando el alumno obtenga un 5,6 en el boletín aparecerá un 5 pero si es en la evaluación final será un 6.

La calificación global será el resultado de la media ponderada entre las calificaciones obtenidas en los exámenes teóricos, prácticos y los trabajos realizados en clase o en casa.

EVALUACIÓN FINAL:

En caso de no alcanzar un mínimo de un 35% en alguna de las evaluaciones no se sacará media al igual que entre las partes teórica y práctica de cada una de ellas. Así pues, si saca la máxima nota en una de las partes (teórica o práctica) pero no llega al 35% en la otra parte, no se sacará media y por tanto la nota será suspenso

Por otra parte, se tendrán en cuenta dentro de la asignatura los siguientes aspectos:

- La puntualidad en clase. Se justificarán por escrito las faltas de puntualidad en clase. En caso de que no tengan justificación y sean tres las faltas de puntualidad, se le rebajará al alumno medio punto de la calificación obtenida al examinarse de los contenidos que se estén viendo en esas sesiones.
- Las continuas faltas de puntualidad en clase serán motivo de amonestación por parte del profesor.
- La asistencia a clase. Tres faltas en un trimestre sin justificar suponen un punto menos en la calificación trimestral. La no asistencia a pruebas, las faltas a clase de forma habitual o la asistencia a clase sin realizar los trabajos y actividades propuestas para el área se entenderán como abandono de la materia, y esto será un factor que puede impedir promocionar de curso.
- Traer todo el material de clase a diario. Para el buen desarrollo de esta asignatura es imprescindible que el alumno traiga su material a diario, la falta de este por parte del alumno supondrá que copie durante toda la hora el tema que se está explicando. Cada tres faltas de material se penalizará con un punto. Las continuas faltas de material por parte del alumno serán motivo de amonestación por parte del profesor.
- Se recuerda al alumno que según las normas COVID 19, no podrán prestarse material entre ellos en ningún caso
- Puntualidad en la entrega de trabajos. Aquellos trabajos que se entreguen fuera del plazo establecido por el profesor sin causa suficientemente justificada tendrán una penalización de 1 punto si es de hasta una semana y de 2 puntos para más tiempo
- La limpieza en clase es esencial para unos buenos resultados en los trabajos y el respeto al material común, algo imprescindible para el mantenimiento del aula.
- Los alumnos que ensucien o deterioren material del aula, serán sancionados con trabajos de limpieza común del aula.