

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

Criterios de calificación

Los criterios de calificación son comunes a todas las asignaturas del departamento. Para obtener la nota se han establecido los siguientes porcentajes: la calificación en la competencia Conciencia y expresiones culturales corresponderá al 70 % de la nota de la asignatura. El restante 30% se repartirá en partes iguales, un 5% cada una, entre las 6 restantes competencias: Competencia lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencia digital, Competencias sociales y cívicas, Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Al evaluar la Competencia Conciencia y expresiones culturales tendremos en cuenta los siguientes porcentajes:

- Proyectos 60 %
- Actividades 15 %
- Exámenes 25 %

La calificación de la evaluación ordinaria en junio corresponderá a la media de las tres evaluaciones.

Los alumnos que deban presentarse en septiembre tendrán que realizar la pruebas teórico - prácticas correspondientes y presentar los trabajos que se les hayan indicado en el informe de junio. En función de los aspectos que deban superar tendrán obligación de hacer ambas cosas o sólo una de ellas.

Plan de seguimiento de pendientes

El sistema de seguimiento de pendientes es común a todas las asignaturas del departamento. Para recuperar las asignaturas pendientes el departamento de Dibujo ha previsto la realización de dos pruebas distribuidas a lo largo del curso. Para mostrar que han adquirido las competencias correspondientes los alumnos tendrán que realizar dichas pruebas teórico - prácticas y presentar, en su caso, los trabajos pertinentes. La nota final será la media de las calificaciones obtenidas en cada una de las pruebas realizadas. Los profesores del departamento solucionarán a lo largo del curso las dudas que surjan a los alumnos que se estén preparando las materias a recuperar.

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

Criterios de evaluación

2º E.S.O. Educación Plástica, visual y audiovisual

Bloque 1. Expresión Plástica

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

Bloque 2. Comunicaci n Audiovisual

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepci n de im genes.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en im genes presentes en el entorno comunicativo.
5. Distinguir y crear distintos tipos de im genes seg n su relaci n significante-significado: s mbolos e iconos.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
7. Analizar y realizar fotograf as comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
8. Analizar y realizar c mics aplicando los recursos de manera apropiada.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicaci n.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicaci n.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio hist rico y cultural.

14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
15. Apreiciar 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.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

Bloque 3. Dibujo técnico

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.

27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.