

Departamento de Dibujo - IES La Orden

Criterios de evaluación y calificación

1. EVALUACIÓN ESO

1.1. EVALUACIÓN INICIAL.

a) Modelos de prueba

En primero y segundo se evalúa al principio del curso la capacidad de elaborar diagramas y planos atendiendo a la limpieza y precisión, al uso de la lógica visual en la elaboración de laberintos y cuerdas y a la capacidad de observación, interpretación y encaje de dibujos copiados.

En cuarto curso se evalúa la capacidad de análisis visual mediante la descripción de una imagen, su conocimiento del hecho artístico nombrando artistas o estilos y su capacidad de observación y su trazado en la realización de una copia.

1.2. SISTEMA DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN CONTINUA

a) Recogida y clasificación de tareas

Producción diaria: las explicaciones de clase conllevan la realización de ejercicios de aplicación a entregar al finalizar la clase. Éstos computarán un 40% de la nota.

b) Cuadernillo:

Lo realizado en clase servirá para ir completando actividades en casa que computarán igualmente un 40% de la nota.

c) Actitudes

Además se realizan anotaciones diarias de actitud, aporte de materiales pedidos, nivel de implicación en el trabajo y seguimiento de partes y expulsiones. Estos items hacen media en un 20%.

d) Cursos bilingües

En el caso de los cursos bilingües se entregarán trabajos en francés que tendrán una valoración positiva para subir nota.

1.3. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN Y DE SU DESARROLLO EN EL AULA.

Se realiza un seguimiento semanal de cada grupo evaluando el desarrollo de la programación y adaptándolo a las necesidades del grupo.

1.4. PROMOCIÓN Y RECUPERACIÓN.

Para aprobar el alumnado debe superar la calificación de 5/10 que se obtendrá mediante la media de las UD de cada trimestre. En aquellas evaluaciones no superadas se realizará un trabajo específico que insista sobre los objetivos y contenidos no superados. En caso de asignaturas pendientes de primer curso se superarán éstas si se aprueba el segundo curso. Para la recuperación de segundo se entrega al alumnado suspenso un cuadernillo específico que deberán entregar en junio.

2. PRIMERA ETAPA DE E.S.O.

2.1. PRIMER CURSO DE E.S.O.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

Actividades evaluables

1. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
2. Expresar emociones con recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas.
3. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

Actividades evaluables

1. Aplicar las leyes visuales de la Gestalt
2. Identificar signifiante y significado en un signo visual.
3. Reconocer grados de iconicidad en imágenes presentes del entorno .
4. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando sus fundamentos.
5. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO.

Actividades evaluables.

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, línea y plano.
2. Analizar cómo definir una recta y un plano
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón,
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios para familiarizarse con éste.
6. Concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8. Diferenciar entre recta y segmento tomando medidas con regla o compás.
9. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla
10. Conocer lugares geométricos y definirlos.
11. Comprender la clasificación de los triángulos según sus lados y ángulos.
12. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
13. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
14. Clasificar los polígonos en función de sus lados, regulares e irregulares.
15. Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
16. Estudiar simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de módulos.

2.2. SEGUNDO CURSO DE E.S.O.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

Actividades evaluables

1. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
2. Expresar emociones utilizando: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.
3. Aplicar conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones.
4. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
5. Valorar el uso de texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales .
6. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
7. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

Actividades evaluables

1. Identificar los elementos y factores del proceso de percepción de imágenes.
2. Identificar signifiante y significado en un signo visual.
3. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes del entorno .
4. Distinguir y crear imágenes: símbolos e iconos.
5. Describir, analizar e interpretar una imagen: aspectos denotativo y connotativo
6. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades.
7. Analizar los elementos que intervienen en la comunicación y sus funciones.
8. Adecuar los lenguajes visual y audiovisual a distintas funciones.
9. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales

10. Identificar y emplear figuras retóricas del lenguaje publicitario.
11. Analizar obras de cine en su contexto reflexionando sobre el mensaje
12. Elaborar documentos multimedia.

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO. Actividades evaluables

1. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
2. Conocer lugares geométricos y definirlos.
3. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
4. Analizar propiedades de puntos y rectas característicos de un triángulo.
5. Conocer las propiedades geométricas de los triángulos rectángulos
6. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
7. Construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
8. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes
9. Aplicar tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
10. Estudiar simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de módulos.
11. Proyecciones aplicadas al dibujo de las vistas de objetos
12. Practicar la perspectiva caballera con volúmenes elementales.
13. Comprender y practicar perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

3. SEGUNDA ETAPA DE E.S.O.

CUARTO CURSO.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

Actividades evaluables

1. Elaborar composiciones creativas, individuales y en grupo
2. Realizar obras plásticas en técnicas tanto analógicas como digitales,
3. Adecuar los materiales y las técnicas para elaborar una composición
4. Realizar proyectos plásticos con una organización de forma cooperativa
5. Reconocer en obras de arte técnicas, valorar el patrimonio artístico y cultural

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO. Actividades evaluables

1. Analizar la configuración de diseños geométricos planos creando composiciones con trazados
2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.

Actividades evaluables

1. Interpretar imágenes y formas siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística
2. Identificar los distintos elementos del lenguaje del diseño.
3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.

Actividades evaluables

1. Identificar la estructura narrativa y expresiva del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo los pasos necesarios para la producción de un mensaje y valorando la labor de equipo.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual,
4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo

4. BACHILLERATO

4.1. PORCENTAJES DE EVALUACIÓN.

De cada tema expuesto se puntúa con un 70% la entrega de actividades de comprensión y desarrollo y de proyectos. El examen de cada tema computa un 30% de la nota.

4.2. RECUPERACIONES.

De cada unidad no superada se propondrá la realización de actividades de recuperación que harán media con la nota anterior en un 50%. Igualmente se realizarán exámenes de recuperación en septiembre. A aquellos alumnos que promocionen con el dibujo técnico pendiente se les realizará un seguimiento mediante realización de fichas que asienten los conocimientos a superar.

4.3. DIBUJO TÉCNICO I.

BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO.

Criterios de evaluación.

1. Resolver problemas de trazados geométricos y de configuración de formas poligonales sencillas.
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.

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

Criterios de evaluación.

1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.
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.
3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada, disponiendo la posición de los ejes en función de lo que se desee mostrar y utilizando los coeficientes de reducción determinados.

4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o no o definidas por sus proyecciones ortogonales, 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.

BLOQUE 3. NORMALIZACIÓN.

Criterios de evaluación.

1. 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.

2. 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 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.

4.4. DIBUJO TÉCNICO II.

BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO.

Criterios de evaluación.

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.

2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.

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.

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

Criterios de evaluación.

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.
2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.
3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.

BLOQUE 3. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS. Criterios de evaluación.

1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.
2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.