

PLAN DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES 2020-21

IES MARIA CABEZA ARELLANO
MARTÍNEZ

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

ÍNDICE

A. DIBUJO TÉCNICO.....	3
1. ORIENTACIONES GENERALES.....	3
2. OBJETIVOS GENERALES DIBUJO TÉCNICO I Y II.....	3
3. CONTENIDOS MÍNIMOS DE DIBUJO TÉCNICO:.....	4
B. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIO-VISUAL.....	5
1. ORIENTACIONES GENERALES.....	5
2. OBJETIVOS EN LA ESO.....	6
3. MÍNIMOS EVALUABLES Y ACTIVIDADES EN PRIMER CURSO DE E.S.O.....	7
4. MÍNIMOS EVALUABLES Y ACTIVIDADES EN SEGUNDO CURSO DE E.S.O.....	9
5. MÍNIMOS EVALUABLES Y ACTIVIDADES EN CUARTO CURSO DE E.S.O.....	11

A. DIBUJO TÉCNICO

1. ORIENTACIONES GENERALES

Los alumnos que suspendan un trimestre o todo el curso tendrán recuperaciones trimestrales y/o anuales con las tareas recopiladas en exámenes que tendrán que repetir correctamente ejecutadas a modo de modelo de resolución. Estas aparecen reflejadas por apartados y niveles en una página de Pendientes en Classroom, a la cual se invitará a acceder a los afectados mediante el correo electrónico.

Las actividades se enviarán preferiblemente en mano pero si las circunstancias no lo permiten podrán enviarlas a través de la plataforma Classroom.

Todas las actividades serán extraídas de las pruebas de selectividad de años anteriores en Andalucía. Los mínimos de bachillerato se definen en función de las pruebas de selectividad y están detallados más adelante.

2. OBJETIVOS GENERALES DIBUJO TÉCNICO I Y II

La enseñanza de dibujo Técnico en Bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Apreciar y reconocer el dibujo técnico como elemento de configuración y recurso gráfico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana.
2. Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.
3. Analizar los fundamentos y las características de los sistemas de representación.
4. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar la principales normas Une e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.
5. Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.
6. Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.
7. Descubrir la importancia del proceso metodológico de creación y representación del dibujo técnico mediante la elaboración de bocetos, croquis y planos.
8. Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.

9. Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.

3. CONTENIDOS MÍNIMOS DE DIBUJO TÉCNICO: ORIENTADOS A LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS DE SELECTIVIDAD.

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico.

- Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.
- 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.
- Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.
- Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.
- Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.
- Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.
- Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.

Bloque 2. Sistemas de representación.

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

- Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.– 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.

Bloque 3. Documentación gráfica y proyectos.

- Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.
- Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.
- 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.

B. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIO-VISUAL

1. ORIENTACIONES GENERALES

Los alumnos que suspendan un trimestre o tengan la materia pendiente de cursos anteriores pueden recuperarla por medio de la entrega de cuadernos diferenciados para 1º, 2º y 4º con actividades relacionadas con los objetivos mínimos no alcanzados. A los alumnos con EPVA pendiente se les enviará un enlace a la página de Classroom donde se publicarán los cuadernillos por niveles que tendrán que devolver completados según las instrucciones y en las fechas indicadas(los cuadernos figuran al final de este mismo documento). Si el alumno no pudiera acceder a Classroom será el Jefe de Departamento quien se lo entregue y se haga cargo de su seguimiento.

En aquellos casos en que el alumno curse 2º o 4º de E.S.O y tenga pendiente EPVA de 1º o 2º de E.S.O, para facilitar su recuperación, quedará aprobado si supera el curso actual, pero esto no lo exime de realizar el portafolio de tareas de recuperación.

2. OBJETIVOS EN LA ESO

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico- plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

3. MÍNIMOS EVALUABLES Y ACTIVIDADES EN PRIMER CURSO DE E.S.O.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA. (11 criterios)

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.

Actividades:

- Realizar composiciones con líneas curvas repetidas y/o con líneas rectas repetidas orientadas para crear un ritmo visual enmarcadas en una distribución compositiva de la página, geometrizada o libre (un mandala, una malla irregular o una malla regular de triángulos o cuadrados).
- Realizar composiciones de collage relacionadas con la representación de texturas y las sensaciones (blando, áspero, suave, ...)
- Realizar composiciones con dibujos representando emociones (ira, paz, vergüenza, miedo, alegría, tristeza...), usando materiales diversos según su adecuación a lo que se quiera expresar.
- Interpretar una imagen mediante el dibujo siguiendo pautas de explicitación de la estructura interna de la misma (concepto de encuadre de una forma y estructuras internas en las que se puede descomponer un dibujo a partir de una secuencia).

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL. (16 criterios)

1. Identificar significante y significado en un signo visual.
2. Reconocer grados de iconicidad en imágenes presentes del entorno.
3. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando sus fundamentos. 4. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.

Actividades:

- Dibuja un logotipo personal para una marca, o un símbolo distintivo personal empleando un contorno y un color. Interpreta imágenes siguiendo un esquema-guion de lectura basado en el análisis iconográfico.
- Realiza fotos y las manipula creando un cómic con el programa Canva (online).

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO. (29 criterios)

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.

Actividades:

- Trazar segmentos con la regla y trasladarlos con la regla y con el compás.
- Construir rectas paralelas y perpendiculares con regla, escuadra y cartabón,
- Trazar con el compás dividiendo la circunferencia en 6 partes iguales.
- Clasificar ángulos, trasladarlos con compás y trazar bisectrices.
- Trazar mediatrices de segmentos con el compás y la regla.
- Sumar y restar ángulos.
- Clasificar triángulos según sus lados y ángulos.
- Clasificar los diferentes tipos de cuadriláteros.
- Construir paralelogramos a partir de datos de ángulos y/o medida de lados.
- Construir polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
- Diseñar módulos con recortes de papel por simetrías, giros y traslaciones.

4. MÍNIMOS EVALUABLES Y ACTIVIDADES EN SEGUNDO CURSO DE E.S.O.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

1. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
2. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
3. Valorar el uso de texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales.
4. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
5. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

Actividades:

- Encajar formas geométricas en el dibujo, aprendiendo a representar formas espaciales a partir de modelos.
- Representar formas mediante contornos.
- Realizar sombreados a partir de modelos de imágenes fotográficas mediante texturas visuales.
- Trasladar mediante una cuadrícula una imagen fotográfica en color.

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

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 principios 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.

Actividades:

- Realiza dibujos interpretando ilusiones ópticas de figura-fondo, figuras imposibles, ilusiones de distorsión de tamaño y de paralelismo a partir de modelos sencillos.
- Interpreta imágenes de publicidad siguiendo un esquema-guión de lectura basado en el análisis iconográfico.
- Realizar composiciones de collage relacionadas con la narración visual y la lectura de imágenes.
- Realizar un cortometraje o narración visual en video con el móvil.

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO.

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.
11. Practicar la perspectiva caballera con volúmenes elementales.
12. Comprender y practicar perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

Actividades:

- Aplicar el teorema de Thales para escalar figuras geométricas dadas.
- Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
- Construir la circunferencia inscrita y circunscrita de un triángulo.
- Construir paralelogramos a partir de datos de ángulos y/o medida de lados.
- Construir polígonos regulares conociendo el lado.
- Aplicar tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 centros.
- Aplicar tangencias y enlaces para construir óvalos y ovoides.
- Diseñar teselados y formas modulares mediante simetrías, giros y traslaciones.
- Practicar perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

5. MÍNIMOS EVALUABLES Y ACTIVIDADES EN CUARTO CURSO DE E.S.O.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

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.

Actividades:

- Analizar y leer imágenes de diferentes obras de arte y situarlas en el período al que pertenecen.
- Trasladar mediante una cuadrícula una obra de arte en color, de manera colaborativa, dividiendo la imagen en partes para realizar cada persona una, valorando el esfuerzo de superación y respetando el trabajo de los demás.

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO.

1. Analizar la configuración de diseños geométricos planos creando composiciones con trazados a partir de estrellas de arte islámico y siguiendo los pasos de una secuencia.
2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador.

Actividades:

- Crear composiciones con trazados a partir de estrellas de arte islámico y siguiendo los pasos de una secuencia.
- Resolver problemas sencillos de trazado de cuadriláteros y polígonos a partir de datos precisos como ángulos y lados.
- Resolver problemas básicos de tangencias y enlaces aplicados a trazados geométricos industriales sencillos.
- Definir vistas principales de formas tridimensionales y perspectivas isométricas a partir de sus vistas.
- Realiza un diseño modular con formas geométricas básicas mediante teselados, siguiendo fichas de orientación.

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.

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.

Actividades:

- Realiza la imagen corporativa de una empresa.
- Diseñar un alfabeto (lettering) para apoyar la imagen corporativa.
- Diseñar un envase para un producto imaginario a partir de la imagen y texto elaborados, mediante planos proporcionados de packaging.

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.

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

Actividades:

- Analizar los tipos de plano en películas.
- Analizar secuencias a partir de un guión basado en el análisis iconográfico.
- Realizar un storyboard de una secuencia.
- Realizar fotografías aplicando iluminaciones y encuadres varios observados en las secuencias cinematográficas.
- Elaborar imágenes digitales por ordenador con Gimp manejando las herramientas de selección, copiar y pegar, adjuntando textos para crear un cartel.