

INFORMACIÓN INICIO CURSO (ESO/BACH)

<p>ASIGNATURA: Proyecto Transversal de Diseño 3D aplicado a proyectos creativos</p>	<p>GRUPO Y CURSO: 4º ESO</p>
<p style="text-align: center;">Objetivos generales</p> <p>La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:</p> <p>a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.</p> <p>b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.</p> <p>c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.</p> <p>d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.</p> <p>e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.</p> <p>f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.</p> <p>g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</p> <p>h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.</p> <p>i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.</p> <p>j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.</p> <p>k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el</p>	<p>EVALUACIONES TRIMESTRALES Y NOTA FINAL</p> <p>La calificación de cada uno de los trimestre se obtendrá de la media aritmética de los criterios de evaluación calificados en el trimestre.</p> <p>El alumnado con alguna evaluación suspensa tendrá que recuperar los criterios no aprobados a través de la realización de los trabajos que le propondrá el profesor/a.</p> <p>La nota final del curso será una nota entera derivada de la media aritmética de los criterios de evaluación del curso.</p> <p>El alumnado que no haya superado la asignatura deberá recuperarla antes de la evaluación ordinaria de junio, entregando los trabajos no entregados o no superados en la fecha establecida por el centro.</p> <p>INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación directa. - Autoevaluación del alumnado. - Entrega de trabajos de proyectos digitalizados. - Portafolio digital. - Rúbrica de evaluación. <p>MATERIALES NECESARIOS:</p> <p>El centro educativo cuenta con los recursos digitales necesarios para el desarrollo del proyecto, incluyendo conexión a internet mediante fibra óptica y varios carros con ordenadores portátiles disponibles para el uso tanto del profesorado como del alumnado.</p> <p>NOTA IMPORTANTE: Queda totalmente prohibido el uso de dispositivos móviles en el centro por lo que solicitamos la colaboración de alumnado y familias al respecto.</p>

cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Para esta materia nos centraremos sobre todo en los objetivos: b, d, e, f, g, j, l.

SABERES BÁSICOS

Se propone una división de la materia en tres bloques de saberes básicos que entrelazan las distintas destrezas que se trabajarán. Estos a su vez se relacionan entre ellos repartidos a lo largo de los trimestres que componen el curso escolar. La evaluación tendrá un carácter continuo y criterial.

A. Normalización y Documentación gráfica de proyectos digitales.

1. Escalas y formatos

El alumnado aprende a representar objetos según su finalidad usando escalas y formatos normalizados (UNE-ISO) en entornos CAD, adaptando el diseño a distintos tamaños de plano.

2. Normalización técnica

Se aplica el lenguaje gráfico técnico universal (normas UNE e ISO) en líneas, formatos, rotulación y simbología, facilitando la comprensión de planos profesionales.

3. Vistas principales de piezas

Se modelan objetos sencillos en 3D para generar automáticamente vistas ortogonales (alzado, planta y perfil), mejorando la visión espacial y la comprensión del sistema diédrico.

4. Acotación y tipos de línea

Se usan herramientas digitales para acotar con precisión y aplicar correctamente líneas de contorno, eje, corte, etc., garantizando que los planos sean técnicos y funcionales.

5. Del boceto al modelo 3D

El alumnado desarrolla proyectos completos: bocetos, modelado 3D, planos técnicos y, si se desea, impresión 3D o visualización virtual, integrando creatividad y rigor técnico.

B. Herramientas digitales para dibujo.

1. Iniciación al dibujo digital en 2D y 3D

El alumnado se familiariza con programas de diseño asistido por ordenador (CAD, modelado 3D y sketching digital), como SketchUp, FreeCAD, AutoCAD o Tinkercad, iniciándose en la interfaz, comandos básicos y flujos de trabajo en 2D y 3D.

2. Generación de volúmenes básicos

A partir de formas geométricas elementales, los estudiantes aprenden a crear volúmenes tridimensionales mediante extrusión, revolución y combinaciones booleanas, sentando las bases del modelado paramétrico y artístico.

C. Proyectos creativos.

1. Creación digital de proyectos creativos.

Se desarrollan proyectos completos que integran bocetos, modelado, materiales y presentación visual. Los distintos

proyectos se orientarán al diseño industrial, arquitectura, ingenierías, animación, etc., aplicando herramientas digitales de manera creativa y técnica.

Competencias específicas. Perfil competencial y de salida.

1. Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorando las mismas como lenguaje universal facilitador de la cooperación internacional. CCL1, CC4, CE1, STEM1, STEM2, CP3, CCEC2, CCEC3,
2. Hacer uso de las herramientas digitales y aplicaciones específicas de dibujo, en 2D y 3D, para la creación artística. CCL3, CCL5, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CE3, STEM3, CPSAA4, CPSAA5, CCEC4,

Criterios de evaluación

- 1.1. Representar objetos sencillos a través de bocetos y croquis, aplicando la creatividad unida a la corrección técnica.
- 1.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normalización vigente.
- 1.3. Representar un modelo tridimensional de un objeto o espacio, partiendo de su representación técnica y normalizada.
- 1.4. Aplicar los principios de precisión y limpieza en la normalización, haciendo un uso correcto del material técnico necesario.
- 2.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo digital en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos creativos.
- 2.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de propuestas que incorporen volúmenes sencillos.
- 2.3. Desarrollar un proyecto artístico utilizando las herramientas digitales más apropiadas, hasta su concreción física o digital.