



I.E.S. EL BOHÍO
Bda. San Cristóbal, s/n 30310 Cartagena
tel. 968 519 753
fax 968 314 770
[email:30008996@educarm](mailto:30008996@educarm)

DEPARTAMENTO DE
TECNOLOGÍA

**PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS
2018/2019.
ESTÁNDARES E INSTRUMENTOS DE
EVALUACIÓN.**

TECNOLOGÍA: Estándares e instrumentos de evaluación primero E.S.O.

BLOQUE 1: PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLÓGICOS (1ª EVALUACIÓN)

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	TRABAJOS	EXAMEN	OBSERVACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Proceso de creación de productos tecnológicos. Influencia del desarrollo tecnológico en la sociedad y el medio ambiente. El proyecto técnico: identificación del problema, soluciones, planificación, construcción y evaluación. 	1.1.1. Diseña un prototipo que da solución a un problema técnico, mediante el proceso de resolución de problemas tecnológicos.	100		
	1.2.1. Elabora la documentación necesaria para la planificación y construcción del prototipo.	40		60

BLOQUE 2: EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN TÉCNICA (1ª EVALUACIÓN)

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	TRABAJOS	EXAMEN	OBSERVACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Normalización básica en la expresión y comunicación técnica. Boceto y croquis. Vistas de un objeto. Interpretación de planos. 	2.1.1. Interpreta croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.	30	50	20

BLOQUE 3: MATERIALES DE USO TÉCNICO (2ª EVALUACIÓN)

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	TRABAJOS	EXAMEN	OBSERVACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Materiales de uso técnico. Características. Propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico. Aplicaciones de los materiales en función de sus propiedades. Herramientas y máquinas herramientas. Normas de seguridad y salud en el trabajo con materiales. 	3.1.1. Describe las características propias de los materiales de uso técnico comparando sus propiedades.		60	40
	3.1.2. Explica cómo se pueden identificar las propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico.	100		
	3.2.1. Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de los materiales de uso técnico.	25	25	50
	3.2.2. Elabora un plan de trabajo en el taller con especial atención a las normas de seguridad y salud.	100		

BLOQUE 4: ESTRUCTURAS (3ª EVALUACIÓN)

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	TRABAJOS	EXAMEN	OBSERVACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Tipos de estructuras resistentes. Elementos estructurales. Esfuerzos en estructuras: identificación de los mismos y su transmisión en la estructura. Estabilidad y resistencia. 	4.1.1. Describe apoyándote en información escrita, audiovisual o digital, las características propias que configuran las tipologías de estructura.		60	40
	4.1.2. Identifica los esfuerzos característicos y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran la estructura.	30	40	30

BLOQUE 5: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (3ª EVALUACIÓN)

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	TRABAJO S	EXAMEN	OBSERVACION
<ul style="list-style-type: none"> El ordenador. Hardware y software. Identificación y montaje de los componentes principales de un ordenador. Proceso de instalación de software. Manejo de la interfaz de software de propósito general, sistema operativo, antivirus, compresores, convertidores, descarga de archivos, aplicaciones web, entre otros. 	5.1.1. Identifica las partes de un ordenador y es capaz de sustituir y montar piezas clave.	30	70	
	5.1.2. Instala y maneja programas y software básicos.	10		
	5.1.3. Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos.			

Aquellos alumnos que sean sorprendidos copiando durante la realización de exámenes o trabajos, obtendrán calificación nula en la parte realizada hasta el momento. Igualmente se aplicarán las sanciones que se contemplan en el Reglamento de Regimen Interior del centro para estos casos.

Robótica: Estándares e instrumentos de evaluación segundo E.S.O.

(Expresados en porcentaje del peso asignado)

BLOQUE 1: INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN (1ª EVALUACIÓN)

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	TRABAJOS	EXAMEN	OBSERVACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • La programación como resolución de problemas cotidianos. • Estructuración y diseño de un programa. • Entornos gráficos, programación por bloques y lenguajes. • Creación de aplicaciones sencillas nativas o multiplataforma. "Apps". 	1.1.1. Identifica las estructuras condicionales, repetitivas y secuenciales comunes en la programación.	50	50	
	1.1.2. Diseña la solución a problemas de manera esquemática utilizando estructuras de programación.	50	50	
	1.2.1. Programa o genera una aplicación o "app" sencilla.	100		
	1.2.2. Presenta una aplicación nativa o multiplataforma utilizando las TIC	100		

BLOQUE 2: CONSTRUCCIÓN Y PROGRAMACIÓN DE ROBOTS (2ª EVALUACIÓN)

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	TRABAJOS	EXAMEN	OBSERVACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Construcción y montaje de un dispositivo mecánico. Normas de seguridad e higiene en el trabajo. • Robotización de dispositivos mecánicos para dotarlos de 	2.1.1. Elabora la documentación necesaria para la planificación y construcción de robots de forma colaborativa.	100		
	2.1.2. Construye un robot ensamblando sus piezas de manera adecuada.	100		
<ul style="list-style-type: none"> autonomía. • Dispositivos de captación de información del entorno. Sensores. • Creación de programas de control. 	2.1.3. Aplica las normas de seguridad, higiene y orden en el trabajo con herramientas y elementos mecánicos.			100
	2.2.1. Implementa un programa para controlar el funcionamiento de un robot que interactúe con el medio a través de sensores.	100		
	2.2.2. Elabora un sencillo manual de instrucciones acompañado de información gráfica donde se muestren las funcionalidades del robot.	100		

BLOQUE 3: AUTOMÁTICA APLICADA (3ª EVALUACIÓN)

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	TRABAJOS	EXAMEN	OBSERVACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas automáticos y su funcionamiento. Domótica. • Implementación de un sistema automático para mejorar la eficiencia energética y sostenibilidad. • Normas de seguridad en el manejo de dispositivos eléctricos y electrónicos. 	3.1.1. Planifica el diseño de una instalación automatizada	100		
	3.1.2. Construye un dispositivo con sensores para captar información de su entorno.	100		
	3.1.3. Sigue las normas de seguridad en la construcción de dispositivos eléctricos y electrónicos.			100
	3.1.4. Implementa un programa que permita la automatización de una instalación o dispositivo con el fin de aumentar su eficiencia energética y sostenibilidad.	100		
	3.2.1. Elabora un video tutorial para defender las mejoras que aporta su instalación a la vida diaria.	100		

Aquellos alumnos que sean sorprendidos copiando durante la realización de exámenes o trabajos, obtendrán calificación nula en la parte realizada hasta el momento. Igualmente se aplicarán las sanciones que se contemplan en el Reglamento de Regimen Interior del centro para estos casos.

TECNOLOGÍA: Estándares e instrumentos de evaluación tercero E.S.O.

1ª EVALUACIÓN

MECANISMOS (BLOQUE 2: MECANISMOS, MÁQUINAS Y SISTEMAS)

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	TRABAJOS	EXAMEN	OBSERVACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Mecanismos de transmisión de movimiento. Relación de transmisión. Aplicaciones. • Mecanismos de transformación de movimiento. Aplicaciones. • Análisis y descripción de los mecanismos en máquinas y sistemas. 	2.1.1. Describe mediante información escrita y gráfica cómo transforman el movimiento o lo transmiten los distintos mecanismos.		50	50
	2.1.2. Calcula la relación de transmisión de distintos elementos mecánicos como las poleas y los engranajes.		60	40
	2.1.3. Explica la función de los elementos que configuran una máquina o sistema desde el punto de vista estructural y mecánico.		60	40
	2.1.4. Simula mediante software específico y mediante simbología normalizada circuitos mecánicos.	30		70

BLOQUE 1: EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN TÉCNICA (1ª Y 2ª EVALUACIÓN)

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	TRABAJOS	EXAMEN	OBSERVACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Representación de objetos mediante vistas y perspectivas normalizadas. • Escalas y acotación. • Fases en la creación de un producto. • Diseño asistido por ordenador. 	1.1.1. Representa mediante vistas y perspectivas objetos y sistemas técnicos, mediante croquis y empleando criterios normalizados de acotación y escala.	100		
	1.2.1. Produce los documentos necesarios relacionados con un prototipo empleando cuando sea necesario software específico de apoyo.	75		25

2ª EVALUACIÓN

ELECTRICIDAD (BLOQUE 2: MECANISMOS: MÁQUINAS Y SISTEMAS)

<ul style="list-style-type: none"> • Efectos de la energía eléctrica. Conversión y aplicaciones. • Magnitudes eléctricas básicas. Ley de Ohm. • Elementos de un circuito eléctrico. Simbología. • Tipos de circuitos eléctricos. • Potencia y energía eléctrica. Consumo eléctrico. • Diseño, simulación y montaje de circuitos. Instrumentos de medida y toma de mediciones. 	2.2.1. Explica los principales efectos de la corriente eléctrica y su conversión.		60	40
	2.2.2. Utiliza las magnitudes eléctricas básicas.		60	40
	2.2.3. Diseña utilizando software específico y simbología adecuada circuitos eléctricos básicos y experimenta con los elementos que los configuran.	100		
	2.3.1. Manipula los instrumentos de medida para conocer las magnitudes eléctricas de circuitos básicos.	100		
	2.4.1. Diseña y monta circuitos eléctricos básicos empleando bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores.	100		

3ª EVALUACIÓN

BLOQUE 3: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (3ª EVALUACIÓN)

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	TRABAJOS	EXAMEN	OBSERVACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de intercambio de información, almacenamiento en la nube, recursos compartidos, trabajo colaborativo, foros, entre otros. • Seguridad informática. • Software de presentación y difusión de ideas. Aplicación a proyectos técnicos. 	3.1.1. Maneja espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información.	70		30
	3.1.2. Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.	75		25
	3.2.1. Elabora proyectos técnicos con equipos informáticos, y es capaz de presentarlos y difundirlos.	100		

Aquellos alumnos que sean sorprendidos copiando durante la realización de exámenes o trabajos, obtendrán calificación nula en la parte realizada hasta el momento. Igualmente se aplicarán las sanciones que se contemplan en el Reglamento de Régimen Interior del centro.

Estándares e instrumentos de evaluación cuarto E.S.O.

(Expresados en porcentaje del peso asignado)

BLOQUE 1: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (1ª EVALUACIÓN)

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	TRABAJOS	EXAMEN	OBSERVACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Elementos y dispositivos de comunicación alámbrica e inalámbrica. • Tipología de redes. • Publicación e intercambio de información en medios digitales. • Conceptos básicos e introducción a los lenguajes de programación. • Seguridad informática. • Software de adquisición e interpretación de datos. 	1.1.1. Describe los elementos y sistemas fundamentales que se utilizan en la comunicación alámbrica e inalámbrica.	30	40	30
	1.1.2. Describe las formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.		50	50
	1.2.1. Localiza, intercambia y publica información a través de Internet empleando servicios de localización, comunicación intergrupala y gestores de transmisión de sonido, imagen y datos.	100		
	1.2.2. Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.		50	50
	1.3.1 Desarrolla un sencillo programa informático para resolver problemas utilizando un lenguaje de programación.	100		
	1.4.1. Utiliza el ordenador como herramienta de adquisición e interpretación de datos, y como realimentación de otros procesos con los datos obtenidos.	100		

BLOQUE 2: INSTALACIONES EN VIVIENDAS (1ª EVALUACIÓN)

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	TRABAJOS	EXAMEN	OBSERVACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Instalaciones características: instalación eléctrica, instalación de agua sanitaria, instalación de saneamiento. • Otras instalaciones: calefacción, gas, aire acondicionado, domótica. • Normativa, simbología, análisis y montaje de instalaciones básicas. • Ahorro energético en una vivienda. Arquitectura bioclimática. 	2.1.1. Diferencia las instalaciones típicas en una vivienda.	30	40	30
	2.1.2. Interpreta y maneja simbología de instalaciones eléctricas, calefacción, suministro de agua y saneamiento, aire acondicionado y gas.	30	40	30
	2.2.1. Diseña con ayuda de software instalaciones para una vivienda tipo con criterios de eficiencia energética.	100		
	2.3.1. Realiza montajes sencillos y experimenta y analiza su funcionamiento.	100		
	2.4.1. Propone medidas de reducción del consumo energético de una vivienda.	30	40	30

BLOQUE 3: ELECTRÓNICA (2ª EVALUACIÓN)

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	TRABAJOS	EXAMEN	OBSERVACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Electrónica analógica. • Componentes básicos. 	3.1.1. Describe el funcionamiento de un circuito electrónico formado por componentes elementales.		50	50

<ul style="list-style-type: none"> • Simbología y análisis de circuitos elementales. • Montaje de circuitos sencillos. • Electrónica digital. • Aplicación del álgebra de Boole a problemas tecnológicos básicos. • Puertas lógicas. • Uso de simuladores para analizar el comportamiento de los circuitos electrónicos. 	3.1.2. Explica las características y funciones de componentes básicos: resistor, condensador, diodo y transistor.		50	50
	3.2.1. Emplea simuladores para el diseño y análisis de circuitos analógicos básicos, empleando simbología adecuada.	100		
	3.3.1. Realiza el montaje de circuitos electrónicos básicos diseñados previamente.	100		
	3.4.1. Realiza operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole.		50	50
	3.4.2. Relaciona planteamientos lógicos con procesos técnicos.		50	50
	3.5.1. Resuelve mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos.		50	50
	3.6.1. Analiza sistemas automáticos, describiendo sus componentes.		50	50
	3.7.1. Monta circuitos sencillos.	100		

BLOQUE 4: CONTROL Y ROBÓTICA (3ª EVALUACIÓN)

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	TRABAJOS	EXAMEN	OBSERVACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas automáticos, componentes característicos de dispositivos de control. • Diseño y construcción de robots. • Grados de libertad. • Características técnicas. • El ordenador como elemento de programación y control. • Lenguajes básicos de programación. • Aplicación de tarjetas controladoras en la experimentación con prototipos diseñados. 	4.1.1. Analiza el funcionamiento de automatismos en diferentes dispositivos técnicos habituales, diferenciando entre lazo abierto y cerrado.		50	50
	4.2.1. Representa y monta automatismos sencillos.	50		50
	4.3.1. Desarrolla un programa para controlar un sistema automático o un robot que funcione de forma automática en función de la realimentación que recibe del entorno.	100		

BLOQUE 5: NEUMÁTICA E HIDRÁULICA (3ª EVALUACIÓN)

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	TRABAJOS	EXAMEN	OBSERVACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de sistemas hidráulicos y neumáticos. • Componentes. • Simbología. • Principios físicos de funcionamiento. • Uso de simuladores en el diseño de circuitos básicos. • Aplicación en sistemas industriales. 	5.1.1. Describe las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática.		50	50	
	5.2.1. Identifica y describe las características y funcionamiento de este tipo de sistemas.		50	50	
	5.3.1. Emplea la simbología y nomenclatura para representar circuitos cuya finalidad es la de resolver un problema tecnológico.			50	50
	5.4.1. Realiza montajes de circuitos sencillos neumáticos e hidráulicos bien con componentes reales o mediante simulación.	100			

BLOQUE 6: TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD (3ª EVALUACIÓN)

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	TRABAJOS	EXAMEN	OBSERVACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • El desarrollo tecnológico a lo largo de la historia. • Análisis de la evolución de objetos técnicos y tecnológicos. Importancia de la normalización en los productos industriales. • Aprovechamiento de materias primas y recursos naturales. • Adquisición de hábitos que potencien el desarrollo sostenible. 	6.1.1. Identifica los cambios tecnológicos más importantes que se han producido a lo largo de la historia de la humanidad.		50	50
	6.2.1. Analiza objetos técnicos y su relación con el entorno, interpretando su función histórica y la evolución tecnológica.		50	50
	6.3.1. Elabora juicios de valor frente al desarrollo tecnológico a partir del análisis de objetos, relacionando inventos y descubrimientos con el contexto en el que se desarrollan.		50	50
	6.3.2. Interpreta las modificaciones tecnológicas, económicas y sociales en cada periodo histórico ayudándose de documentación escrita y digital.		50	50

Aquellos alumnos que sean sorprendidos copiando durante la realización de exámenes o trabajos, obtendrán calificación nula en la parte realizada hasta el momento. Igualmente se aplicarán las sanciones que se contemplan en el Reglamento de Regimen Interior del centro para estos casos.

Estándares e instrumentos de evaluación TEC. INDUSTRIAL BACHILLERATO.

(Expresados en porcentaje del peso asignado)

BLOQUE 1: PRODUCTOS TECNOLÓGICOS: DISEÑO, PRODUCCIÓN Y COMERCIALIZACIÓN.

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	INSTRUMENTOS	
		Práctica	Examen
<ul style="list-style-type: none"> • El mercado y estudios de mercado. • I+D y patentes. • Fases de diseño de un producto. • Organización de la producción y su automatización. • Marketing en el producto y su comercialización. • Modelos de calidad y excelencia en la producción. • Control y certificación de la calidad y la excelencia. 	1.1.1. Diseña una propuesta de un nuevo producto tomando como base una idea dada, explicando el objetivo de cada una de las etapas significativas necesarias para lanzar el producto al mercado.	50	50
	1.2.1. Elabora el esquema de un posible modelo de excelencia razonando la importancia de cada uno de los agentes implicados.	50	50
	1.2.2. Desarrolla el esquema de un sistema de gestión de la calidad razonando la importancia de cada uno de los agentes implicados.	50	50

BLOQUE 2: INTRODUCCIÓN A LA CIENCIA DE LOS MATERIALES.

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	INSTRUMENTOS	
		Práctica	Examen
<ul style="list-style-type: none"> • Tipos y propiedades de los materiales. • Proceso de obtención de los materiales y su impacto ambiental. • Estructura de los materiales y mejora de sus propiedades por su transformación. • Estrategias en la selección de materiales. • I+D en los materiales y su aplicación a las nuevas tecnologías. 	2.1.1. Establece la relación que existe entre la estructura interna de los materiales y sus propiedades.	50	50
	2.1.2. Explica cómo se pueden modificar las propiedades de los materiales teniendo en cuenta su estructura interna.	50	50
	2.2.1. Describe apoyándote en la información que te pueda proporcionar internet un material imprescindible para la obtención de productos tecnológicos relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación.	50	50

BLOQUE 3: MÁQUINAS Y SISTEMAS.

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	INSTRUMENTOS	
		Práctica	Examen
<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas mecánicos y su aplicación industrial. • Tipos de mecanismos y su funcionamiento. • Elementos auxiliares de un sistema mecánico. • Elementos, representación, análisis y cálculo de circuitos eléctricos y 	3.1.1. Describe la función de los bloques que constituyen una máquina dada, explicando de forma clara y con el vocabulario adecuado su contribución al conjunto.	50	50
	3.2.1. Diseña utilizando un programa de CAD, el esquema de un circuito neumático, eléctrico-electrónico o hidráulico que dé respuesta a una necesidad determinada.	50	50

electrónicos. • Elementos, representación, análisis y cálculo de circuitos neumáticos e hidráulicos. • Diseño y simulación de circuitos por ordenador.	3.2.2. Calcula los parámetros básicos de funcionamiento de un circuito eléctrico-electrónico, neumático o hidráulico a partir de un esquema dado.	50	50
	3.2.3. Verifica la evolución de las señales en circuitos eléctrico-electrónicos, neumáticos o hidráulicos dibujando sus formas y valores en los puntos característicos.	50	50
	3.2.4. Interpreta y valora los resultados obtenidos de circuitos eléctrico-electrónicos, neumáticos o hidráulicos.	50	50
	3.3.1. Dibuja diagramas de bloques de máquinas herramientas explicando la contribución de cada bloque al conjunto de la máquina.	50	50

BLOQUE 4: PROCEDIMIENTOS DE FABRICACIÓN.

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	INSTRUMENTOS	
		Práctica	Examen
<ul style="list-style-type: none"> Descripción de las técnicas de fabricación por conformado y de unión de piezas. Innovaciones tecnológicas actuales en los procesos de fabricación. Máquinas y herramientas empleadas en los procedimientos de fabricación. Medidas de seguridad. Impacto medioambiental de las técnicas y procesos de fabricación. Posibilidades de mejora. 	4.1.1. Explica las principales técnicas utilizadas en el proceso de fabricación de un producto dado.	50	50
	4.1.2. Identifica las máquinas y herramientas utilizadas.	50	50
	4.1.3. Conoce el impacto medioambiental que pueden producir las técnicas utilizadas.	50	50
	4.1.4. Describe las principales condiciones de seguridad que se deben de aplicar en un determinado entorno de producción tanto desde el punto de vista del espacio como de la seguridad personal.	50	50

BLOQUE 5: RECURSOS ENERGÉTICOS.

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	INSTRUMENTOS	
		Práctica	Examen
<ul style="list-style-type: none"> Análisis de las distintas formas de producción de energía. Energías del futuro. Producción y consumo energético a nivel local, nacional y mundial. Centrales de producción de energía. Funcionamiento e impacto ambiental. Eficiencia energética y sostenibilidad. Normativa actual. Coste del consumo energético. 	5.1.1. Describe las diferentes formas de producir energía relacionándolas con el coste de producción, el impacto ambiental que produce y la sostenibilidad.	50	50
	5.1.2. Dibuja diagramas de bloques de diferentes tipos de centrales de producción de energía explicando cada uno de sus bloques constitutivos y relacionándolos entre sí.	50	50
	5.1.3. Explica las ventajas que supone desde el punto de vista del consumo que un edificio esté certificado energéticamente.	50	50
	5.2.1. Calcula costos de consumo	50	50

	energético de edificios de viviendas o industriales partiendo de las necesidades y/o de los consumos de los recursos utilizados.		
	5.2.2.Elabora planes de reducción de costos de consumo energético para locales o viviendas, identificando aquellos puntos donde el consumo pueda ser reducido.	50	50

Aquellos alumnos que sean sorprendidos copiando durante la realización de exámenes o trabajos, obtendrán calificación nula en la parte realizada hasta el momento. Igualmente se aplicarán las sanciones que se contemplan en el Reglamento de Regimen Interior del centro para estos casos.

Estándares e instrumentos de evaluación Imagen y Sonido segundo Bachillerato.

(Expresados en porcentaje del peso asignado)

BLOQUE 1: RECURSOS EXPRESIVOS UTILIZADOS EN PRODUCCIONES AUDIOVISUALES.

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	INSTRUMENTOS	
		práctica	examen
<p>Análisis de los géneros audiovisuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características de los géneros cinematográficos, videográficos y televisivos. • Características de los géneros multimedia y videojuegos. • Los géneros new media: Internet, teléfonos móviles y otras pantallas. • Técnicas de creación de mensajes a partir del estudio de las características básicas de la imagen. • Técnicas de fragmentación del espacio escénico: • Plano, toma, escena y secuencia. • Tipología y características del plano. • Técnicas de planificación de la escena. • El movimiento en el análisis y construcción de mensajes audiovisuales: <p>Tipología de movimientos de cámara:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Panorámicas, travellings y barridos. • Valor expresivo de la angulación y el movimiento de cámara. • El campo y el fuera de campo. • Técnicas de composición aplicadas a la realización de productos audiovisuales. • Metodología de análisis de productos audiovisuales. 	<p>1.1.1. Identifica la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de distintos productos audiovisuales, a partir de su visionado y análisis crítico.</p>	100	
	<p>1.1.2. Reconoce las características expresivas de la imagen fija y móvil y sus cualidades plásticas, funcionales, semánticas y técnicas, en composiciones fotográficas y productos audiovisuales multimedia y new media.</p>	100	
	<p>1.1.3. Valora las consecuencias comunicativas de la utilización formal y expresiva del encuadre, el ángulo de cámara y sus movimientos en la resolución.</p>	100	
	<p>1.1.4. Relaciona el valor expresivo y comunicativo de los conceptos espaciales de la imagen, tales como el campo, el fuera de campo y los movimientos interno y externo de los planos, con la interpretación del relato audiovisual.</p>	100	

BLOQUE 2: ANÁLISIS DE SITUACIONES AUDIOVISUALES.

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	INSTRUMENTOS	
		práctica	examen
<p>Tipos de continuidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> Narrativa, perceptiva, raccord formal, de movimiento, de acción, de dirección, de iluminación, de vestuario y de atrezzo, entre otras. Los signos de puntuación y de transición. <p>Procedimientos de articulación del espacio/tiempo en el relato:</p> <ul style="list-style-type: none"> Valor y uso de la elipsis. Campo y fuera de campo. Técnicas básicas de realización audiovisual: El eje de acción y su mantenimiento. El plano master. Plano y contraplano. Aplicación de técnicas de montaje: Evolución histórica. Tiempo y espacio en el montaje. 	2.1.1. Analiza los elementos teóricos del montaje audiovisual para el análisis de la continuidad del mensaje narrativo de productos fílmicos.	100	
	2.1.2. Diferencia las aportaciones más significativas producidas en la evolución histórica de las teorías del montaje audiovisual.	100	
	2.1.3. Valora las consecuencias de la aplicación de las técnicas de montaje fílmico en el mantenimiento de la continuidad narrativa, perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección.	100	
	2.1.4. Relaciona la funcionalidad narrativa y expresiva de los efectos y los signos de puntuación, así como su corrección técnica, con la transmisión comprensiva del mensaje en una producción audiovisual.	100	
	2.1.5. Justifica las alternativas posibles en el montaje de un producto audiovisual, a partir de la valoración del tratamiento del tiempo, del espacio y de la idea o contenido.	100	

BLOQUE 3: ELABORACIÓN DE GUIONES AUDIOVISUALES.

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	INSTRUMENTOS	
		práctica	examen
<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas narrativas aplicadas a la construcción de relatos audiovisuales de ficción: • La idea temática y la idea dramática. • Planteamiento, desarrollo y desenlace. • Trama y subtrama. Características y tipologías de personajes. Los diálogos audiovisuales. • Proceso de construcción del guión literario. • Idea, documentación, story line, sinopsis argumental y tratamiento. Tipos y formatos de guiones audiovisuales. • Proceso de transformación del guión literario a guión técnico: la planificación. • Técnicas de construcción del storyboard. • Adaptación de obras a guiones audiovisuales. 	3.1.1.Valora la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de guiones audiovisuales.	100	
	3.1.2.Caracteriza la estructura narrativa y la idea temática de un guión audiovisual de ficción, a partir del análisis de un proyecto aportado.	100	
	3.1.3.Construye el guión literario de una determinada secuencia siguiendo las fases estandarizadas en las producciones audiovisuales: determinación de la idea, documentación, story line, argumento y tratamiento.	100	
	3.1.4.Realiza la transformación de una secuencia dramática a la estructura propia de un guión técnico y un storyboard.	100	
	3.1.5.Relaciona los procesos y fases de una producción audiovisual multimedia con las funciones del personal técnico y artístico que interviene en la misma.	100	
	3.1.6.Identifica las diferencias y semejanzas en la construcción de guiones audiovisuales y guiones de audiodescripción.	100	

BLOQUE 5: CAPTACIÓN DE IMÁGENES FOTOGRÁFICAS Y DE VÍDEO.

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	INSTRUMENTOS	
		práctica	examen
<ul style="list-style-type: none"> • Transformaciones, correcciones de niveles y equilibrio de color: • Espacios de color. • Gamma, Codificación decodificación de luminancia o valores de color. • Corrección de dominantes de color. • Modo y profundidad de color, resolución, dimensiones y formato. • Profundidad de color. • Resolución (píxeles), profundidad de color (bits) y tamaño de archivo. • Separación y mezcla de canales. • Modos de escala de grises, color verdadero y color indexado. • Ajustes de sobreexposición y subexposición. • Ajustes de contraste, equilibrio de gris, brillo, tonos y saturación. • Creación de imágenes por ordenador y otros dispositivos con posibilidades de transmisión de reproducción de imágenes y sonidos. 	5.1.1. Corrige anomalías de los originales de imagen fija, y realiza los ajustes necesarios de contraste, equilibrio de gris, brillo y saturación, adaptando el resultado a las características del medio o soporte final de las imágenes.	100	
	5.1.2. Adapta y ajusta las imágenes a las características técnicas del medio o soporte final, garantizando, en su caso, el registro espacio-temporal y la continuidad de las secuencias de imágenes fijas necesarias para la elaboración del material visual.	100	
	5.1.3. Elabora la imagen final del proyecto mediante la aplicación de transformaciones geométricas y efectos de perspectiva necesarios, empleando técnicas y herramientas específicas de edición.	100	

BLOQUE 6: TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	INSTRUMENTOS	
		práctica	examen
<ul style="list-style-type: none"> •Características de formatos de vídeo en proyectos de edición. Tamaño de imágenes de pixels. Relación de aspecto, compresión, audio. • Técnicas de secuenciación dinámica de imágenes fijas, gráficos vectoriales y otros elementos: frame a frame, stopmotion, interpolación. • Técnicas de edición en línea de tiempos: ediciones por inserción, superposición y extracción. • Exportación de piezas editadas a soportes y archivos de difusión: determinación de propiedades técnicas del material que hay que exportar según su destino. • Prestaciones técnicas y operativas de magnetoscopios digitales. • Prestaciones técnicas y operativas de editores lineales de vídeo. • Cualidades técnicas y operativas de aplicaciones de edición no lineal. • Factores determinantes en la idoneidad de la edición lineal o de la edición no lineal en proyectos de postproducción audiovisual y cinematográfica. 	6.1.1.Relaciona las especificaciones técnicas y las cualidades operativas del equipamiento de postproducción con las diversas metodologías de montaje y edición en proyectos de cine, vídeo y televisión.	100	
	6.1.2.Configura el proyecto de edición de gráficos e imágenes fijas o de edición no lineal, considerando el formato adecuado al material original y a la difusión final que se pretende en el proyecto.	100	
	6.1.3.Edita las piezas de vídeo, las fotografías, los gráficos, los rótulos y los elementos sonoros en la línea de tiempo del programa de edición, realizando transiciones entre los planos, elaborando subtítulos, armonizando el tono y sincronizando la duración de la imagen con el audio.	100	
	6.1.4.Exporta la pieza visual de edición a un archivo con el formato necesario para su posterior reproducción.	100	
	6.1.5.Justifica la idoneidad de la edición lineal o de la edición no lineal en diversos proyectos de montaje y postproducción.	100	

BLOQUE 7: DISEÑO DE BANDAS SONORAS

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	INSTRUMENTOS	
		práctica	examen
<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de los fundamentos expresivos del sonido. • Aportaciones expresivas del sonido en la transformación del cine mudo al sonoro. • Valores funcionales y expresivos de la intensidad, el tono y el timbre. • Adecuación de la música y de los sonidos a las intenciones expresivas de los mensajes audiovisuales. Función del sonido en un montaje. • Aplicación de las dimensiones espacio-temporales del sonido a la construcción de bandas sonoras. • Ritmo. Fidelidad. Sincronismo. Sonido diegético y no diegético. • Técnicas de construcción de la banda sonora. El sonido en el multimedia. • Procesos de elaboración de productos de audiodescripción y subtitulación. • Técnicas de realización de programas de radio: • Géneros radiofónicos. • Signos de puntuación en la radio: sintonía, cortina, ráfaga y golpe musical. • El guión de radio y la escaleta. 	7.1.1.Especifica el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros empleados en la construcción de la banda sonora de una producción audiovisual o radiofónica.	100	
	7.1.2.Reconoce las aportaciones tecnológicas y expresivas que el sonido aportó en el proceso de transformación del cine mudo al cine sonoro.	100	
	7.1.3.Identifica los recursos específicos de lenguaje sonoro, empleados en su construcción, de la banda sonora de una producción audiovisual.	100	
	7.1.4.Diferencia las características estructurales, expresivas y funcionales de los géneros radiofónicos, a partir del análisis de las parrillas de programación de distintas emisoras de radio.	100	
	7.1.5.Elabora, mediante aplicaciones digitales, la banda sonora de un producto audiovisual sencillo o multimedia y de un programa de radio, dando respuesta a sus requisitos comunicativos.	100	
	7.1.6.Analiza y valora los productos de audiodescripción y subtitulación de obras audiovisuales y ultimedia para la atención a la discapacidad visual y auditiva.	100	

BLOQUE 8: CUALIDADES TÉCNICAS DEL EQUIPAMIENTO DE SONIDO IDÓNEO EN RADIO Y MEDIOS AUDIOVISUALES.

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	INSTRUMENTOS	
		práctica	examen
<ul style="list-style-type: none"> • Prestaciones técnicas generales de los micrófonos para captación de sonido en proyectos de radio y audiovisuales. • Prestaciones técnicas y operativas de mesas de audio analógicas y digitales, y amplificadores para radio, y audiovisuales. • Configuraciones de líneas y amplificación para espacios escénicos y estudios de radio y televisión. • Equipos de registro digital de audio para sonido audiovisual y programas de radio y televisión. • Prestaciones técnicas de grabadores de audio en tarjeta de memoria, disco duro o DVD 	8.1.1. Analiza el proceso de captación del oído humano y la percepción de las frecuencias audibles.	100	
	8.1.2. Identifica los hitos más importantes producidos en la evolución histórica del registro sonoro.	100	
	8.1.3. Reconoce los sistemas de captación y registro sonoro empleados en la producción de audiovisuales y radio.	100	
	8.1.4. Identifica las prestaciones técnicas de los diversos micrófonos y accesorios necesarios en proyectos audiovisuales y de Espectáculos.	100	
	8.1.5. Describe las prestaciones de líneas de audio con diferentes tipos de cables y conectores, en función de los requisitos de micrófonos, equipos reproductores, equipos informáticos, y equipos de abación y registro de audio que se van a emplear en proyectos audiovisuales.	100	
	8.1.6. Analiza las especificaciones técnicas y las cualidades operativas de diversas configuraciones de equipamiento de audio en grabaciones en estudio de música, doblaje y efectos sonoros.	100	

BLOQUE 9: EQUIPAMIENTO TÉCNICO EN PROYECTOS MULTIMEDIA.

CONTENIDOS	ESTÁNDARES	INSTRUMENTOS	
		práctica	examen
<ul style="list-style-type: none"> • Procesadores, memoria, disco duro, unidades ópticas de grabación y reproducción, tarjeta gráfica, pantalla y periféricos. • Prestaciones técnicas del equipamiento informático de producciones multimedia. • Prestaciones de los sistemas de almacenamiento. • Prestaciones de escáneres, impresoras y tabletas gráficas. • Prestaciones de las aplicaciones informáticas para multimedia. • Formatos de archivo de imagen, audio y vídeo idóneos 	9.1.1. Identifica las prestaciones del equipamiento informático en proyectos multimedia.	100	
	9.1.2. Reconoce las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones de tratamiento de imágenes, animación 2D, edición de vídeo y autoría.	100	
	9.1.3. Justifica la utilización de determinados formatos de archivo de imagen, audio y vídeo para cámaras fotográficas, escáneres, micrófonos, líneas de audio y reproductores de vídeo, adecuados a los proyectos multimedia.	100	
	9.1.4. Valora las necesidades de usuarios con diferentes grados de accesibilidad y las exigencias técnicas de los diversos medios de explotación y las opciones de salida de las aplicaciones multimedia.	100	