

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL (2º E.S.O.)				
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables		
Bloque 1: Expresión plástica			Competencias clave	Ponderación estándares
<ul style="list-style-type: none"> ● Técnicas gráfico-plásticas. Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Posibilidades expresivas y aplicaciones. La reutilización de materiales y sus cualidades plásticas. 	1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.	1.1.Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	AA CEC	Básico
		1.2.Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	AA CEC	Intermedio

<ul style="list-style-type: none"> ● Valores expresivos y estéticos de los recursos gráficos: puntos, línea, colores, texturas, claroscuros. ● La iconicidad de la imagen. El dibujo previo y analítico. ● La composición. Conceptos de proporción, ritmo y equilibrio. Composiciones modulares. Dibujo del natural, la proporción. ● Teoría del color. Color luz y color pigmento. Valores expresivos y simbólicos del color. Tratamiento digital del color. ● El proceso creativo. Fases de creación de un diseño. Pautas de trabajo colectivo. 		<p>1.3.Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p>	AA	Básico
		<p>1.4.Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.</p>	CSC CMCT	Intermedio
		<p>1.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>	CSC	Básico
	<p>2. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.</p>	<p>2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos.</p>	CEC AA	Básico

-	3. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando bocetos, apuntes, dibujo esquemático, analítico y mimético.	CL SIEE	Intermedio
	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.1. Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	CEC CL	Intermedio
		4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas.	SIEE	Básico
		4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.	CMCT AA	Intermedio
		4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada.	AA	Intermedio
	5. Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades del color luz y el color pigmento.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	SIEE AA CMCT	Intermedio
		5.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC.	CD	Avanzado
		5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para	SIEE	

		expresar sensaciones por medio del uso del color.	CEC	Intermedio
	6. Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos.	6.1. Conoce y aplica diferentes técnicas creativas para la elaboración de diseños siguiendo las fases del proceso creativo.	SIEE	Básico
		6.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.	CSC SIEE	Básico
Bloque 2: Comunicación audiovisual				
<ul style="list-style-type: none"> ● Leyes perceptivas. Ilusiones ópticas. ● Niveles de iconicidad de una imagen. ● Análisis del significativo y significado de una imagen. ● Comunicación audiovisual. Imagen fija e imagen en movimiento. Los medios de masa y la publicidad. Proceso creativo 	7. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	7.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción.	CMCT AA	Básico

<p>de mensajes visuales y audiovisuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El lenguaje del cómic. Elementos y recursos narrativos. ● El lenguaje cinematográfico. Recursos expresivos. ● Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen. 				
<ul style="list-style-type: none"> ● Leyes perceptivas. Ilusiones ópticas. ● Niveles de iconicidad de una imagen. ● Análisis del significante y significado de una imagen. ● Comunicación audiovisual. Imagen fija e 	<p>8. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</p>	<p>8.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción.</p>	<p>CMCT AA</p>	<p>Básico</p>

<p>imagen en movimiento. Los medios de masa y la publicidad. Proceso creativo de mensajes visuales y audiovisuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El lenguaje del cómic. Elementos y recursos narrativos. ● El lenguaje cinematográfico. Recursos expresivos. ● Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen. 				
		<p>8.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas.</p>	<p>AA SIEE</p>	<p>Intermedio</p>
	<p>9. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes</p>	<p>9.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</p>	<p>CEC</p>	<p>Básico</p>

	presentes en el entorno comunicativo.			
		9.2.Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	CEC	Intermedio
	10. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado.	10.1. Diferencia significativa de significado.	CL	Básico
		10.2. Diseña símbolos gráficos.	AA CL	Intermedio
	11. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo.	11.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización).	CSC SIEE	Intermedio
		11.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.	CSC	Básico

		11.3. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	SIEE	Intermedio
	11. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	11.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	SIEE CL	Intermedio
	12. Apreciar el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	12.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	SIEE CEC	Avanzado
	13. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	13.1. Elabora documentos para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	CD	Avanzado
Bloque 3: Dibujo Técnico aplicado a proyectos.				
● Elementos básicos del dibujo técnico: Punto.	14. Comprender los conceptos del punto, la	14.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico.	AA	Básico

<p>Línea. Tipos de líneas (recta, semirrecta, segmento, línea curva y línea quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares). Plano. Ángulos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lugares geométricos: Circunferencia, mediatriz y bisectriz. • Los polígonos. <p>Triángulos. Rectas y puntos notables. Construcción. Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos. Construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Método general de construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Aplicación del Teorema de Thales. 	<p>línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.</p>	<p>14.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Básico</p>
	<p>15. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos.</p>	<p>15.1. Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Intermedio</p>
	<p>16. Conoce las propiedades de los polígonos y los construye a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.</p>	<p>16.1. Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Básico</p>
		<p>16.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Intermedio</p>
		<p>16.3. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Intermedio</p>
		<p>16.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Thales.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Intermedio</p>

<ul style="list-style-type: none"> ● Tangencias. Concepto. Tangencias básicas entre recta y circunferencia. Enlaces. ● Curvas Técnicas. Óvalo, ovoide y espiral. Construcción. ● Concepto del sistema de proyección ortogonal. Representación de vistas de volúmenes sencillos. Iniciación a la normalización. ● Sistemas de representación. Perspectiva axonométrica. 	17. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y rectas.	17.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.	CMCT	Avanzado
	18. Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	18.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos.	CMCT	Intermedio
		18.2. Construye espirales a partir de 2 o más centros.	CMCT	Intermedio
	19. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones	19.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización.	CMCT CL	Intermedio
<ul style="list-style-type: none"> ● Elementos básicos del dibujo técnico: Punto. Línea. Tipos de líneas (recta, semirecta, segmento, línea curva y línea quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, 	20. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.	20.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico.	AA	Básico
		20.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	CMCT	Básico

<p>paralelas y perpendiculares). Plano. Ángulos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lugares geométricos: Circunferencia, mediatriz y bisectriz. • Los polígonos. Triángulos. Rectas y puntos notables. Construcción. Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos. Construcción de polígonos regulares conociendo el lado. • Método general de construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Aplicación del Teorema de Thales. • Tangencias. Concepto. Tangencias básicas entre recta y circunferencia. Enlaces. • Curvas Técnicas. Óvalo, ovoide y espiral. Construcción. 	<p>21. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos.</p>	<p>21.1. Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Intermedio</p>
	<p>22. Conoce las propiedades de los polígonos y los construye a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.</p>	<p>22.1. Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Básico</p>
		<p>22.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Intermedio</p>
		<p>22.3. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Intermedio</p>
		<p>22.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Thales.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Intermedio</p>
	<p>23. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y circunferencias y rectas.</p>	<p>23.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Avanzado</p>
	<p>24. Comprender la construcción del óvalo,</p>	<p>24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Intermedio</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Concepto del sistema de proyección ortogonal. Representación de vistas de volúmenes sencillos. Iniciación a la normalización. • Sistemas de representación. Perspectiva axonométrica. 	<p>del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p>	<p>24.2. Construye espirales a partir de 2 o más centros.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Intermedio</p>
	<p>25. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones</p>	<p>25.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización.</p>	<p>CMCT CL</p>	<p>Intermedio</p>
	<p>26. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos.</p>	<p>26.1. Construye la perspectiva caballera y perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Avanzado</p>

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (4º E.S.O.)

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables		
<p>Bloque 1: Expresión plástica</p>			Competencias Clave	Ponderación Estándares
			<ul style="list-style-type: none"> ● Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual. ● Significado del color. ● Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento. ● Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas. Técnica secas, húmedas y mixtas. ● Experimentación con distintos materiales. ● Materiales y soportes según las diferentes técnicas. ● Realización y seguimiento del proceso de creación: bocetos (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final). ● Pautas para la elaboración de proyectos plásticos de forma 	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.</p>
1.2. Cambia el significado de una imagen por medio del color.	CEC	BASICO		
1.3. Reconoce y aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas adecuadas.	AA	BASICO		
1.4. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula y valora y evalúa, el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	SIEE	MEDIO		
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	2.1. Conoce y experimenta con diferentes técnicas y soportes en un proyecto creativo mostrando interés en todo el proceso.	CMCT		BASICO
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición	3.1. Conoce, elige y aporta los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.	CEC		BASICO

<p>cooperativa, desarrollando la iniciativa, creatividad e imaginación.</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo de un proyecto. Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas en la historia del arte. 	<p>sobre la base de unos objetivos prefijados.</p>	<p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráficos.</p>	<p>CL</p>	<p>BASICO</p>
	<p>4. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p>	<p>4.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades.</p>	<p>CSC</p>	<p>BASICO</p>
		<p>4.2. Trabaja de forma cooperativa, valorando y respetando el trabajo en equipo.</p>	<p>CSC</p>	<p>BASICO</p>
		<p>4.3. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>	<p>CEC</p>	<p>AVANZADO</p>
	<p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando los distintos estilos artísticos valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p>	<p>CL</p>	<p>BASICO</p>
		<p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.</p>	<p>CEC</p>	<p>BASICO</p>
<p>Bloque 2: Dibujo Técnico aplicado a proyectos.</p>				
<ul style="list-style-type: none"> Aplicación de trazados fundamentales en diseños compositivos. Trazado de triángulos, cuadriláteros y 	<p>6. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con</p>	<p>6.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</p>	<p>CEC</p>	<p>BASICO</p>
		<p>6.2. Resuelve problemas sencillos de cuadriláteros y polígonos regulares utilizando con precisión y limpieza los materiales de Dibujo Técnico.</p>	<p>CMCT</p>	<p>BASICO</p>

<p>polígonos regulares por diferentes métodos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trazado de tangencias y enlaces aplicándolo en la creación de diseños. • Fundamentos y aplicaciones de los Sistemas de representación : <ul style="list-style-type: none"> Sistema diédrico. Vistas diédricas. Perspectiva isométrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica. • Reconocimiento del dibujo técnico en obras artísticas, arquitectura, diseño y la ingeniería. Aplicación de los sistemas en un proyecto. • Iniciación al diseño por ordenador aplicado al dibujo técnico. 	<p>precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p>	<p>6.3. Resuelve con precisión problemas básicos de tangencias y enlaces.</p>	<p>CMCT</p>	<p>BASICO</p>
		<p>6.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños.</p>	<p>CMCT</p>	<p>BASICO</p>
	<p>7. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>7.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p>	<p>CMCT</p>	<p>BASICO</p>
		<p>7.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p>	<p>CMCT</p>	<p>BASICO</p>
		<p>7.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p>	<p>CMCT</p>	<p>BASICO</p>
		<p>7.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado con precisión y exactitud.</p>	<p>CMCT</p>	<p>AVANZADO</p>
		<p>7.5. Muestra iniciativa y actitud positiva en la realización de los trabajos.</p>	<p>SIE</p>	<p>BASICO BASICO</p>
		<p>8. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>8.1. Conoce la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>	<p>CD</p>
<p>Bloque 3: Fundamentos del diseño</p>				
<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de diseño y su importancia en la actualidad. • Elementos y finalidades de la comunicación visual. 	<p>9. Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el proceso de creación artística.</p>	<p>9.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p>	<p>CL</p>	<p>BASICO</p>
		<p>9.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno, en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad.</p>	<p>AA</p>	<p>BASICO</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Funciones del diseño. • Ámbitos del diseño: Diseño industrial, de espacios, diseño textil, diseño gráfico y publicitario. • Análisis y descripción de los elementos del diseño. • La simplificación de la imagen: el logotipo • Proceso de un proyecto de diseño. • Tipografía. • Simbolismo del color. Su aplicación al diseño. • La importancia de las nuevas tecnologías en el diseño y aplicaciones prácticas en un proyecto. 	10. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	10.1. Identifica los distintos elementos del lenguaje del diseño y clasifica diferentes objetos en función de la familia o r ama del Diseño.	CEC	BASICO
	11. 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.	11.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.	CEC	BASICO
		11.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	AA	BASICO
		11.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.	CEC	AVANZADO
		11.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.	CD	BASICO
		11.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.	AA	BASICO
		11.6. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico, individualmente o en equipo, participando activamente en las actividades.	CSC	AVANZADO
Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia				
<ul style="list-style-type: none"> • Elementos del lenguaje audiovisual. • Introducción al cine y la fotografía. • Estructura narrativa: storyboard. • Análisis de imágenes 	12. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual.	12.1. Analiza los tipos de plano valorando sus factores expresivos.	CEC	BASICO
		12.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.	CEC	BASICO

fijas. Apreciación de sus valores estéticos. • Análisis de secuencias cinematográficas. • Creación y manipulación de imágenes por ordenador. • Desarrollo de un proyecto audiovisual. • Programas de edición de audio y video • Análisis de anuncios audiovisuales.	13. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	13.1. Visiona documentos audiovisuales identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.	CEC	BASICO
		13.2. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	AA	BASICO
	14. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	14.2. Elabora y manipula imágenes digitales utilizando distintos programas de diseño por ordenador.	CD	BASICO
		14.3. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.	CEC	BASICO
		14.4. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto audiovisual.	CEC	AVANZADO
15. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	15.2. Analiza la publicidad con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	CL	BASICO	

DIBUJO TÉCNICO II				
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables		
Bloque 1: Geometría y Dibujo Técnico.			Competencias Clave	Ponderación Estándares
• Resolución de problemas	1. Resolver problemas geométricos valorando el	1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados,	CMCT CEC	Básico

<p>geométricos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. • Polígonos. Aplicaciones. • Construcción de figuras planas equivalentes. • Relación entre los ángulos y la circunferencia. Rectificaciones. Arco capaz. Aplicaciones. • Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. • Inversión. Aplicación a la resolución de tangencias. • Trazado de curvas cónicas y técnicas: <ul style="list-style-type: none"> –Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes. Aplicaciones. –Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. • Transformaciones geométricas: 	<p>método y el razonamiento de las construcciones.</p>	<p>perspectivas o fotografías y obras de arte, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.</p>	CL AA	
		<p>1.2. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p>	SIEE CMCT	Intermedio
		<p>1.3. Analiza y construye figuras y formas geométricas equivalentes</p>	CMCT	Básico
		<p>1.4. Resuelve problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>	CMCT SIEE AA	Básico
	<p>2. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de potencia y 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.</p>	<p>2.1. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión.</p>	CMCT	Básico
		<p>2.2. Resuelve problemas de tangencias empleando las transformaciones geométricas (potencia e inversión), 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.</p>	CMCT SIEE AA	Básico
		<p>2.3. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.</p>	SIEE CMCT AA	Avanzado
		<p>2.4. Valora el proceso seguido para la resolución de tangencias y enlaces, siendo preciso en la obtención de los puntos de tangencia y la definición de las curvas, diferenciando las líneas para los trazos auxiliares y para el resultado final, dando así claridad y limpieza a sus soluciones.</p>	AA SIEE	Básico
	<p>3. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de</p>	<p>3.1. Comprende el origen de las curvas cíclicas y cónicas, las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</p>	CMCT CL AA	Básico
		<p>3.2. 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.</p>	CMCT	Básico

<p>– Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.</p> <p>– Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.</p>	pertenencia, tangencia o incidencia.	3.3. Resuelve problemas de pertenencia, tangencias e intersección entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado, y poniendo sumo interés en la exactitud del trazo, la limpieza y el acabado.	CMCT SIEE	Intermedio
	4. 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.	4.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.	CMCT CL	Básico
		4.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.	CMCT SIEE	Intermedio
Bloque 2: Sistemas de representación.				
<ul style="list-style-type: none"> • Sistema diédrico. <ul style="list-style-type: none"> – Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones. – Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones. – Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones. – Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento. • Cuerpos geométricos en sistema diédrico: 	5. 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.	5.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.	CMCT CL	Básico
		5.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.	CMCT	Básico
		5.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.	CMCT	Intermedio
		5.4. Resuelve ejercicios y problemas de sistema diédrico con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.	CMCT SIEE	Básico

<ul style="list-style-type: none"> – Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. – Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. – Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas. Intersecciones. • Sistemas axonométricos ortogonales: <ul style="list-style-type: none"> – Fundamentos del sistema. Determinación de los coeficientes de reducción. – Tipología de las axonometrías ortogonales. – Representación de figuras planas. – Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones. 	<p>6. 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.</p>	6.1. Representa el tetraedro, el hexaedro o cubo, y el octaedro 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.	CMCT	Básico
		6.2. 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.	CMCT SIEE	Intermedio
		6.3. 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.	CMCT	Intermedio
		6.4. 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.	CMCT	Avanzado
		6.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.	CMCT SIEE	Avanzado
		6.6. Pone interés por la precisión en el trazado y claridad en la resolución gráfica de ejercicios y problemas.	SIEE AA	Básico
	<p>7. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, y otras piezas industriales y arquitectónicas, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen</p>	7.1. 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.	CMCT AA CL	Básico
		7.2. 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.	CMCT SIEE	Básico

	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.	7.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.	CMCT	Intermedio
		7.4. Resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo.	CMCT SIEE	Básico
Bloque 3: Documentación gráfica de proyectos				
<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de bocetos, croquis y planos. • El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual. • El proyecto: tipos y elementos. • Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. • Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. • Elaboración de dibujos acotados. • Croquización de piezas y 	8. Elaborar y presenta de forma individual y colectiva 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.	8.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.	CSC AA SIEE	Intermedio
		8.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.	CMCT	Básico
		8.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.	CMCT CL	Básico
		8.4. Croquiza 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.	CMCT	Básico
		8.5. Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos	SIEE	Básico

<p>conjuntos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. • Presentación de proyectos. - Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. - Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. - Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. - Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista. 	8.6. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.	CD	Intermedio
	8.7. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.	CD CMCT	Avanzado
	8.8. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.	CD CMCT SIEE	Avanzado
	8.9. Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.	SIEE AA CD	Intermedio

TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN (2º ESO)				
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables		
Bloque1.El arte para comprender el mundo			Competencias Clave	Ponderación Estándares
<ul style="list-style-type: none"> • El arte en el entorno. • Características generales, autores y obras más significativas. Evolución de técnicas y procedimientos. • Reconocimiento de valores comunicativos y artísticos en las imágenes y diseños. • Análisis de objetos y obras: características físicas, funcionales, estéticas y simbólicas. 	1. Comprender la obra artística o el objeto histórico en el contexto en el que se produce.	1.1. Analiza e identifica obras de arte y manifestaciones visuales, entendiéndolas en función de su contexto histórico.	CEC CL	INTERMEDIO
		1.2. Reconoce en obras de arte y manifestaciones visuales los elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos y su papel en la obra.	CEC	INTERMEDIO
		1.3. Interpreta críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han	CSC CEC	AVANZADO

		<p>producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.</p>		
		<p>1.4. Comprende la necesidad de expresión y comunicación de ideas, sentimientos y emociones en diferentes contextos, a través del arte, las imágenes y otros productos estéticos.</p>	<p>CSC CEC</p>	<p>BÁSICO</p>
	<p>2. Analizar y comentar las distintas características de los objetos y las obras artísticas.</p>	<p>2.1. Distingue, analiza y comenta elementos del lenguaje plástico y visual en distintos tipos de imágenes y manifestaciones artísticas, audiovisuales y multimedia.</p>	<p>CEC CL</p>	<p>BÁSICO</p>
		<p>2.2. Desarrolla el sentido crítico ante la publicidad, la televisión, las</p>	<p>CD CSC</p>	<p>AVANZADO</p>

		imágenes multimedia y las artes.		
Bloque2. Proyecto y proceso creativo.				
<ul style="list-style-type: none"> • Fases del proceso creativo. <ul style="list-style-type: none"> -Planteamiento: necesidades y objetivos. - Investigación y documentación: recopilación de información y análisis de datos. - Diagnóstico y resolución de problemas: Bocetos, selección, alternativas, mejoras, puesta en común y aportaciones grupales. - Propuesta de materiales. - Elaboración y presentación. • Métodos creativos para la resolución de problemas. • El uso de las TIC en el proyecto. 	3. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto cooperativo utilizando las	3.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	AA	BÁSICO
		3.2. Planea y desarrolla un método de trabajo para una respuesta concreta.	SIEE CMCT	INTERMEDIO
		3.3. Conoce y elige los materiales más adecuados aportándolos al aula para la realización de proyectos artísticos.	SIEE	INTERMEDIO
		3.4. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante diferentes propuestas ajustándose a	AA SIEE	BÁSICO

		los objetivos finales.		
		3.5. Colabora y es responsable al elaborar trabajos en equipo, demostrando actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando el trabajo cooperativo como método eficaz para facilitar el aprendizaje entre iguales.	CSC SIEE	BÁSICO
		3.6. Usa las TIC en la elaboración de un proyecto.	CD	AVANZADO
		3.7. Respeta las normas del aula y usa adecuadamente los materiales y herramientas.	CSC SIEE	BÁSICO
Bloque3.Expresiónycreacióndeformatosartísticos				
Diversas técnicas aplicadas en proyectos: • Diseño. - Diseño publicitario. Señalética.	4. Utilizar adecuadamente los soportes, materiales e instrumentos necesarios en cada proyecto.	4.1. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos	SIEE	BÁSICO

<ul style="list-style-type: none"> - Diseño de producto. Embalaje. - Diseño de moda. - Diseño del espacio. Escenografías. Espacio urbano. • Técnicas de dibujo y pintura. - Soportes. 		para representar y expresarse, manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado.	CSC	
<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas secas y húmedas. - Técnicas mixtas. - Murales y arte público. El Graffiti. • Volumen: de lo bidimensional a lo tridimensional. Proyectos sostenibles: ecología y medio ambiente. • Grabado y Estampación. • Audiovisuales: <ul style="list-style-type: none"> - La imagen fija: Fotografía analógica y digital. Programas de retoque y edición fotográfica. - La imagen en movimiento: el cine. Programas de edición de vídeo y sonido. 	5. Desarrollar proyectos artísticos con autonomía evaluando el proceso y el resultado.	5.1. Desarrolla proyectos que transmiten diferentes emociones.	CSC CEC	INTERMEDIO
		5.2. Reflexiona y evalúa el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	SIEE CSC	AVANZADO
		5.3. Tiene iniciativa en la toma de decisiones y demuestra actitudes de tolerancia y flexibilidad con los compañeros de equipo y con el resto de equipos, esforzándose por superarse en cada proyecto.	SIEE AA CSC	BÁSICO

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	POND.	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	POND.	C. CLAVE	INSTR. EVAL.	U.D.
<ul style="list-style-type: none"> • La geometría en el arte y la naturaleza: <ul style="list-style-type: none"> – Identificación de estructuras geométricas en el Arte. – Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. • Instrumentos de dibujo. Características y empleo. • Trazados geométricos básicos: <ul style="list-style-type: none"> – Trazados fundamentales en el plano. Paralelismo y perpendicularidad. Operaciones con segmentos. Ángulos. – Determinación de lugares geométricos. 	1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales y digitales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.	40%	1.1. Determina con la ayuda de los instrumentos de dibujo (regla, escuadra, cartabón y compás) los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.	20%	2º) <i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i> 4º) <i>Aprender a aprender.</i>	LAMINA PRUEBA	I II III IV
			1.2. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.	10%		LAMINA PRUEBA	I II III IV
			1.3. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.	10%		LAMINA PRUEBA	I II III IV
			1.4. Resuelve triángulos, cuadriláteros y polígonos con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico, aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.	20%		LAMINA PRUEBA	I II III IV

<p>Aplicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polígonos. Propiedades y construcción. – Triángulos. Determinación, propiedades, resolución gráfica y aplicaciones de sus puntos notables. – Cuadriláteros. Determinación, propiedades y resolución gráfica. – Polígonos regulares. Construcción inscritos en la circunferencia, dado el lado, métodos generales. – Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación y coordenadas. • Representación de formas planas. • Relaciones geométricas: <ul style="list-style-type: none"> – Proporcionalidad y semejanza. Trazado de formas proporcionales. – Construcción y utilización de escalas gráficas. • Transformaciones 			1.5. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, coordenadas o relaciones de semejanza.	10%		LAMINA PRUEBA	I II III IV
			1.6. Resuelve problemas de proporcionalidad y reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.	10%		LAMINA PRUEBA	I II III IV
			1.7. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus propiedades y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos, módulos y redes modulares.	10%		LAMINA PRUEBA	I II III IV
			1.8. Resuelve problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.	10%		LAMINA PRUEBA	I II III IV
2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos	40%	2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.	25%	2º) <i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i>	LAMINA PRUEBA	VIII	

<p>geométricas elementales: – Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Aplicación en la elaboración del módulo y redes modulares junto a trazados fundamentales y polígonos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de formas basadas en redes modulares. • Tangencias y enlaces. Aplicaciones. • Curvas Técnicas. Construcción de óvalos, ovoides y espirales. • Curvas Cónicas. Elipse, Parábola e Hipérbola. <p>Propiedades y construcción.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. • Geometría y nuevas tecnologías. • Aplicaciones del dibujo vectorial 2D. 	<p>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.</p>		<p>2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p>	25%	<p>4º) <i>Aprender a aprender.</i> 6º) <i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</i></p>	LAMINA PRUEBA		
			<p>2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p>	25%		LAMINA PRUEBA		
			<p>2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	25%		LAMINA PRUEBA		
		<p>3. Dibujar curvas cónicas identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para su construcción.</p>	10%	<p>3.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y sus propiedades, utilizándolas para su trazado determinando previamente los elementos que las definen.</p>	100%	<p>2º) <i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i> 4º) <i>Aprender a aprender.</i> 6º) <i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</i></p>	LAMINA PRUEBA	VII
		<p>4. Explorar los recursos informáticos de aplicación a la geometría y valorar las</p>	10%	<p>4.1. Utiliza y valora las nuevas tecnologías como aplicación para el estudio de la geometría.</p>	100%	<p>2º) <i>Competencia matemática y competencias básicas en</i></p>	LAMINA PRUEBA	Curso

	aportaciones de las nuevas tecnologías al Dibujo Técnico.				<i>ciencia y tecnología. 4º) Aprender a aprender.</i>		
Bloque 2: Sistemas de representación.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	POND.	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	POND.	C. CLAVE	INSTR. EVAL.	U.D.
<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de los sistemas de representación: <ul style="list-style-type: none"> – Proyecciones. Elementos de una proyección. Tipos de proyección. – Los sistemas de representación en el Arte. – Evolución histórica de los sistemas de representación. – Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. – Sistemas de representación y nuevas tecnologías. – Aplicaciones de sistemas CAD y de dibujo vectorial en 3D. • Sistema diédrico: <ul style="list-style-type: none"> – Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición 	5. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.	25%	5.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.	25%	<i>2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 7º) Conciencia y expresiones culturales.</i>	LAMINA PRUEBA	VIII
			5.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada (croquis) de un mismo cuerpo geométrico sencillo.	25%		LAMINA PRUEBA	

<p>normalizada.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes. - Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección. - Proyecciones diédricas de figuras planas. - Distancias y verdadera magnitud • Sistema de planos acotados. Fundamentos y aplicaciones. • Sistemas axonométricos: <ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción. • Sistema axonométrico ortogonal: Perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas. • Sistema axonométrico oblicuo: Perspectivas caballeras y militares. Perspectiva 							
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>axonométrica de la circunferencia. Representación de sólidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistema cónico: • Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. • Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. • Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. • Representación simplificada de la circunferencia. • Elaboración de perspectivas frontales y oblicuas sencillas. • Soluciones gráficas razonadas ante ejercicios de Sistemas de Representación, expresadas con precisión, claridad y objetividad, utilizando con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico. 							
			<p>5.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud</p>	25%		LAMINA PRUEBA	

			requerida y los recursos informáticos disponibles.				
			5.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.	25%		LAMINA PRUEBA	
	6. Utilizar el sistema diédrico para representar las relaciones espaciales entre punto, recta, plano y figuras planas, así como 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 suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.	25%	6.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.	25%	2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología 4º) Aprender a aprender. 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.	LAMINA PRUEBA	XIX
		6.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).	25%	LAMINA PRUEBA			
		6.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud, con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.	25%	LAMINA PRUEBA			

			6.4. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.	25%		LAMINA PRUEBA	
7. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.	25%	7.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.	40%	6º) <i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</i> 7º) <i>Conciencia y expresiones culturales.</i>	LAMINA PRUEBA	XXI	
		7.2. Realiza perspectivas caballerías o planimétricas de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.	30%		LAMINA PRUEBA		
		7.3. Maneja con destreza y precisión los instrumentos de dibujo técnico para realizar las diferentes perspectivas, poniendo sumo cuidado en la utilización de los diferentes tipos de líneas, en pro de la claridad del dibujo.	30%		LAMINA PRUEBA		
8. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus	25%	8.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la	25%	6º) <i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</i>	LAMINA PRUEBA	XIII	

	proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, 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.		repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.		7º) <i>Conciencia y expresiones culturales.</i>		
			8.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado	25%		LAMINA PRUEBA	
			8.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzado o con la regla.	25%		LAMINA PRUEBA	
			8.4. Resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo.	25%		LAMINA PRUEBA	
Bloque 3: Normalización	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	POND.	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	POND.	C. CLAVE	INSTR. EVAL.	U.D.

<ul style="list-style-type: none"> • Elementos de normalización: <ul style="list-style-type: none"> – El proyecto: Necesidad y ámbito de aplicación de las normas. – Formatos. Doblado de planos. – Vistas. Líneas normalizadas. – Escalas. Acotación. – Iniciación a cortes y secciones. • Aplicaciones de la normalización: <ul style="list-style-type: none"> – Dibujo industrial. – Dibujo arquitectónico. 	9. 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.	20%	9.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, DIN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.	100%	1º) <i>Comunicación lingüística.</i>	LAMINA PRUEBA	XIII
	10. 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.	80%	10.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.	20%	2º) <i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i> 4º) <i>Aprender a aprender.</i> 6º) <i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</i>	LAMINA PRUEBA	XIV XV XVI
			10.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.	20%		LAMINA PRUEBA	
			10.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.	20%	LAMINA PRUEBA		
			10.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.	20%	LAMINA PRUEBA		
			10.5. Representa objetos sencillos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.	10%	LAMINA PRUEBA		

			10.6. Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos.	10%		LAMINA PRUEBA	
METODOLOGÍA	Actividades y recursos	Actividades individuales y <i>colectivas</i> que engloben distintos criterios. Utilización de las TIC					
	Espacios y temporalización	Aula, espacio exterior, taller. La temporalización es abierta y adaptada a la características de la clase.					
	Atención a la diversidad	Se potenciará la confianza en los comportamientos de cooperativos, solidarios y no discriminatorios.					
	Actividades complementarias	Participación en Concursos, relación activa con la biblioteca, Día mundial del S.I.D.A y la Constitución (1º Ev.). Día mundial de la Mujer trabajadora (2ª Ev). Día del Libro y Día del Medio Ambiente (3ª Ev.).					
EVALUACIÓN	Nivel de logro	0 a 2: Muy bajo / 2 a 4 Bajo / 4 a 6 En proceso / 6 a 8; Alto / 8 a 10: Muy alto					
	Planteamiento	Se planteará en la continuidad de logros y su flexibilidad en la aplicación de estándares.					

