

ANEXO 1.- .SABERES BÁSICOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR CURSO.

A1.1.- SABERES BÁSICOS

PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO 1º ESO	
SABERES BÁSICOS	
A. El proceso creativo	Fases del proceso creativo.
	Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.
	Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.
B. El arte para entender el mundo	El arte como medio de expresión a lo largo de la historia
	Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento.
	El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.
C. Experimentación con técnicas artísticas.	Técnicas y medios gráfico-plásticas
	Técnicas y medios audiovisuales.
	Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.
D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo	Arte y ciencia.
	Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad
	Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.

PROYECTOS DE EDUACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º Y 3º ESO	
SABERES BÁSICOS	
A. Patrimonio artístico y cultural.	Los géneros artísticos.
	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico
	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.
	El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual
	Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
	La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
	La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
	Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.
C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos	El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
	Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el Diseño.
	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y el diseño, sus características funcionales y expresivas.
	Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los Sistemas de representación.
	El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo
D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.	El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones
	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
	La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales
	Edición digital de la imagen fija y en movimiento
	Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje
	El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones

PROYECTOS DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas	Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
	Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.
	Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
	Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
	Grafiti y pintura mural
	Técnicas básicas de creación de volúmenes
	El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
	Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
	Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.
B. Fotografía, Lenguaje Visual, Audiovisual y Multimedia	Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.
	Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
	Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
	Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
	Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
	Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.
	El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión,
	Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
	El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión,
	Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
	Técnicas básicas de animación.
Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte.	

DIBUJO TÉCNICO I 1º BACHILLERATO

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos Geométricos	Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.
	Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
	Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.
	Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.
	Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
	Tangencias básicas. Curvas técnicas.
	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.
B. Geometría Proyectiva	Fundamentos de la geometría proyectiva.
	Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias.
	Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.
	Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.
	Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
	Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.
C. Normalización y Documentación gráfica de proyectos	Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
	Formatos. Doblado de planos.
	Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
	Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.
D. Sistemas CAD	Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
	Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
	Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
	Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

DIBUJO TÉCNICO II 2º BACHILLERATO

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos Geométricos	La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.
	Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.
	Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.
	Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.
B. Geometría Proyectiva	Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.
	Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.
	Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
	Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.
C. Normalización y Documentación gráfica de proyectos	Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.
	Diseño, ecología y sostenibilidad.
	Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico
	Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.
D. Sistemas CAD	Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte

CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES

SABERES BÁSICOS

A. Cultura audiovisual	Impacto social.
	Gestión de proyectos audiovisuales
	Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras.
	El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial.
	Derechos de autor
B. Preproducción	La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal.
	Fases de la producción audiovisual
	Elementos formales de la fotografía y el audiovisual
	Encuadre y composición
	Planificación y angulación
	Movimientos de cámara
	Narrativas. El lenguaje audiovisual
Guión literario, guión técnico y storyboard	
C. Producción	El proyecto fotográfico. Iluminación.
	Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótrofos al stop motion; aplicaciones digitales de animación.
	Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; raccord.
D. Sistemas CAD	Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro
	Edición de fotografía. Fotomontaje
	Edición de vídeo. El montaje
	Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros.
	Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido

A1.2.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A1.2.1.- EVALUACIÓN 1º ESO: (PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES):

PONDERACIONES DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN – PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES 1º ESO				
COMPETENCIA ESPECÍFICA	P	DESCRIPTORES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	P
1. Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa.	15%	CCL1, CP1, STEM3, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4,	1.1. Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.	3,0%
			1.2. Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.	3,0%
			1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.	9,0%
2. Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes.	15%	CCL3, CD1, CD2, CCEC1, CCEC2	2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.	7,0 %
			2.2. Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido,	8,0%

			considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.	
3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo.	30%	CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4	3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.	10%
			3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.	10%
			3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos	10%
4. Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad.	20%	CCL1, CCL5, CP1, CC1, CD3, CCEC3, CCEC4.	4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.	10%
			4.2. Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.	10%
5. Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un	20%	CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD3, CPSAA3, CC1, CE1, CE2	5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la	10%

proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal.		creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.	
		5.2. Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.	10%

A1.2.2.- EVALUACIÓN 2º ESO (EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL):

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

2. EPVA.CE1 Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación. 10%

2.EPVA.CE2 Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. 10%

2. EPVA.CE3 Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. 10%

2. EPVA.CE4 Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. 20%

2. EPVA. CE5 Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la

capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

20%

2. EPVA. CE6 Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

10%

2. EPVA. CE7 Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

10%

2. EPVA. CE8 Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

10%

CRITERIOS Y PONDERACIÓN

Relación Criterios de Evaluación (CR) asociados a sus Competencias Específicas (CE).

2. EPVA. CE1 Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

10%

2. EPVA. CE1. CR1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.

50% MEDIA PONDERADA

2. EPVA. CE1. CR2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

50% MEDIA PONDERADA

2. EPVA. CE2 Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

10%

2. EPVA.CE2.CR1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

50% MEDIA PONDERADA

2. EPVA.CE2.CR2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

50% MEDIA PONDERADA

2. EPVA.CE3 Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. 10%

2. EPVA.CE3.CR1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

50% MEDIA PONDERADA

2. EPVA.CE3.CR2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

50% MEDIA PONDERADA

2. EPVA.CE4 Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. 20%

2. EPVA.CE4.CR1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.

50% MEDIA PONDERADA

2. EPVA.CE4.CR2 Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

50% MEDIA PONDERADA

2. EPVA.CE5 Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. 20%

2. EPVA.CE5.CR1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

50% MEDIA PONDERADA

2. EPVA.CE5.CR2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

50% MEDIA PONDERADA

2. EPVA.CE6 Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. 10%

2. EPVA.CE6.CR1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.

50% MEDIA PONDERADA

2. EPVA.CE6.CR2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

50% MEDIA PONDERADA

2. EPVA.CE7 Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. 10%

2. EPVA.CE7.CR1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

100% MEDIA PONDERADA

2. EPVA.CE8 Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

10%

2. EPVA.CE8.CR1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

33.33% MEDIA PONDERADA

2. EPVA.CE8.CR2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

33.33% MEDIA PONDERADA

2. EPVA.CE8.CR3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

33.33% MEDIA PONDERADA

A1.2.3.- EVALUACIÓN 3º ESO (EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL):

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

3. EPVA.CE1 Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

10%

3. EPVA.CE2 Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

10%

3. EPVA.CE3 Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. 10%
3. EPVA.CE4 Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. 20%
3. EPVA.CE5 Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. 20%
3. EPVA.CE6 Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. 10%
3. EPVA.CE7 Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. 10%
3. EPVA.CE8 Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. 10%

CRITERIOS Y PONDERACIÓN

Relación Criterios de Evaluación (CR) asociados a sus Competencias Específicas (CE).

- 3. EPVA.CE1 Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación. 10%**
3. EPVA.CE1.CR1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.
- 50% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE1.CR2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

50% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE2 Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

10%

3. EPVA.CE2.CR1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

50% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE2.CR2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

50% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE3 Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

10%

3. EPVA.CE3.CR1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

50% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE3.CR2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

50% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE4 Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen

como fuente generadora de ideas y respuestas.

20%

3. EPVA.CE4.CR1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.

50% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE4.CR2 Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

50% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE5 Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

20%

3. EPVA.CE5.CR1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

50% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE5.CR2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

50% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE6 Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

10%

3. EPVA.CE6.CR1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.

50% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE6.CR2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

50% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE7 Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. 10%

3. EPVA.CE7.CR1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

100% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE8 Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

10%

3. EPVA.CE8.CR1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

33.33% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE8.CR2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

33.33% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE8.CR3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

33.33% MEDIA PONDERADA

A1.2.4.- EVALUACIÓN 4º ESO (EXPRESIÓN ARTÍSTICA):

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS PONDERACIÓN.

4.EXA. CE1 Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.
25%

4.EXA. CE2 Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.
25%

4.EXA. CE3 Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.
25%

4.EXA. CE4 Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.
25%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PONDERACIÓN.

CRITERIOS Y PONDERACIÓN

Relación Criterios de Evaluación (CR) asociados a sus Competencias Específicas (CE).

4. EXA.CE1 Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.
25%

4. EXA.CE1.CR1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.

50% MEDIA PONDERADA

4. EXA.CE1.CR2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

50% MEDIA PONDERADA

4. EXA.CE2 Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

25%

4. EXA.CE2.CR1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.

50% MEDIA PONDERADA

4. EXA.CE2.CR2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

50% MEDIA PONDERADA

4. EXA.CE3 Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.

25%

4. EXA.CE3.CR1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.

50% MEDIA PONDERADA

4. EXA.CE3.CR2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

50% MEDIA PONDERADA

4. EXA.CE4 Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos,

adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

25%

4. EXA.CE4.CR1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.

33.33% MEDIA PONDERADA

4. EXA.CE4.CR2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.

33.33% MEDIA PONDERADA

4. EXA.CE4.CR3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

33.33% MEDIA PONDERADA

A1.2.5.- EVALUACIÓN 1º BACHILLERATO (DIBUJO TÉCNICO I):

1		Unidad de Programación: Introducción al Dibujo Técnico. Construcciones fundamentales	1ª Evaluación
Saberes básicos:			
A. FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS			
- Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.			
- Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Eudides, Hipatia de Alejandría.			
- Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.			
- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.			
Abreviatura		Nombre	% Cálculo valor CR
1.DT1.CE1	Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados		10
1.DT1.CE1.CR1	Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico		100 MEDIA PONDERADA
Abreviatura		Nombre	% Cálculo valor CR
1.DT1.CE2	Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones		25
1.DT1.CE2.CR1	Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana		30 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE2.CR2	Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza		35 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE2.CR3	Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución		35 MEDIA PONDERADA
Abreviatura		Nombre	% Cálculo valor CR
1.DT1.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano		25
1.DT1.CE3.CR1	Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia		25 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE3.CR2	Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial		25 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE3.CR3	Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos		20 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE3.CR4	Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica		20 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica		10 MEDIA PONDERADA
Abreviatura		Nombre	% Cálculo valor CR
1.DT1.CE4	Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles		25
1.DT1.CE4.CR1	Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común		80 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE4.CR2	Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo		20 MEDIA PONDERADA
Abreviatura		Nombre	% Cálculo valor CR
1.DT1.CE5	Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones		15
1.DT1.CE5.CR1	Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas		50 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE5.CR2	Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo		50 MEDIA PONDERADA

2		Unidad de Programación: Proporcionalidad y escalas	1ª Evaluación	
		Saberes básicos: A. FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS - Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza. - Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. - Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		
Abreviatura		Nombre	%	Cálculo valor CR
1.DT1.CE1	Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados	1.DT1.CE1.CR1	100	MEDIA PONDERADA
		Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico		
Abreviatura		Nombre	%	Cálculo valor CR
1.DT1.CE2	Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones	1.DT1.CE2.CR1	30	MEDIA PONDERADA
		Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana		
		1.DT1.CE2.CR2	35	MEDIA PONDERADA
		Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza		
		1.DT1.CE2.CR3	35	MEDIA PONDERADA
		Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución		
Abreviatura		Nombre	%	Cálculo valor CR
1.DT1.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano	1.DT1.CE3.CR1	25	MEDIA PONDERADA
		Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia		
		1.DT1.CE3.CR2	25	MEDIA PONDERADA
		Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial		
		1.DT1.CE3.CR3	20	MEDIA PONDERADA
		Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos		
		1.DT1.CE3.CR4	20	MEDIA PONDERADA
		Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica		
		1.DT1.CE3.CR5	10	MEDIA PONDERADA
		Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica		
Abreviatura		Nombre	%	Cálculo valor CR
1.DT1.CE4	Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles	1.DT1.CE4.CR1	80	MEDIA PONDERADA
		Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común		
		1.DT1.CE4.CR2	20	MEDIA PONDERADA
		Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo		
Abreviatura		Nombre	%	Cálculo valor CR
1.DT1.CE5	Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones	1.DT1.CE5.CR1	50	MEDIA PONDERADA
		Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas		
		1.DT1.CE5.CR2	50	MEDIA PONDERADA
		Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo		

3		Unidad de Programación: Polígonos	1ª Evaluación	
		Saberes básicos: A. FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS - Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción. - Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		
Abreviatura		Nombre	%	Cálculo valor CR
1.DT1.CE1	Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados	1.DT1.CE1.CR1	100	MEDIA PONDERADA
		Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico		
Abreviatura		Nombre	%	Cálculo valor CR
1.DT1.CE2	Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones	1.DT1.CE2.CR1	30	MEDIA PONDERADA
		Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana		
		1.DT1.CE2.CR2	35	MEDIA PONDERADA
		Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza		
		1.DT1.CE2.CR3	35	MEDIA PONDERADA
		Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución		
Abreviatura		Nombre	%	Cálculo valor CR
1.DT1.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano	1.DT1.CE3.CR1	25	MEDIA PONDERADA
		Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia		
		1.DT1.CE3.CR2	25	MEDIA PONDERADA
		Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial		
		1.DT1.CE3.CR3	20	MEDIA PONDERADA
		Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos		
		1.DT1.CE3.CR4	20	MEDIA PONDERADA
		Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica		
		1.DT1.CE3.CR5	10	MEDIA PONDERADA
		Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica		
Abreviatura		Nombre	%	Cálculo valor CR
1.DT1.CE4	Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles	1.DT1.CE4.CR1	80	MEDIA PONDERADA
		Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común		
		1.DT1.CE4.CR2	20	MEDIA PONDERADA
		Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo		
Abreviatura		Nombre	%	Cálculo valor CR
1.DT1.CE5	Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones	1.DT1.CE5.CR1	50	MEDIA PONDERADA
		Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas		
		1.DT1.CE5.CR2	50	MEDIA PONDERADA
		Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo		

**1º de Bachillerato - Ciencias y Tecnología (LOMLOE)
 Dibujo Técnico I**

Consejería de Educación, Cultura y Deportes
 45011872 - IES Profesor Emilio Lledó
 Numancia de la Sagra (Toledo)

4		Unidad de Programación: Tangencias y enlaces en las curvas técnicas	1º Evaluación
		Saberes básicos: A. FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS - Tangencias básicas. Curvas técnicas. - Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	
Abreviatura		Nombre	% Cálculo valor CR
1.DT1.CE1	Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados		10
1.DT1.CE1.CR1	Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico		100 MEDIA PONDERADA
Abreviatura		Nombre	% Cálculo valor CR
1.DT1.CE2	Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones		25
1.DT1.CE2.CR1	Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana		30 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE2.CR2	Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza		35 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE2.CR3	Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución		35 MEDIA PONDERADA
Abreviatura		Nombre	% Cálculo valor CR
1.DT1.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano		25
1.DT1.CE3.CR1	Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia		25 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE3.CR2	Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial		25 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE3.CR3	Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos		20 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE3.CR4	Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica		20 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica		10 MEDIA PONDERADA
Abreviatura		Nombre	% Cálculo valor CR
1.DT1.CE4	Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles		25
1.DT1.CE4.CR1	Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común		80 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE4.CR2	Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo		20 MEDIA PONDERADA
Abreviatura		Nombre	% Cálculo valor CR
1.DT1.CE5	Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones		15
1.DT1.CE5.CR1	Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas		50 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE5.CR2	Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo		50 MEDIA PONDERADA

**1º de Bachillerato - Ciencias y Tecnología (LOMLOE)
 Dibujo Técnico I**

Consejería de Educación, Cultura y Deportes
 45011872 - IES Profesor Emilio Lledó
 Numancia de la Sagra (Toledo)

5		Unidad de Programación: Geometría proyectiva. Sistemas de representación	2º Evaluación
		Saberes básicos: B. GEOMETRÍA PROYECTIVA - Fundamentos de la geometría proyectiva. - Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias. - Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. - Obtención de distancias. - Sistema Axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométricas y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta y plano. - Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos. - Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. - Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	
Abreviatura		Nombre	% Cálculo valor CR
1.DT1.CE1	Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados		10
1.DT1.CE1.CR1	Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico		100 MEDIA PONDERADA
Abreviatura		Nombre	% Cálculo valor CR
1.DT1.CE2	Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones		25
1.DT1.CE2.CR1	Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana		30 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE2.CR2	Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza		35 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE2.CR3	Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución		35 MEDIA PONDERADA
Abreviatura		Nombre	% Cálculo valor CR
1.DT1.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano		25
1.DT1.CE3.CR1	Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia		25 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE3.CR2	Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial		25 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE3.CR3	Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos		20 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE3.CR4	Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica		20 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica		10 MEDIA PONDERADA
Abreviatura		Nombre	% Cálculo valor CR
1.DT1.CE4	Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles		25
1.DT1.CE4.CR1	Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común		80 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE4.CR2	Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo		20 MEDIA PONDERADA
Abreviatura		Nombre	% Cálculo valor CR
1.DT1.CE5	Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones		15
1.DT1.CE5.CR1	Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas		50 MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE5.CR2	Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo		50 MEDIA PONDERADA

1º de Bachillerato - Ciencias y Tecnología (LOMLOE)
 Dibujo Técnico I

Consejería de Educación, Cultura y Deportes
 45011872 - IES Profesor Emilio Lledó
 Numancia de la Sagra (Toledo)

6		Unidad de Programación: NORMALIZACIÓN	Ordinaria
Saberes básicos: C. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS - Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. - Formatos. Doblado de planos. - Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. - Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación. - Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.			
Abreviatura	Nombre		% Cálculo valor CR
1.DT1.CE1	Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados	10	MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE1.CR1	Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico	100	
Abreviatura	Nombre		% Cálculo valor CR
1.DT1.CE2	Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones	25	MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE2.CR1	Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana	30	
1.DT1.CE2.CR2	Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza	35	
1.DT1.CE2.CR3	Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución	35	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		% Cálculo valor CR
1.DT1.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano	25	MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE3.CR1	Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia	25	
1.DT1.CE3.CR2	Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial	25	
1.DT1.CE3.CR3	Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos	20	
1.DT1.CE3.CR4	Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica	20	
1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	10	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		% Cálculo valor CR
1.DT1.CE4	Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles	25	MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE4.CR1	Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común	80	
1.DT1.CE4.CR2	Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo	20	
Abreviatura	Nombre		% Cálculo valor CR
1.DT1.CE5	Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones	15	MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE5.CR1	Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas	50	
1.DT1.CE5.CR2	Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo	50	MEDIA PONDERADA

1º de Bachillerato - Ciencias y Tecnología (LOMLOE)
 Dibujo Técnico I

Consejería de Educación, Cultura y Deportes
 45011872 - IES Profesor Emilio Lledó
 Numancia de la Sagra (Toledo)

7		Unidad de Programación: Sistemas CAD	Ordinaria
Saberes básicos: D. SISTEMAS CAD Aplicaciones vectoriales 2D-3D. - Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. - Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. - Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.			
Abreviatura	Nombre		% Cálculo valor CR
1.DT1.CE1	Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados	10	MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE1.CR1	Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico	100	
Abreviatura	Nombre		% Cálculo valor CR
1.DT1.CE2	Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones	25	MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE2.CR1	Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana	30	
1.DT1.CE2.CR2	Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza	35	
1.DT1.CE2.CR3	Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución	35	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		% Cálculo valor CR
1.DT1.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano	25	MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE3.CR1	Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia	25	
1.DT1.CE3.CR2	Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial	25	
1.DT1.CE3.CR3	Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos	20	
1.DT1.CE3.CR4	Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica	20	
1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	10	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		% Cálculo valor CR
1.DT1.CE4	Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles	25	MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE4.CR1	Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común	80	
1.DT1.CE4.CR2	Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo	20	
Abreviatura	Nombre		% Cálculo valor CR
1.DT1.CE5	Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones	15	MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE5.CR1	Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas	50	
1.DT1.CE5.CR2	Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo	50	MEDIA PONDERADA

A1.2.6.- EVALUACIÓN 2º BACHILLERATO (DIBUJO TÉCNICO II):

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS PONDERACIÓN.

Código y descripción	Porcentaje	Peso
2.DT2.CE1 Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados		20%
2.DT2.CE2 Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones		20%
2.DT2.CE3 Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano		20%
2.DT2.CE4 Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles		20%
2.DT2.CE5 Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones		20%

DIBUJO TÉCNICO II

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y PONDERACIÓN

Relación Criterios de Evaluación (CR) asociados a sus Competencias Específicas (CE).

2.DT2.CE1 Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados	20%
2.DT2.CE1.CR1 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.	

100% MEDIA PONDERADA

2.DT2.CE2 Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones **20%**

2.DT2.CE2.CR1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.

33.33% MEDIA PONDERADA

2.DT2.CE2.CR2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.

33.33% MEDIA PONDERADA

2.DT2.CE2.CR3 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.

33.33% MEDIA PONDERADA

2.DT2.CE3 Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano **20%**

2.DT2.CE3.CR1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.

20% MEDIA PONDERADA

2.DT2.CE3.CR2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.

20% MEDIA PONDERADA

2.DT2.CE3.CR3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.

20% MEDIA PONDERADA

2.DT2.CE4 Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles **20%**

2.DT2.CE4.CR1 Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.

100% MEDIA PONDERADA

2.DT2.CE5 Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones **20%**

2.DT2.CE5.CR1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.

100% MEDIA PONDERADA

A1.2.7.- EVALUACIÓN 2º BACHILLERATO (CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES):

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

PONDERACIÓN:

2.CCAAU.CE1 Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global. **10%**

2.CCAAU.CE2 Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos. **10%**

2.CCAAU.CE3 Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades tanto de organización como de gestión de una producción audiovisual. **20%**

2.CCAAU.CE4 Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando sus cualidades plásticas, estéticas y semánticas, empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa que combine comprensión y emoción. **10%**

2.CCAAU.CE5 Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural.

20%

2.CCAAU.CE6 Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio ambiente.

20%

2.CCAAU.CE7 Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas.

10%

CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES: CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y PONDERACIÓN

Relación Criterios de Evaluación (CR) asociados a sus Competencias Específicas (CE).

2.CCAAU.CE1 Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

2. CCAAU.CE1.CR1 Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.

33.33% MEDIA PONDERADA

2. CCAAU.CE1.CR2 Comprender y defender la importancia del patrimonio audiovisual y fotográfico como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.

33.33% MEDIA PONDERADA

2. CCAAU.CE1.CR3 Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.

33.33% MEDIA PONDERADA

2.CCAAU.CE2 Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas

visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

2.CCAAU.CE2.CR1 Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades

50% MEDIA PONDERADA

2.CCAAU.CE2.CR2 Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los múltiples tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.

50% MEDIA PONDERADA

2.CCAAU.CE3 Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades tanto de organización como de gestión de una producción audiovisual.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

2.CCAAU.CE3.CR1 Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocrítica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.

50% MEDIA PONDERADA

2.CCAAU.CE3.CR2 Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.

50% MEDIA PONDERADA

2.CCAAU.CE4 Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando sus cualidades plásticas, estéticas y semánticas, empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa que combine comprensión y emoción.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

2.CCAAU.CE4.CR1 Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las

imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final.

50% MEDIA PONDERADA

2.CCAAU.CE4.CR2 Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual, además de en las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.

50% MEDIA PONDERADA

2.CCAAU.CE5 Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

2.CCAAU.CE5.CR1 Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.

33.33% MEDIA PONDERADA

2.CCAAU.CE5.CR2 Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.

33.33% MEDIA PONDERADA

2.CCAAU.CE5.CR3 Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.

33.33% MEDIA PONDERADA

2.CCAAU.CE6 Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio ambiente.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

2.CCAAU.CE6.CR1 Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.

25% MEDIA PONDERADA

2.CCAAU.CE6.CR2 Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios para hacerlo.

25% MEDIA PONDERADA

2.CCAAU.CE6.CR3 Realizar una producción audiovisual, individual o colectivamente, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa tanto los medios como las habilidades necesarios, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.

25% MEDIA PONDERADA

2.CCAAU.CE6.CR4 Comprender la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.

25% MEDIA PONDERADA

2.CCAAU.CE7 Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

2.CCAAU.CE7.CR1 Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.

50% MEDIA PONDERADA

2.CCAAU.CE7.CR2 Analizar y evaluar, de forma conjunta, las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.

50% MEDIA PONDERADA