

CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS ASOCIADAS Y ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

EPVA 1º ESO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS ASOCIADAS Y ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.

1º ESO CRITERIOS DE EVALUACIÓN

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

<p>1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CAA, SIEP.</p> <p>3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, CEC.</p> <p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SIEP. CEC.</p> <p>5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CEC.</p>	<p>ESTANDARES DE APRENDIZAJE BLOQUE 1 EXPRESIÓN PLÁSTICA</p> <p>1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.</p> <p>2.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso(claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)</p> <p>2.2. 2.2. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno</p>
---	--

<p>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. CMCT, CD.</p> <p>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CMCT, CAA.</p> <p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CD, CSC,</p> <p>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.</p> <p>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.</p> <p>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage. CAA, CSC, CEC.</p>	<p>inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</p> <p>3.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios con síntesis sustractivas.</p> <p>4. 1. Experimenta con texturas táctiles y visuales.</p> <p>Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustando desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p> <p>5.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno</p> <p>7.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica.</p> <p>8.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas (lápiz de grafito, lápices de color, témperas) aplicándolas de forma adecuada al objeto de la actividad.</p> <p>8.2. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>8.3. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>
--	--

1º ESO CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC.</p> <p>2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. CMCT, CEC.</p> <p>3. Identificar significante y significado en un signo visual. CAA, CEC.</p> <p>4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.</p> <p>5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. CAA, CSC.</p> <p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SIEP.</p> <p>7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.</p> <p>8. Analizar y realizar cómics aplicando los</p>	<p>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE BLOQUE 2 COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</p> <p>1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p> <p>2.1. Distingue significante y significado en un signo visual.</p> <p>3.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</p> <p>4.1. Distingue símbolos de iconos.</p> <p>5.1. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista.</p> <p>6.1. Elabora una animación con medios digitales o analógicos.</p> <p>7.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</p> <p>8.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales</p> <p>9.1. 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, storyboard, realización...) Valora de manera crítica los resultados.</p> <p>10.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios como las figuras retóricas.</p> <p>11.1.. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje</p>
--	--

<p>recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP.</p> <p>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL, CSC.</p> <p>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL, CSC.</p> <p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. CAA, CSC, CEC.</p> <p>14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. CAA, CSC, SIEP.</p>	<p>12.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.</p>
---	--



<p>1º ESO CRITERIOS DE EVALUACIÓN. BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO.</p> <p>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT, SIEP.</p> <p>2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos</p>	<p>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE BLOQUE 3 DIBUJO TÉCNICO</p> <p>1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.</p> <p>2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.</p>
---	---

<p>rectas secantes. CMCT.</p> <p>3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.</p> <p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.</p> <p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.</p> <p>6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.</p> <p>7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT.</p> <p>8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.</p> <p>9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.</p> <p>10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.</p> <p>11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT.</p> <p>12. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP.</p> <p>13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.</p> <p>14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.</p> <p>15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.</p> <p>16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIE.</p> <p>17. Conocer los diferentes tipos de</p>	<p>3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p> <p>4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.</p> <p>5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales usando el compás y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.</p> <p>6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y el cartabón.</p> <p>7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás, ESCUADRA Y CARTABON</p> <p>8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p> <p>9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.</p> <p>10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando el compás y la regla.</p> <p>11.1. Divide un segmento en partes iguales aplicando el teorema de Thales.</p> <p>12.1. Explica verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,..)</p> <p>13.1. Clasifica cualquier triángulo observando sus lados y sus ángulos.</p> <p>14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.</p> <p>15.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto</p>
--	--

<p>cuadriláteros. CMCT.</p> <p>18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT</p> <p>19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.</p> <p>20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia</p>		
--	--	--

1º ESO. EPVA .PROCEDIMIENTOS O INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS.

Instrumento	Descripción del instrumento	Como resultado de la ponderación de los criterios de evaluación aplicados en el instrumento, la participación de este en la calificación es del:		
		1ªEva.	2ªEva.	3ªEva.
1. Pruebas iniciales:		0,00 %		
2. Pruebas de observación continuada:	Realización de Láminas de dibujo	28,00 %	25.50 %	25.50 %
3. Prueba global de evaluación:	Pruebas de dibujo en láminas	35,00 %	35,00 %	35,00 %
4. Actividad	Lectura,resumen escrito e ilustración gráfica de un		2.5%	

de fomento de la lectura:	texto literario			
5. Actividad de exposición oral en público:	Exposición y explicación de una de las obras realizada por el alumno			2.5 %
6. Trabajos monográficos interdisciplinares que impliquen a varios departamentos				
7. Ficha de observación del trabajo diario y de la asistencia activa, participativa y cooperativa en clase.	Atención, participación activa y trabajo en clase. Comportamiento e interés por la asignatura y seguimiento de las orientaciones dadas por el profesor.	37,0 0%	37,0 0%	37,0 0%
8. Otros que establezca el Departamento				

2º ESO- CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS ASOCIADAS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

2º ESO CRITERIOS DE EVALUACIÓN

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CAA, SIEP.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, CEC.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SIEP. CEC.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CEC.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. CMCT, CD.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CMCT, CAA.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CD, CSC,
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage. CAA, CSC, CEC.

BLOQUE 1 ESTANDARES DE APRENIZAJE EXPRESIÓN PLÁSTICA

1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.

2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.

2.2. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc. Utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)

4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.

7.1. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de productos, moda y sus múltiples aplicaciones.

8.1. Reflexiona y evalúa oralmente o por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

9.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

10.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

10.2. Aprovecha materiales reciclados para

la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico- plásticas.

10.3. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

2º ESO CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. CMCT, CEC.
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual. CAA, CEC.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos. CAA, CSC.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SIEP.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP.

9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. CMCT, SIEP.

10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL, CSC.

11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL, CSC.

12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.

13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. CAA, CSC, CEC.

14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. CAA, CSC, SIEP.

15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. CAA, CSC, CEC.

16. Comprender los fundamentos del - Elementos formales y expresivos del cómic. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.

-Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.

-Medios de comunicación audiovisuales.

-Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.

- Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.

lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. CD, CSC, SIEP.

BLOQUE 2 ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.

4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

5.1. Distingue símbolos de iconos.

6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

7.1. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista.

8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

9.1. Elabora una animación con medios digitales o analógicos.

10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

12.1. 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, storyboard, realización...) Valora de manera crítica los resultados.

13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios.

14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

2º ESO CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO.

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT, SIEP.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. CMCT.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIE.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.

22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. CMCT, SIEP.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. CMCT, CAA.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. CMCT, CAA.
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. CMCT, CAA.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO 2º ESO

- 1.1. Utiliza escuadra, cartabón y compás con suficiente precisión.
- 2.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
- 3.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
- 4.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
- 5.1. Construye correctamente espirales de 2 y 3 centros.
- 6.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
- 7.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

6. PROCEDIMIENTOS O INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN COMUNES

Las pruebas escritas constituyen un instrumento de evaluación fundamental por múltiples razones:

1. Permiten su revisión detenida, facilitando reconsiderar la evaluación.
2. Quedan a disposición del profesorado y del alumnado, permitiendo la posibilidad de plantear cuantas veces sea oportuno la evolución de cualquier aspecto del aprendizaje.
3. Suponen la base más objetiva para que tanto alumnado como profesorado puedan defender sus posiciones en caso de una eventual reclamación.
4. Frente a otros instrumentos escritos, se tiene la certeza de que ha sido elaborado por el propio alumnado

5. Preparan al alumnado para enfrentarse en el futuro a multitud de posibles procesos de selección o de acceso a titulaciones que suelen basarse en pruebas escritas.

El alumnado no podrá entregar las pruebas escritas realizadas a lápiz, ni hará uso del color rojo, ni de correctores, salvo indicación expresa del profesorado.

Para dificultar que se puedan cometer conductas fraudulentas durante la realización de las pruebas: no estará permitido portar o tener a la vista ningún objeto que pueda transmitir sonidos o imágenes (tales como teléfonos, relojes, etc.), salvo calculadoras con autorización expresa del profesorado; así mismo, el pabellón auditivo deberá estar despejado para verificar que no se usan dispositivos no autorizados. En todo caso, se seguirán otras indicaciones que el profesorado pueda dar con la finalidad de dificultar la posible comisión de fraudes. El incumplimiento de cualquiera de estas indicaciones supondrá que el/la alumno/a deberá salir del lugar de realización de la prueba y que ésta se tendrá por no realizada, sin derecho a repetirla.

En la ESO el profesorado llevará a cabo la evaluación, preferentemente mediante la observación continuada, sin perjuicio de las pruebas que se realicen, y mediante actividades realizadas por el alumnado en presencia del profesor.

En Bachillerato, al menos el 60% de la evaluación se llevará a cabo mediante pruebas escritas.

Instrumentos comunes a todas las materias de ESO y Bachillerato:

- **Pruebas escritas iniciales** de exploración, que serán elaboradas por los distintos Departamentos.

- **Pruebas de observación continuada**, de las cuales al menos una en cada evaluación será escrita, según la estructura de la prueba escrita global de evaluación.

- **Prueba de evaluación**, consensuada por el departamento didáctico, que determinará los criterios de calificación. La prueba se realizará al final del período de la evaluación correspondiente. De la estructura de la prueba será informado el alumnado a lo largo de la evaluación. Al menos el 30% de la evaluación se llevará a cabo a través de esta prueba. Las asignaturas de Refuerzo y Talleres quedarán exentas de la misma.

- Ficha de observación.

- Actividad que estimule el interés y el hábito de lectura. El alumnado deberá realizar al menos una actividad a lo largo de todo el curso por asignatura.

- Actividad de exposición oral en público, al menos una a lo largo de todo el curso.

Además, las programaciones didácticas establecerán aquellos otros instrumentos que estimen adecuados en función de la materia y del curso correspondiente.

Dentro de las directrices generales que pueda aprobar el ETCP, los departamentos didácticos determinarán en sus programaciones los criterios de calificación de cada uno de los instrumentos que utilicen para valorar los criterios de evaluación.

2º ESO. EPVA. PROCEDIMIENTOS O INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE

Instrumento	Descripción del instrumento	Como resultado de la ponderación de los criterios de evaluación aplicados en el instrumento, la participación de este en la calificación es del:		
		1ªEva. a.	2ª Eva.	3ºE va.
1. Pruebas iniciales:		0,00 %		
2. Pruebas de observación continuada:	Realización de Láminas de dibujo	28,0 0%	26,0 0%	25.5 %
3. Prueba escrita global de	Pruebas de dibujo en láminas	35,0 0%	35,0 0%	35,0 0%

evaluación:				
4. Actividad de fomento de la lectura:	Lectura, resumen escrito e ilustración gráfica de un texto literario		2,00 %	
5. Actividad de exposición oral en público:	Exposición y explicación de una de las obras realizada por el alumno			2.5 %
6. Trabajos monográficos interdisciplinarios que impliquen a varios departamentos				
7. Ficha de observación del trabajo diario y de la asistencia activa, participativa y cooperativa en clase.	Atención, participación activa y trabajo en clase. Comportamiento e interés por la asignatura y seguimiento de las orientaciones dadas por el profesor.	37,00 %	37,00 %	37,00 %
8. Otros que establezca el Departamento				

EPVA 4º. ESO CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS ASOCIADAS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

28 de julio 2016 Boletín Oficial de la Junta de Andalucía Núm. 144 página 281

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Bloque 1. Expresión plástica.

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. CSC, SIEP, CEC.
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. CD, SIEP, CEC.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. CAA, CSC, SIEP.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, CSC, SIEP.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. CCL, CSC, CEC.

ESTANDARES DE APRENDIZAJE. 4º EPVA

- 1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
- 2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
- 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.

2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. 3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos individuales y de grupo.
4.2. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.
5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Bloque 2. Dibujo técnico.

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico. CMCT, CAA.
2. 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. CMCT, CSC, CEC.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. CMCT, CD, SIEp

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE Bloque 2. dibujo técnico.

- 1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
- 2.1. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
- 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
- 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
- 2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
- 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
- 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y cónicas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Bloque 3. Fundamentos del diseño

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. CSC, SIEP, CEC.

2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CD, CEC.

3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales. CAA, SIEP, CEC.

ESTANDARES DE APRENDIZAJE Bloque 3. Fundamentos del diseño

1.1 Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.

1.2 Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

2.1 Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.

3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.

3.3. 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.

3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos

artísticos respetando las realizadas por compañeros/as.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

1. 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 y valorando la labor de equipo. CCL, CSC, SIEP.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. CAA, CSC, CEC.
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD, SIEP.
4. 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. CCL, CSC.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

- 1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
- 1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.
- 2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de la cámara.
- 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
- 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
- 3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
- 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
- 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
- 4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

4º ESO EPVA. PROCEDIMIENTOS O INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Instrumento	Descripción del instrumento	Como resultado de la ponderación de los criterios de evaluación aplicados en el instrumento, la participación de este en la calificación es del:		
		1ªEva.	2ªEva.	3ªEva.
1. Pruebas iniciales:	Aportadas por la editorial SM	0,00 %		
2. Pruebas de observación continuada:	Tres o más láminas y trabajos de carácter gráfico y plástico	28%	25.50%	25,50%
3. Prueba escrita global de evaluación:	Tres pruebas de dibujo en láminas	35%	35%	35%
4. Actividad de fomento de la lectura:	Lectura de un texto literario y su ilustración gráfica		2.50 %	
5. Actividad de exposición oral en público:	Exposición y explicación en público de una obra realizada por el alumno durante el curso			2.50 %
6. Trabajos monográficos interdisciplinares que impliquen a				

varios departamentos				
7. Ficha de observación del trabajo diario y de la asistencia activa, participativa y cooperativa en clase.	Atención, participación activa y trabajo diario en clase. Comportamiento e interés por la asignatura y seguimiento de las orientaciones dadas por el profesor.	37%	37%	37%
8. Otros que establezca el Departamento				

5.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS ASOCIADAS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. DIBUJO TÉCNICO 1º BACH.

BLOQUE 1

Geometría y Dibujo Técnico

1. Resolver problemas de trazados geométricos y de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema «paso a paso» y/o figura de análisis elaborada previamente. CAA, CMCT, SIEP, CEC.
2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos 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. Saber realizar dibujos con materiales tradicionales y con programas de dibujo vectorial por ordenador.CAA, CMCT, CD.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE BLOQUE 1º GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

- 1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.
- 1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.
- 1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.
- 1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.
- 1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.
- 1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.
- 1.7. 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.
- 1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y

aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.

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

2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás, aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para estacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.

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.

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.

BLOQUE 2

Sistemas de representación.

1. 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. CCL, CAA, CMCT, CD.

2. 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. CAA, CMCT, SIEP.

3. 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. CAA, CMCT, SIEP.

4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de

espacios del entorno o definidas por sus 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. CAA, CMCT, SIEP.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. BLOQUE 2 Sistemas de representación.

1.1. 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.

1.2. 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 de un mismo cuerpo geométrico sencillo.

1.3. 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 requerida y los recursos informáticos disponibles.

1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.

2.1. 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.

2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).

2.3. 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.

2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando

intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus

proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

2.5. 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.

3.1. 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.

3.2. Realiza perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

4.1. 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 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.

4.2. 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.

4.3. 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 alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.

Bloque 3

Normalización

1. 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. CCL, CSC.

2. 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.

CAA, CMCT, SIEP, CSC.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE Bloque 3 Normalización

1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN 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.

2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.

2.2. 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.

2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su

correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su

correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas

básicas correspondientes.

DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO PROCEDIMIENTOS O INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA.

Instrumento	Descripción del instrumento	Como resultado de la ponderación de los criterios de evaluación aplicados en el instrumento, la participación de este en la calificación es del:		
		1ªE va.	2ª Eva.	3ºE va.
1. Pruebas iniciales:		0,00 %		
2. Pruebas de observación continuada:	Láminas de dibujo técnico	0,00 %	0,00 %	0,00 %
3. Prueba escrita global de evaluación:	Exámenes de dibujo técnico	81%	81%	81 %
4. Actividad de fomento de la lectura:	El alumno realizará la lectura de un texto que esté relacionado con el diseño industrial o la arquitectura		1.5 %	
5. Actividad de exposición oral en público:	Se realizará la exposición en público de un tema que esté relacionado con el diseño industrial o la arquitectura			2.25 %

6. Trabajos monográficos interdisciplinarios que impliquen a varios departamentos				
7. Ficha de observación del trabajo diario y de asistencia activa, participativa y cooperativa en clase.	de Atención, participación activa y trabajo en clase. Comportamiento e interés por la asignatura y seguimiento de las orientaciones dadas por el profesor. Realización de láminas de dibujo técnico en la clase y en casa.	19%	17.50%	16.75%
8. Otros que establezca el Departamento				

5.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS ASOCIADAS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES. DIBUJO TÉCNICO II. 2º BACH

Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico.

1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de losejes y centros radicales y/o de la

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1.1 Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados,

transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. CCL, CAA, CMCT.

2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. CCL, CAA, CMCT.

3. 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. CCL, CAA, CMCT.

perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y mdeterminando las principales relaciones de proporcionalidad.

1.2 Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión. 1.3 Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos. 1.4 Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos. 1.5 Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. 2.1 Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones. 2.2 Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones. Este criterio permite conocer el grado de comprensión que el alumnado ha adquirido respecto a las propiedades fundamentales de las curvas cónicas, y su aplicación a la construcción y problemas de incidencia (trazado de tangentes e intersección con una recta). Asimismo se evaluará la capacidad para hallar los elementos

fundamentales de una cónica a partir de otros elementos.

Bloque 2. Sistemas de representación.

1. 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. CAA, SIEP, CMCT.

2. 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. CAA, CMCT.

3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, 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, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados,

00095950
29 de julio 2016 Boletín Oficial de la Junta de Andalucía Núm. 145 página 265

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

1.1 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.

1.2 Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.

1.3 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.

2.1 Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.

2.2 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.

2.3 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.

<p>calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales. CAA, CMCT.</p>	<p>Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes. Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones. Este criterio evaluará la capacidad del alumnado para representar en el sistema diédrico, poliedros regulares, prismas y pirámides, cilindros y conos, esferas. También permitirá valorar si resuelven problemas de incidencia entre recta y cuerpos geométricos, así como la sección que produce en ellos, un plano. Por otra parte, con este criterio también se evaluará la correcta realización de desarrollos de cuerpos.</p>
---	---

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos.

<p>1. Elaborar 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. CCL, SIEP, CSC, CMCT.</p> <p>2. Presentar de forma individual y colectiva los 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</p>	<p>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</p> <p>1.1 Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico. 1.2 Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen. 1.3 Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. 1.4 Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados</p>
--	---

<p>de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. SIEP,</p>	<p>y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación. 2.1 Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización. 2.2 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. 2. Presentar de forma individual y colectiva los 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. Con este criterio se quiere valorar la capacidad para presentar un proyecto sencillo, escogiendo en cada momento los recursos gráficos, en función del tipo de dibujo y del objetivo final. Este criterio es aplicable a todos los bloques de este currículo, ya que se podrán usar los recursos gráficos para representar otras formas planas o tridimensionales.</p>
--	---

DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO. PROCEDIMIENTOS O INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Instrumento	Descripción del instrumento	Como resultado de la ponderación de los criterios de evaluación aplicados en el instrumento, la participación de este en la calificación es del:		
		1ªEva.	2ªEva.	3ªEva.
1. Pruebas iniciales:		0%		
2. Pruebas de observación continuada:				
3. Prueba escrita global de evaluación:	Exámenes de dibujo en los que podrá aparecer una pregunta de carácter teórico explicativa.	81%	81%	81%
4. Actividad de fomento de la lectura:	El alumno deberá leer acerca de un logro científico o la biografía de un personaje histórico, que esté relacionado con el mundo del dibujo técnico, diseño industrial o de la arquitectura y realizar una prueba escrita referida al texto leído		1,50%	
5. Actividad de exposición oral en público:	Se realizara en la 3ª evaluación. El alumno deberá leer acerca de o la biografía de algún personaje histórico, que esté relacionado con el mundo del diseño industrial o de la arquitectura y hacer una exposición oral en público			2.25%
6. Trabajos monográficos				

interdiscipli nares que impliquen a varios departame ntos				
7. Ficha de observació n del trabajo diario y de la asistencia activa, participativ a y cooperativ a en clase.	Atención, participación activa y trabajo en clase. Comportamiento e interés por la asignatura y seguimiento de las orientaciones dadas por el profesor. Realización de láminas de dibujo técnico, en clase y en casa.	19%	17,5 0%	16. 50 %
8. Otros que establezca el Departame nto				