

# 1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES. RELACIÓN ENTRE ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS p

## 2 de ESO

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL		C. CLAVE
Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	
<b>BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA</b>		
1 Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas Gráfico –plásticas secas, húmedas y mixtas en composiciones Personales y colectivas.	1.1 Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	SIEE
	1.2 Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	CEC
	1.3 Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando e claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	CEC
	1.4 Experimenta con las técnicas húmedas valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	CEC
	1.5 Crea con el papel recortando formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.	CEC
	1.6 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.	SCS
2 Identificar y experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano	2.1 identifica y experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales.	AA
	2.2 Crea composiciones según las cualidades de la forma mostrando creatividad e iniciativa.	AA
3 Diferenciar entre los diferentes tipos de textura y valorar sus capacidades expresivas en aplicaciones prácticas.	3.1 Conoce y diferencia los diferentes tipos de texturas.	CL
	3.2 Aplica texturas en composiciones artísticas a través de diferentes técnicas como el frottage, el collage y la estampación	CEC
4 Identificar las propiedades del color luz y el color pigmento.	4.1 Diferencia entre el color luz y el color pigmento y sus aplicaciones.	CMCT
5 Experimentar con los colores pigmentos primarios, secundarios y complementarios.	5.1 Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios.	CMCT
	5.2 Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	CEC
6 Experimentar con diferentes técnicas y materiales creando figuras tridimensionales.	6.1 Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando para crear composiciones y figuras tridimensionales.	CEC
	6.2 Aprovecha y aporta materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	CSC
<b>BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</b>		
7 Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	7.1 Identifica y aplica los conocimientos básicos de los procesos perceptivos en la elaboración de trabajos.	CMCT
8 Diferenciar imágenes figurativas de abstractas.	8.1 Diferencia imágenes figurativas de abstractas mostrando una actitud receptiva a las diferentes representaciones de la imagen.	CEC
9 Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	9.1 Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	CL

	9.2 Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado de manera crítica y respetuosa.	CL
11 Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	11.1 Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	CL
10 Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación	10.1 Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.	CL
12 Analizar fotografías comprendiendo los fundamentos estéticos y formales.	12.1 Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía apreciando sus valores expresivos.	CEC
	12.2 Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista.	CEC
13 Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorando las posibilidades expresivas del lenguaje cinematográfico.	13.1 Elabora una animación sencilla con medios digitales y/o analógicos.	CD
	13.2 Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia cinematográfica.	CL
14 Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales a proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.	14.1 Elabora documentos digitales para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos de manera adecuada.	CD
	14.2 Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica la difusión de imágenes en diferentes medios.	CD
<b>BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO APLICADO A PROYECTOS</b>		
15 Conocer y manipular las herramientas del dibujo técnico.	15.1 Conoce los materiales de dibujo y su utilidad.	CMCT
	15.2 Utiliza el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	CMCT
16 Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando, claramente los distintos tipos de resta, pudiendo trazar las distintas posiciones relativas y las mediatrices donde corresponda.	16.1 Construye los diferentes tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón.	CMCT
	16.2 Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	CMCT
	16.3 Suma y resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	CMCT
	16.4 Traza la mediatriz de un segmento con precisión.	CMCT
17 Conocer los conceptos de círculo, circunferencia y sus elementos.	17.1 Identifica los elementos de la circunferencia.	CMCT
	17.2 Identifica las posiciones relativas de las circunferencias.	CMCT
18 Conocer el concepto de ángulo, sus tipos y realizar operaciones varias.	18.1 Conoce los ángulos de la escuadra y cartabón.	CMCT
	18.2 Identifica los distintos tipos de ángulos.	CMCT
	18.3 Suma y resta ángulos y comprende la forma de medirlos de forma precisa.	CMCT
	18.4 Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	CMCT
19 Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales	19.1 Divide un segmento en partes iguales aplicando el teorema de Thales.	CMCT
20 Conoce la clasificación de polígonos y sus trazados.	20.1 Conoce la clasificación de los distintos tipos de polígonos.	CL
	20.2 Resuelve problemas básicos de triángulos, utilizando Correctamente las herramientas.	CMCT
	20.3 Construye cuadriláteros correctamente.	CMCT
	20.4 Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia valorando la precisión de los resultados.	CMCT
	20.5 Aplica la construcción de polígonos en composiciones artísticas.	AA
21 Conocer los conceptos de simetrías, giros y traslaciones	21.1 Elabora diseños aplicando repeticiones, tiros y simetrías	AA

sencillos aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	de módulos.	
22 Comprender y practicar el procedimiento del dibujo de vistas de volúmenes elementales.	22.1 Realiza las vistas de volúmenes elementales.	AA

<b>EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL</b>		C. CLAVE
Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	
<b>BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA</b>		
1 Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas Gráfico –plásticas secas, húmedas y mixtas.	1.1 Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	CLA
	1.2 Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claro-oscuro en composiciones figurativas y abstractas.	CLA
	1.3 Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	CMCT
	1.4 Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	CMCT
	1.5 Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	AA
2 Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claro-oscuros.	2.1 Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos	CLA
3 Dibujar con distintos niveles de iconicidad d la imagen.	3.1 Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen	CMCT

	gráfica elaborando bocetos, apunte, dibujo esquemático, analítico y mimético.	
4 Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.1 Analiza l esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias, atendiendo a os conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	CLA
	4.2 Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas.	CLA
	4.3 Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones a diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.	CMCT
	4.4 Representa objetos del natural de forma proporcionada.	CMCT
5 Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades del color luz y el color pigmento.	5.1 Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. l	CLA
	5.2 Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC.	ICD
	5.3 Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	CMCT
6 Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos.	6.1 Conoce y aplica diferentes técnicas creativas para la elaboración de diseños siguiendo las fases del proceso creativo.	CL
<b>BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</b>		

7 Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	7.1 Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción.	ICD
	7.2 Diseña ilusiones óptica basándose en las leyes perceptivas.	ICD
8 Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	8.1 Diferencia imágenes figurativas de abstracta.	CMCT
	8.2 Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	CLA
9 Crear distintos tipos de imágenes según su relación significativa-significado.	9.1 Diferencia significativa de significado.	CL
	9.2 Diseña símbolos gráficos	CL
10 Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo.	10.1 Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, story board, realización).	CL
	10.2 Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.	CSC
	10.3 Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	AIP
11 Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	11.1 Diseña un comic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	AIP
12 Apreciar el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el	12.1 Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	CL

mensaje de la obra.		
13 Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	13.1 Elabora documentos para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	ICD
<b>BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO APLICADO A PROYECTOS.</b>		
14 Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.	14.1 Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico.	CMCT
	14.2 Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	CMCT
15 Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos.	15.1 Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	CMCT
16 Conocer las propiedades de los polígonos y construirlos a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.	16.1 Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros.	CMCT
	16.2 Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular.	CMCT
	16.3 Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Thales.	CMCT
17 Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y circunferencias y rectas.	17.1 Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.	CMCT

<p>18 Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p>	<p>18.1 Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos.</p>	<p>CMCT</p>
	<p>18.2 Construye espirales a partir de dos o más centros.</p>	<p>CMCT</p>
<p>19 Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones.</p>	<p>19.1 Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización.</p>	<p>CMCT</p>
<p>20 Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos.</p>	<p>20.1 Construye la perspectiva caballera y perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.</p>	<p>CMCT</p>

TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN		C.
Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	CLAVE
BLOQUE 1: EL ARTE PARA COMPRENDER EL MUNDO		
1 Comprender la obra artística o el objeto en el contexto histórico en el que se produce.	1.1 Analiza e identifica obras de arte y manifestaciones visuales, entendiéndolas en función de su contexto histórico	CAT
	1.2 Reconoce en obras de arte y manifestaciones visuales los elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos y su papel en la obra.	CAT
	1.3 Interpreta críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.	CAT
	1.4 Comprende la necesidad de expresión u comunicación de ideas, sentimientos y emociones en diferentes contextos, a través del arte, las imágenes y otros productos estéticos.	CMCT
2 Analizar y comentar las distintas características de los objetos y las obras artísticas	2.1 Distingue, analiza y comenta elementos del lenguaje plástico y visual en distintos tipos de imágenes y manifestaciones artísticas, audiovisuales y multimedia.	CMCT
	2.2 Desarrolla el sentido crítico ante la publicidad, la televisión, las imágenes multimedia las artes.	CMCT
BLOQUE 2: PROYECTO Y PROCESO CREATIVO.		
3 Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto cooperativo utilizando las técnicas apropiadas.	3.1 Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	CAT
	3.2 Planea y desarrolla un método de trabajo para una respuesta concreta	CMCT
	3.3 Conoce y elige los materiales más adecuados aportándolos al aula para la realización de proyectos artísticos.	CAT
	3.4 Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante diferentes propuestas ajustándose a los objetivos finales.	CAT
	3.5 Colabora y es responsable al elaborar trabajos en equipo, demostrando actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando el trabajo cooperativo como método eficaz para facilitar e	CMCT

	aprendizaje entre iguales.	
	3.6 Usa las TIC en la elaboración de un proyecto.	CD
	3.7 Respeta las normas del aula y usa adecuadamente los materiales y herramientas.	CMCT
<b>BLOQUE 3: EXPRESIÓN Y CREACIÓN DE FORMATOS ARTÍSTICOS.</b>		
4 Utilizar adecuadamente los soportes materiales e instrumentos necesarios en cada proyecto.	4.1 Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse, manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado.	AA
5 Desarrollar proyectos artísticos con autonomía evaluando el proceso y el resultado.	5.1 Desarrolla proyectos que transmiten diferentes emociones.	CAT
	5.2 Reflexiona y evalúa el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	CAT
	5.3 Tiene iniciativa en la toma de decisiones y demuestra actitudes de tolerancia y flexibilidad con los compañeros de equipo y con el resto de equipos, esforzándose por superarse en cada proyecto.	AA

TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN		C. CLAVE
Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	
BLOQUE 1: EL ARTE PARA COMPRENDER EL MUNDO		
1 Comprender la obra artística o el objeto en el contexto histórico en el que se produce.	1.1 Analiza e identifica obras de arte y manifestaciones visuales, entendiéndolas en función de su contexto histórico	CAT
	1.2 Reconoce en obras de arte y manifestaciones visuales los elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos y su papel en la obra.	CAT
	1.3 Interpreta críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.	CAT
	1.4 Comprende la necesidad de expresión u comunicación de ideas, sentimientos y emociones en diferentes contextos, a través del arte, las imágenes y otros productos estéticos.	CMCT
2 Analizar y comentar las distintas características de los objetos y las obras artísticas	2.1 Distingue, analiza y comenta elementos del lenguaje plástico y visual en distintos tipos de imágenes y manifestaciones artísticas, audiovisuales y multimedia.	CMCT
	2.2 Desarrolla el sentido crítico ante la publicidad, la televisión, las imágenes multimedia las artes.	CMCT
BLOQUE 2: PROYECTO Y PROCESO CREATIVO.		
3 Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto cooperativo utilizando las técnicas apropiadas.	3.1 Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	CAT
	3.2 Planea y desarrolla un método de trabajo para una respuesta concreta	CMCT
	3.3 Conoce y elige los materiales más adecuados aportándolos al aula para la realización de proyectos artísticos.	CAT
	3.4 Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante diferentes propuestas ajustándose a los objetivos finales.	CAT
	3.5 Colabora y es responsable al elaborar trabajos en equipo, demostrando actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando el trabajo cooperativo como método eficaz para facilitar e	CMCT

	aprendizaje entre iguales.	
	3.6 Usa las TIC en la elaboración de un proyecto.	CD
	3.7 Respeta las normas del aula y usa adecuadamente los materiales y herramientas.	CMCT

**BLOQUE 3: EXPRESIÓN Y CREACIÓN DE FORMATOS ARTÍSTICOS.**

4 Utilizar adecuadamente los soportes materiales e instrumentos necesarios en cada proyecto.	4.1 Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse, manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado.	AA
--	--	----

4 DE ESO  
EPV

**EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL**

Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	C. CLAVE
-------------------------	--------------------------------------	----------

5 Desarrollar proyectos artísticos con autonomía evaluando el proceso y el resultado.	5.1 Desarrolla proyectos que transmiten diferentes emociones.	AA
1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.	1.1 Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando diferentes técnicas y los elementos del lenguaje plástico y visual desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	CAT CAC
	3.2 Reflexiona y evalúa el proceso creativo propio y ajeno.	CAT
	5.3 Tiene iniciativa en la toma de decisiones y demuestra actitudes de tolerancia y flexibilidad con los compañeros de equipo y con el resto de equipos, esforzándose por superarse en cada proyecto.	AA CAC
	1.2 Cambia el significado de una imagen por medio del color.	CAC
	1.3 Reconoce y aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas adecuadas.	

	1.4 Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula y valora y evalúa, el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	CMCT
--	---	------

2 Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	2.1 Conoce y experimenta con diferentes técnicas y soportes en un proyecto creativo mostrando interés en todo el proceso.	CAT
--	---	-----

3 Elegir materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados.	3.1 Conoce, elige y aporta los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.	CAT
--	--	-----

	3.2 Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráficos.	CAT
--	--	-----

4 Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4.1 Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades.	AA
	4.2 Trabaja de forma cooperativa, valorando y respetando el trabajo en equipo.	AA
	4.3 Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	CMCT
5 Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando los distintos estilos artísticos valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través de respeto y divulgación de las obras de arte.	5.1 Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	CAT
	5.2 Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.	CAT
<b>BLOQUE 2: DIBUJO TÉCNICO APLICADO A PROYECTOS.</b>		
6 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.	6.1 Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.	CM
	6.2 Resuelve problemas sencillos de cuadriláteros y polígonos regulares utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	CM
	6.3 Resuelve con precisión problemas básicos de tangencias y enlaces.	CM
	6.4 Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños.	CM
7 Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad de dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	7.1 Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	CM
	7.2 Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.	CM
	7.3 Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de	CM

	representación más adecuado.	
	7.4 Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado con precisión y exactitud.	CM
	7.5 Muestra iniciativa y actitud positiva en la realización de los trabajos.	AA
8 Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	8.1 Conoce la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	CMCT
<b>BLOQUE 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.</b>		
9 Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el proceso de creación artística.	9.1 Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.	CSYC
	9.2 Observa y analiza los objetos de nuestro entorno, en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad.	CMCT
10 Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	10.1 Identifica los distintos elementos del lenguaje del diseño y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del diseño.	CAT
11 Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje de diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	11.1 Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización de plano y del espacio.	CAT
	11.2 Conoce planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	CAT
	11.3 Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. 11.4 utiliza las nuevas tecnologías de información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.	CAT
	11.5 Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.	AA
	11.6 Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del	CAT

	lenguaje gráfico-plástico, individualmente o en equipo, participando activamente en las actividades.	
--	--	--

**BLOQUE 4: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.**

12 Identificar los distintos elementos que forma la estructura narrativa y expresiva básica de lenguaje audiovisual y multimedia describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audio visual.	12.1 Analiza los tipos de plano valorando sus factores expresivos.	CM
	12.2 Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.	CAT
13 Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	13.1 Visiona documentos audiovisuales identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.	CM
	13.2 Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	CMCT
14 realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	14.1 Elabora y manipula imágenes digitales utilizando distintos programas de diseño por ordenador.	CAT
	14.2 analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos	ICD

1 DE BACHILLERATO DIBUJO TECNICO

emocional y el ejercicio de una ciudadanía social participativa.

**PRIMERO DE BACHILLERATO.**

Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	C. CLAVE
	14.3 Realiza, siguiendo el esquema de creación, DIBUJO de un proyecto audiovisual.	ICD

**TÉCNICO.**

1 Resolver problemas de geometría plana y/o espacial aplicando los fundamentos de la geometría analítica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.	1.1 Determina con la ayuda de los instrumentos de dibujo, la posición, actitud, crítica desde el punto de vista de los elementos que la componen. Aplicación a los trazados fundamentales y en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.	Matemática
15 Mostrar una actitud crítica ante las imágenes de consumo creadas por las industrias chazares y digitales en dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría analítica.	1.2 Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.	Matemática
	1.3 Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.	Matemática
	1.4 Resuelve triángulos, cuadriláteros y polígonos con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico, aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos	Matemática

	elementales, justificando el procedimiento utilizado.	
	1.5 Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, coordenadas o relaciones de semejanza.	Matemática Interacción mundo físico. Cultural y artística
	1.6 Resuelve problemas de proporcionalidad y reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.	Matemática Aprender a aprender
	1.7 Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus propiedades y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos, módulos y redes modulares.	Matemática
	1.8 Resuelve problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.	Matemática. Autonomía e iniciativa personal
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.	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.	Matemática
	2.2 Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.	Matemática Aprender a aprender
	2.3 Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales	Matemática

	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.	Interacción con el mundo físico. Aprender a aprender Cultural y artística
3 Dibujar curvas cónicas identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para su construcción.	3.1 Comprende el origen de las curvas cónicas y sus propiedades, utilizándolas para su trazado determinando previamente los elementos que las definen.	Matemática
4 Explorar los recursos informáticos de aplicación a la geometría y valorar las aportaciones de las nuevas tecnologías al dibujo técnico.	4.1 Utiliza y valora las nuevas tecnologías como aplicación para el estudio de la geometría.	Tratamiento de la información y competencia digital
<b>BLOQUE II: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.</b>		
5 Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.	5.1 Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema. .	Competencia digital. Cultural y artística.
	5.2 Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzado (croquis) de un mismo cuerpo geométrico sencillo.	Autonomía e iniciativa personal
	5.3 Selecciona e 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.	Matemática Autonomía e iniciativa personal
	5.4 Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.	Aprender a aprender. Matemática

<p>6 Utilizar el sistema diédrico para representar las relaciones espaciales entre punto, recta, plano y figuras planas, así como representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales de espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistemas de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	<p>6.1 Diseña y 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.</p>	<p>Matemática Interacción con el mundo físico</p>
	<p>6.2 Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras)</p>	<p>Matemática. Autonomía e iniciativa personal</p>
	<p>6.3 Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud, con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.</p>	<p>Matemática</p>
	<p>6.4 Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia, intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.</p>	<p>Matemática Aprender a aprender</p>
<p>7 Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se desee mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p>	<p>7.1 Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p>	<p>Matemática</p>
	<p>7.2 Realiza perspectivas caballeras o planimétricas de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p>	<p>Matemática</p>
	<p>7.3 Maneja con destreza y precisión</p>	<p>Autonomía e</p>

	los instrumentos de dibujo técnico para realizar las diferentes perspectivas, poniendo sumo cuidado en la utilización de los diferentes tipos de líneas, en pro de la claridad del dibujo.	iniciativa personal
8 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 plan de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.	8.1 Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la 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.	Matemática. Lingüística
	8.2 Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en cara paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.	Aprender a aprender Autonomía e iniciativa personal
	8.3 Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencias en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzado o con la regla.	
	8.4 Resuelve los ejercicios de manera correcta poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo.	Matemática Lingüística
<b>BLOQUEIII: NORMALIZACIÓN.</b>		
9 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.	9.1 Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, DIN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.	Matemática
10 Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios	10.1 Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas	Matemática

<p>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.</p>	normalizadas.	
	10.2 Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciado el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.	Autonomía e iniciativa personal. Matemática
	10.3 Acota piezas industriales sencillas identificándolas cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.	Interacción con el mundo físico. Matemática
	10.4 Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.	Matemática
	10.5 Representa objetos sencillos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.	Matemática Conocimiento del mundo físico
	10.6 Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad de dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos.	Aprender a aprender Autonomía e iniciativa personal. Emocional

### IÓN

Los contenidos de la materia se organizan en tres bloques de contenidos interrelacionados entre sí: "Trazados geométricos y de configuración de formas en el plano". "Sistemas de representación", la geometría descriptiva para representar sobre un soporte bidimensional, formas y cuerpos volumétricos situados en el espacio y "Normalización" para simplificar, unificar y objetivar las representaciones de piezas.

Hemos ponderado los bloques y criterios, según la importancia que tengan en la asignatura.

BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO.	PONDERACIÓN DEL BLOQUE: 40%		
CRITERIO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTANDARES DE APRENDIZAJE	PONDERACIÓN DE LOS ESTANDARES.
1 Resolver problemas de configuración de formas poligonales	40%	1.1 Determina con la ayuda de los instrumentos de dibujo	12'5%

<p>sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales y digitales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.</p>	<p>(regla, escuadra, cartabón y compás) los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p>	
	<p>1.2 Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p>	<p>12'5%</p>
	<p>1.3 Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p>	<p>12'5%</p>
	<p>1.4 Resuelve triángulos, cuadriláteros y polígonos con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico, aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p>	<p>12'5%</p>
	<p>1.5 Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, coordenadas o relaciones de semejanza.</p>	<p>12'5%</p>
	<p>1.6 Resuelve</p>	<p>12'5%</p>

		<p>problemas de proporcionalidad y reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p>	
		<p>1.7 Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus propiedades y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos, módulos y redes modulares.</p>	12'5%
		<p>1.8 Resuelve problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>	12'5%
<p>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.</p>	40%	<p>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.</p>	25%
		<p>2.2 Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico aplicando con rigor y exactitud sus</p>	25%

		propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente e 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.	25%
		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.	25%
3 Dibujar curvas cónicas identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para su construcción.	15%	3.1 Comprende el origen de las curvas cónicas y sus propiedades, utilizándolas para su trazado determinando previamente los elementos que las definen.	100%
4 Explorar los recursos informáticos de aplicación a la geometría y valorar las aportaciones de las nuevas tecnologías al dibujo técnico	5%	4.1 Utiliza y valora las nuevas tecnologías como aplicación para el estudio de la geometría	100%
BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	PONDERACIÓN DEL BLOQUE: 45%		

<p>5 Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles .</p>	<p>15%</p>	<p>5.1 Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema. .</p>	<p>25%</p>
		<p>5.2 Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzado (croquis) de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p>	<p>25%</p>
		<p>5.3 Selecciona e 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.</p>	<p>25%</p>
		<p>5.4 Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.</p>	<p>25%</p>
<p>6 Utilizar el sistema diédrico para representar las relaciones espaciales entre punto, recta, plano y figuras planas, así como representar</p>	<p>50%</p>	<p>6.1 Diseña y reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido</p>	<p>25%</p>

<p>formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales de espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistemas de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	<p>por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	
	<p>6.2 Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras)</p>	25%
	<p>6.3 Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud, con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.</p>	25%
	<p>6.4 Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.</p>	25%

		6.4 Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia l intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.	25%
7 Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se desee mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.	20%	7.1 Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.	34%
		7.2 Realiza perspectivas caballerías o planimétricas de cuerpos o espacios con circunferencias situadas encaras paralelas a uno de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.	34%
		7.3 Maneja con destreza y precisión los instrumentos de dibujo técnico para realizar las diferentes perspectivas, poniendo sumo cuidado en la utilización de los diferentes tipos de líneas, en pro de la claridad del dibujo.	34%

<p>8 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 plan de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</p>	<p>15%</p>	<p>8.1 Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la 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.</p>	<p>25%</p>
		<p>8.2 Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en cara paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p>	<p>25%</p>
		<p>8.3 Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencias en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzado o con la regla.</p>	<p>25%</p>
		<p>8.4 Resuelve los ejercicios de manera correcta poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo.</p>	<p>25%</p>

BLOQUE III: NORMALIZACIÓN.	PONDERACIÓN DEL BLOQUE: 15%		
9 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.	50%	9.1 Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, DIN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.	100%
10 Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.	50%	10.1 Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.	17%
		10.2 Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciado el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.	17%
	50%	10.3 Acota piezas industriales sencillas identificándolas cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.	17%
		10.4 Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias	17%

		para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.	
		10.5 Representa objetos sencillos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes	17%  17%
		10.6 Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad de dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos.	17%

**3.6.PRIMER O DE BACHILLERATO DIBUJO ARTISTICO**

1.-1. Conoce y distingue los elementos básicos de configuración de la forma, empleándolos correctamente, según criterios analíticos, en la representación de objetos del entorno o expresivos, sobre objetos reales o simbólicos. (Objetivos Generales con los que se relaciona: <b>5,7,8,10,11,12,15,)</b>								
2.-2. Entiende la forma de los objetos que se representan como consecuencia de su estructura interna y saber representarla gráficamente. (Objetivos Generales con los que se relaciona: <b>11,12,15,)</b>								
3.-3. Comprende los distintos datos visuales que contienen las formas como partes relacionadas de un conjunto, atendiendo especialmente a las proporciones que se dan entre ellos y representándolos prioritariamente según su importancia en el conjunto e ignorando detalles superfluos. (Objetivos Generales con los que se relaciona: <b>11,12,15,)</b>								

<p>4.-4. Emplea de modo eficaz los mecanismos de percepción relacionados con las imágenes plásticas, desarrollando la memoria visual y la retentiva para poder comunicarse con imágenes procedentes tanto del exterior como del interior de uno mismo. (Objetivos Generales con los que se relaciona: <b>2,4,7,8,11,12,15,</b>)</p>								
<p>5.-5. Valora la importancia de la observación y estudio directo de las formas orgánicas de la naturaleza como fuente de reflexión para representaciones de carácter subjetivo. (Objetivos Generales con los que se relaciona: <b>5,10,11,12,15,</b>)</p>								
<p>6.-6. Conoce las leyes básicas de la asociación perceptiva e interpretar una misma forma o conjunto de formas con diferentes intenciones comunicativas o expresivas. (Objetivos Generales con los que se relaciona: <b>5,10,11,12,15,</b>)</p>								
<p>7.-7. Conoce la terminología básica, así como los materiales, técnicas y procedimientos adecuados a la finalidad pretendida, valorar críticamente su utilización adecuada y proceder de una manera racional y ordenada en el trabajo. (Objetivos Generales con los que se relaciona: <b>5,10,11,12,15,</b>)</p>								
<p>8.-8. Conoce los fundamentos teóricos y prácticos sobre el color y su utilización, para su aplicación plástica de forma razonada y expresiva. (Objetivos Generales con los que se relaciona: <b>5,10,11,12,15,</b>)</p>								
<p>9.-9. Valora la realización de modificaciones combinatorias y el aporte de intenciones expresivas de carácter subjetivo a los dibujos, como medio para desarrollar la sensibilidad estética, la creatividad y el pensamiento divergente. (Objetivos Generales con los que se relaciona: <b>5,10,11,15,</b>)</p>								
<p><b>Leyenda:</b></p> <p>1. Competencia en comunicación lingüística</p>								

3.	Competencia	social	y	ciudadana
4.	Autonomía	y	espíritu	empresarial
5.	Competencia	Competencia		emocional
6.	Competencia		y	tecnológica
7.	Competencia		y	científica
8.	Competencia	cultural	y	artística

### 3.- Contenidos: Unidades Didácticas

Establecemos la siguiente secuenciación de Contenidos en términos de Unidades Didácticas incluyendo su relación con los Objetivos de Área o Materia:

Unidades	Objetivos Área/Materia								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.-I. Representación de objetos derivados de formas geométricas.									
2.-II. Análisis espaciales.									
3.-III. Análisis de las formas de la naturaleza.									
4.-IV. Análisis y modificación de la forma.									
5.-V. Análisis de la figura humana.									
6.-VI. Representación de modelos de escayola.									

### 4.- Evaluación

#### 4.1.- La Evaluación

La **evaluación** aparece como un instrumento al servicio del proceso de enseñanza y aprendizaje, integrada en el trabajo diario en el aula, es un elemento fundamental cuyo fin es recoger permanentemente información para ajustar el proceso educativo y contribuir a mejorar la calidad de la enseñanza. La evaluación es así el **conjunto de prácticas que sirven al profesorado para determinar el grado de progreso alcanzado respecto a las intenciones educativas, para así ajustar su intervención pedagógica a las características y necesidades de los alumnos.**

Como el bachillerato tiene un carácter comprensivo y formativo, la evaluación educativa está integrada en el quehacer diario del aula y del centro, de modo que oriente y reajuste, tanto el aprendizaje del alumnado, como el proyecto curricular del centro.





<p>5.-5. Realizar dibujos de formas naturales con carácter descriptivo y modificarlas posteriormente con intenciones comunicativas diversas. Este criterio valora el progreso en la captación de los aspectos sustanciales de formas naturales y sus partes más características y la posterior modificación formal en función de distintas intenciones comunicativas: ilustrativas, descriptivas, ornamentales o subjetivas (objetivo 9).</p>							
<p>6.-6. Representar gráficamente un conjunto de volúmenes geométricos y naturales y describir la disposición de los elementos entre sí, atendiendo a las proporciones y deformaciones perspectivas. Este criterio valora la competencia para la representación del espacio expresado a través de las proporciones relativas de los volúmenes y los efectos derivados de la convergencia, la oblicuidad y la superposición (objetivo 9).</p>							
<p>7.-7. Realizar estudios gráficos de figura humana atendiendo principalmente a la relación de proporciones y a la expresividad del movimiento. Este criterio valora la comprensión que los alumnos y alumnas realizan de la figura humana en el espacio, valorando especialmente la expresión global de las formas que la componen y la articulación y orientación de la estructura que la define (objetivo 9).</p>							
<p>8.-8. Representar gráficamente, en bocetos o estudios, aspectos del entorno del aula, el edificio del centro, el entorno urbano y los exteriores naturales, a fin de conseguir expresar términos espaciales y efectos perspectivos de profundidad, así como la valoración de proporciones y contrastes lumínicos. Este criterio valora la elección intencionada y selectiva de aquellos datos formales que expresen gráficamente la forma y el espacio de los entornos elegidos, trascendiendo del rigor y la exactitud que aportan los sistemas de representación técnica.</p>							

## 5.- Competencias

En la LOE los contenidos transversales desaparecen como tales, quedando integrados y comprendidos dentro de las llamadas competencias básicas de la educación, relacionadas con cada área de conocimiento.

Las competencias de carácter común son:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia social y ciudadana.
- Autonomía y espíritu emprendedor.
- Competencia emocional.

Las competencias específicas asociadas a cada una de las modalidades, son:

- Competencia científica y tecnológica.

-Competencia social y científica.

-Competencia cultural y artística.

La asignatura de Dibujo Artístico II aborda principalmente la competencia cultural y artística, no obstante, desarrolla el resto de competencias como parte integral del proceso de enseñanza-aprendizaje.

## 2 BACHILLERATO DIBUJO TECNICO

<b>DIBUJO TÉCNICO II</b>		C. CLAVE
Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	
<b>BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO</b>		
1 Resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones.	1.1 Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos, a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías y obras de arte, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.	CM  CAT
	1.2 Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.	CM CAT
	1.3 Analiza y construye figuras y formas geométricas equivalentes.	CM CAT
	1.4 Resuelve problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.	CM CAT
2 Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de potencia y de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	2.1 Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión	CM CAT
	2.2 Resuelve problemas de tangencias empleando las transformaciones geométricas (potencia e inversión),	

	<p>aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	CM
	<p>2.3 Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.</p>	CM
	<p>2.4 Valora el proceso seguido para la resolución de tangencias y enlaces, siendo preciso en la obtención de los puntos de tangencia y la definición de las curvas, diferenciando las líneas para los trazos auxiliares y para el resultado final, dando así claridad y limpieza a sus soluciones.</p>	CM
<p>3 Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p>	<p>3.1 Comprende e origen de las curvas cíclicas y cónicas, las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</p>	CM
	<p>3.2 Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.</p>	CM CAT
	<p>3.3 Resuelve problemas de pertenencia, tangencias e intersección entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado, y poniendo sumo interés en la exactitud del trazo, la limpieza y el acabado.</p>	CM CAT
<p>4 Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas representación, valorando la rapidez y</p>	<p>4.1 Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus</p>	CM CAT

exactitud en los trazados que proporciona su utilización.	aplicaciones.	
	4.2 Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.	CM CAT
<b>BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.</b>		
5 Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar e sistema de representación adecuado y a estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales..	5.1 Comprende figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas. 	CM CAT
	5.2 Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.	CM CAT
	5.3 Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.	CM CAT
	5.4 Resuelve ejercicios y problemas se sistema diédrico con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.	CM CAT
6 Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.	6.1 Representa el tetraedro, el hexaedro o cubo, y el octaedro en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.	CM CAT
	6.2 Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.	CM CAT

	6.3 Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.	CM CAT
	6.4 Halla la intersección ente línea rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.	CM CAT
	6.5 Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud delas aristas y caras que las conforman.	CM CAT
	6.6 Pone interés por la precisión en el trazado y claridad en la resolución gráfica de ejercicios y problemas.	CM CAT
7 Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros conos, y otras piezas industriales y arquitectónicas, 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, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.	7.1 Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.	CM CAT
	7.2 Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y /o de la conveniencia de los trazados necesarios.	CM CAT
	7.3 Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas	CM CAT

	caballeras.	
	7.4 Resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo.	
<b>BLOQUE 3: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS.</b>		
8 Elaborar y presentar de forma individual y colectiva bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad	8.1 Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.	CM CAT
	8.2 Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.	CM CAT
	8.3 Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.	CM CAT
	8.4 Croquiza conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.	CM CAT
	8.5 Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y	CM CAT

	limpieza de los trabajos propuestos.	
	8.6 Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.	CM CAT
	8.7 Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.	CM CAT
	8.8 Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.	CM CAT
	8.9 Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.	CM CAT

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN.**

BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO.	PONDERACIÓN DEL BLOQUE: 35%		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERA CIÓN DE LOS	ESTÁNDARES	DE PONDERACIÓN

	CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	APRENDIZAJE	PORCENTAJE DE LOS ESTÁNDARES.
<p>1 Resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones.</p>	20%	<p>1.1 Identifica las estructuras geométricas de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías y obras de arte, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.</p>	25%
		<p>1.2 Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p>	25%
		<p>1.3 Analiza y construye figuras y formas geométricas equivalentes.</p>	25%
		<p>1.4 Resuelve problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>	25%
<p>2 Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de potencia y de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la</p>	40%	<p>2.1 Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión</p>	25%
		<p>2.2 Resuelve problemas de tangencias empleando las transformaciones geométricas (potencia e inversión), aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	25%

relación entre sus elementos.		2.3 Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.	25%
		2.4 Valora el proceso seguido para la resolución de tangencias y enlaces, siendo preciso en la obtención de los puntos de tangencia y la definición de las curvas, diferenciando las líneas para los trazos auxiliares y para el resultado final, dando así claridad y limpieza a sus soluciones.	25%
3 Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.	30%	3.1 Comprende e origen de las curvas cíclicas y cónicas, las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.	33'3%
	30%	3.2 Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.	33'3%
		3.3 Resuelve problemas de pertenencia, tangencias e intersección entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado, y poniendo sumo interés en la exactitud del trazo, la limpieza y el acabado.	33'3%
4 Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas	10%	4.1 Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.	50%
		4.2 Aplica la homología y la afinidad	

representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.		a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.	50%
BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	PONDERACIÓN DEL BLOQUE: 35%		
5 Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar e sistema de representación adecuado y a estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales ..	30%	5.1 Comprende figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.	25%
		5.2 Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.	25%
		5.3 Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.	25%
		5.4 Resuelve ejercicios y problemas se sistema diédrico con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.	25%
6 Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus		6.1 Representa el tetraedro, el hexaedro o cubo, y el octaedro en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes	16'6%

<p>proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p>	50%	vistas y ocultas.	
		6.2 Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.	16'6%
		6.3 Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.	16'6%
		6.4 Halla la intersección ente línea rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.	16'6%
		6.5 Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.  6.6 Pone interés por la precisión en el trazado y claridad en la resolución gráfica de ejercicios y problemas.	16'6%
<p>7 Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros conos, y otras piezas industriales y arquitectónicas, disponiendo su posición en función de la</p>		7.1 Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.	25%
		7.2 Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa	

<p>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 coordinados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.</p>	20%	de las caras que se deseen mostrar y /o de la conveniencia de los trazados necesarios.	25%
		7.3 Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.	25%
		7.4 Resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo.	25%
<p>BLOQUE 3: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS.</p>	<p>PONDERACIÓN DEL BLOQUE:</p>		30%
<p>8 Elaborar y presentar de forma individual y colectiva bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera</p>	100%	8.1 Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.	11'1%
		8.2 Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.	11'1%
		8.3 Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.	11'1%

<p>conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad</p>		<p>8.4 Croquiza conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p>	<p>11'1%</p>
		<p>8.5 Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos.</p>	<p>11'1%</p>
		<p>8.6 Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p>	<p>11'1%</p>
		<p>8.7 Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2&lt;d, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferencias por su utilidad.</p>	<p>11'1%</p>
	<p>100%</p>	<p>8.8 Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas,</p>	<p>11'1%</p>

		seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.		<b>3 Evaluación</b>
		8.9 Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.	11'1%	4.1 Evaluación en la eso  5.1 <b>PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.</b>  Respecto a la evaluación de los

alumnos se tomarán como base los criterios de evaluación del currículo, de acuerdo con los objetivos propuestos y la adquisición de las competencias básicas, ya enunciados en la presente programación.

Por otro lado, el proceso de evaluación pretende ser una constante retroalimentación comunicativa que permita a estudiantes y profesores una indagación sobre la actividad que se está llevando a cabo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. No se evalúa sólo, por tanto, el trabajo del alumno sino el propio proceso de aprendizaje. La sistematización del proceso de evaluación está articulada por las siguientes fases:

- Coherencia entre los trabajos y lo programado.
- Valoración del desarrollo de cada actividad.
- Valoración del proceso investigador-creador del alumno en cada actividad.
- Valoración del aprendizaje de los alumnos.
- Autoevaluación de los propios alumnos respecto a su aprendizaje.

La participación de los alumnos en la evaluación se valorará a través de la actitud abierta, crítica y tolerante en los debates y puestas en común así como la defensa y capacidad de argumentación con respecto al trabajo propio.

Los instrumentos de evaluación de las actividades habituales del aula serán:

- Estimaciones del profesor sobre el grado de consecución de las actividades propuestas y de los contenidos teóricos. Incluye la realización de ejercicios escrito
- Observaciones en el aula de la actitud hacia el trabajo por parte de cada alumno
- Trabajos de los alumnos.
- Seguimiento del cuaderno de clase.

La temporización de la evaluación se realizará de acuerdo con las siguientes fases:

1. **Evaluación inicial**, su función es de diagnóstico, y tienen por objeto detectar los conocimientos previos del alumno. Se realizará a través de una prueba escrita.
2. **Evaluación del proceso**, realizada a través de las actividades habituales de enseñanza.
3. **Evaluación final**, que permitirá analizar los resultados obtenidos cuando culmina al final de todo el período, sus instrumentos serán los trabajos de clase y el cuaderno del alumno en el grupo de conceptos-procedimientos y las actitudes en clase. Es conveniente establecer también unos instrumentos para llevar a cabo la evaluación del proceso de enseñanza. Quedan articulados de esta manera:

Análisis de los resultados de la evaluación del aprendizaje de los alumnos. Registros de los trabajos realizados en el aula.

Evaluación de los alumnos mediante cuestionarios. Para llevar a cabo el modelo de evaluación continua se va a utilizar una diversidad de instrumentos y procedimientos de recogida de información que se definen en el cuadro siguiente. El momento de aplicar cada uno de ellos, será dictado por la dinámica docente.

PROCEDIMIENTOS	OBSERVACIONES
<b>Autoevaluación</b>	Los alumnos deben tener capacidad para expresar sus criterios y opiniones sobre las facilidades o dificultades encontradas en el aprendizaje de los contenidos, sobre los aspectos que les atraen o, por el contrario, no les han gustado. Incluso deben manifestar su juicio sobre los resultados que consiguen
<b>Co-evaluación</b>	Procedimiento que enfocamos hacia la constante retroalimentación que nos facilita el diálogo con los alumnos sobre sus necesidades de ayuda, sobre su participación e implicación, sobre la asistencia que les prestamos, entre otros aspectos.
<b>Observación directa y sistemática.</b>	Nos permite observar y valorar en los alumnos: la participación en las actividades cotidianas del aula, la interacción y el trabajo en equipo, los hábitos escolares ,la actitud ante la búsqueda de información, el dominio de los contenidos procedimentales, la actitud en el aula ,entre otros aspectos.
<b>Análisis de tareas y de la producción de alumnos.</b>	Se efectúa mediante un planteamiento permanente, con registro continuo de datos sobre la realización de las actividades y los aprendizajes adquiridos.  Es un procedimiento clave para identificar la situación individual de cada alumno y sus particulares necesidades de ayuda.
<b>Intercambios orales, interrogación y pruebas específicas.</b>	Las preguntas, los diálogos, el debate, la intervención en las puestas en común son medios básicos para identificar los conocimientos, los contenidos actitudinales y las capacidades en general. Las pruebas escritas (objetivas, abiertas, cuadros sinópticos mutilados, etc.) son de gran utilidad para valorar la adquisición de las capacidades

