

7- . COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, DESCRIPTORES OPERATIVOS E INDICADORES DE LOGRO QUE SE VAN A UTILIZAR EN CADA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1º ESO

Comp. Espec.	Crit. de eval.	Descriptores operativos	Indicadores de logro	S.A
1.	1.1	(CD2, CC1, CCEC1)	1.1.1 Analiza desde una perspectiva de género las manifestaciones culturales y artísticas más importantes.	Todas
			1.1.2 Mantiene una actitud de respeto hacia los demás permaneciendo en silencio durante las exposiciones orales de sus compañeros.	Todas
	1.2	(CCL1, CPSAA3, CC2, CCEC1, CCEC2)	1.2.1 Trabaja de forma guiada diferentes estilos y géneros del patrimonio artístico y cultural incluyendo el de Castilla y León.	Todas sobre todo en la 3, 4 y 9
	1.3	(STEM1, CCEC2)	1.3.1 Se familiariza con las formas geométricas del entorno y patrimonio artístico y arquitectónico de Castilla y León.	1,2,3, 9, 10 y 11
2.	2.1	(CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3)	2.1.1 Analiza con actitud abierta y crítica el acto creativo identificando estereotipos.	Todas
	2.2	(CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)	2.2.1 Valora estéticamente producciones gráfico-plásticas incluyendo las propias y las de sus iguales.	Todas
3.	3.1	(CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3)	3.1.1 Investiga manifestaciones artísticas realizadas por mujeres en diferentes épocas.	Todas
	3.2	(CCL1, CCL2, CCEC2, CCEC4)	3.2.1 Emplea los elementos de la comunicación audiovisual para transmitir mensajes.	Todas
	3.3	(CCL1, CCL2, CC1)	3.3.1 Distingue entre imágenes realistas, figurativas y abstractas de su entorno.	Todas
	3.4	(CCL2, CD1, CPSAA4, CCEC2)	3.4.1 Aprecia los diferentes lenguajes visuales y plásticos discriminando estereotipos.	Todas
4.	4.1	(CCL1, CCL2, CCL3, CD2, CC3, CCEC2)	4.1.1 Emplea correctamente el vocabulario específico de las técnicas y herramientas gráfico-plásticas.	Todas
	4.2	(CD1, CPSAA3, CCEC2)	4.2.1 Establece conexiones entre los diferentes lenguajes plásticos y se expresa creativamente.	Todas

5.	5.1	(CCL2, CD5, CPSAA4)	5.1.1 Investiga la intencionalidad del autor, herramientas y técnicas empleadas en diferentes manifestaciones artísticas.	Todas
	5.2	(STEM3, CD5, CPSAA3, CCEC4)	5.2.1 Utiliza las herramientas y técnicas gráfico plásticas conocidas de forma adecuada al objetivo de la actividad planteada llevando a cabo la investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación del proceso creativo.	Todas
	5.3	(CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3, CCEC4)	5.3.1 Expresa ideas y sentimientos a través de la creación artística y analiza críticamente el proceso de trabajo.	5,6,7, 8, 9, 10 y 11
6.	6.	(CCL1, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)	6.1.1 Participa activamente en las visitas y actividades culturales propuestas.	3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 9 y 11
	6.2	(CCL3, CD1, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3)	6.2.1 Utiliza diferentes fuentes de información para documentarse y experimentar.	3, 5, 7, 9, 10, 12 y 15
7.	7.1	(CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CCEC3, CCEC4)	7.1 Elaborar un proyecto artístico ajustándose a un objetivo propuesto, aplicando las principales técnicas visuales o audiovisuales, mostrando creatividad y valorando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías. (CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CCEC3, CCEC4)	4, 5, 6, 7 y 9
	7.2	(STEM1, STEM3, CD5, CCEC4)	7.2.1 Utiliza de forma adecuada diferentes herramientas de dibujo técnico para realizar trazados geométricos.	1,2 y 3
	7.3	(STEM1, STEM3, STEM4)	7.3.1 Crea diseños modulares a partir del trazado técnico de figuras geométricas planas.	2 y 3
	7.4	(STEM1, STEM3, STEM4)	7.4.1 Emplea nociones de perspectiva y dibujo técnico en sus trabajos artísticos.	1, 2, 3, 4 y 7
8.	8.1	(CCL1, CD2, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)	8.1.1 Valora la importancia y oportunidades que ofrece el mundo del arte en la sociedad.	Todas
	8.2	(STEM3, CPSAA3, CE3)	8.2.1 Se familiariza con las diferentes etapas del proceso creativo, intencionalidad y público destinatario.	Todas 4, 5, 6, 7, 9

	8.3	(CCL1, STEM3)	8.3.1 Defiende, utilizando la terminología adecuada, la elección de materiales, procedimientos y resultado final de la obra realizada.	Todas
	8.4	(CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)	8.4.1 Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto aportando propuestas de mejora con actitud crítica y constructiva.	1,2 y 3

CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO, JUNTO A LOS CONTENIDOS QUE SE ASOCIAN PARA 3º ESO

3º eso EPVA

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Indicadores de logro</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</i>
1.1 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. (CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)	4,16%	Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio material e inmaterial. Acciones encaminadas a su protección y conservación. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.	Fomento de la creatividad y el espíritu científico	1.1.1 Valora la importancia de la conservación del patrimonio artístico.	Proyecto	Heteroevaluación	1
				1.1.2 Utiliza el patrimonio cultural en sus propias creaciones.	Proyecto	Heteroevaluación	1
				1.1.3 Manifiesta aspectos de su propia identidad cultural en sus creaciones.	Proyecto	Heteroevaluación	1
1.2 Analizar y reconocer los rasgos diferenciadores de los estilos, y los géneros artísticos significativos a lo largo de la historia, apreciando y reflexionando sobre su contribución artística, desarrollando el sentido estético del alumnado, su creatividad y las facultades de reflexión y pensamiento crítico. (CCL1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2)	4,16%	Clasificación y funciones de los géneros artísticos. La creación de obras de arte: su contexto artístico y social en relación con el actual. Análisis visual de los géneros artísticos: temas, técnicas y soportes.	Fomento de la creatividad y el espíritu científico	1.2.1 Analiza y reconoce los rasgos diferenciadores de estilos y géneros artísticos.	Proyecto	Heteroevaluación	2
				1.2.2 Aprecia la contribución artística de los distintos estilos.	Guía de observación	Heteroevaluación	2
				1.2.3 Utiliza el sentido crítico a la hora de analizar los distintos estilos.	Guía de observación	Heteroevaluación	2
1.3 Reconocer el valor del contexto histórico y social en la creación de las obras de arte, así como expresar por medio de diferentes lenguajes los elementos diferenciadores de los estilos artísticos predominantes en Castilla y León, identificando las manifestaciones del patrimonio: material e inmaterial. (CCL1, CD2, CC1, CCEC1, CCEC2)	4,16%	Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea.	Comprensión lectora.	1.3.1 Reconoce la importancia del contexto en el análisis de obras de arte.	Guía de observación	Coevaluación	3
				1.3.2 Emplea los diferentes lenguajes en sus propias creaciones.	Portfolio	Heteroevaluación	3
1.4 Analizar las distintas formas geométricas en obras del patrimonio artístico y arquitectónico, especialmente el de Castilla y León, valorando su importancia en el diseño. (STEM1, CD2, CCEC1, CCEC2)	4,16%	La representación del volumen y el espacio y su aplicación al arte y la arquitectura. El dibujo técnico aplicado a la creación de diseños modulares.	Comprensión lectora. Expresión oral y escrita.	1.4.1 Analiza distintas formas de arte en obras del patrimonio de CyL.	Cuaderno de alumno	Heteroevaluación	4
				1.4.2 Valora la importancia en el diseño de las formas geométricas.	Proyecto	Coevaluación	4
2.1 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, identificando los procedimientos y las técnicas más	4,16%	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres		2.1.1 Analiza diferentes producciones artísticas.	Proyecto	Heteroevaluación	5

afines a cada proyecto o tarea; desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)		dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.		2.1.2 Identifica las técnicas más acordes para una producción artística.	Proyecto	Heteroevaluación	5
2.2 Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final, valorando la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, experimentando con la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3)	4,16%	Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.	Comprensión lectora. Expresión oral y escrita. Educación emocional y valores.	2.2.1 Explica el proceso creativo y la obra final.	Guía observación	deHeteroevaluación	6
				2.2.2 Muestra respeto por las creaciones de sus compañeros.	Guía observación	deHeteroevaluación	6
3.1 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión de forma abierta. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC3, CCEC2, CCEC3).	4,16%	Valor creativo y significación de las imágenes: signifiante y significado: Iconos y Símbolos como Signos. Iconicidad en relación con el Realismo, la Figuración y la Abstracción.	Fomento de la creatividad y el espíritu científico	3.1.1 Argumenta sus impresiones al analizar una obra de arte.	Guía observación	deHeteroevaluación	7
				3.1.2 Expresa su opinión de una manera abierta.	Guía observación	deHeteroevaluación	7
3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos y factores que intervienen en el proceso de la comunicación visual y sus posibilidades narrativas, analizándolas con actitud crítica y rechazando usos de estas que supongan cualquier tipo de discriminación social, racial y/o de género. (CCL1, CCL2, CC3, CCEC4)	4,16%	El color, la forma y la textura en la composición. El volumen y el espacio. Luces y sombras, claroscuro. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. Esquemas compositivos en diferentes obras de arte.	Comprensión lectora. Expresión oral y escrita. Educación emocional y valores.	3.2.1 Identifica los distintos elementos que intervienen en la comunicación visual.	Proyecto	Heteroevaluación	8
				3.2.2 Utiliza los distintos elementos de la comunicación visual (color, forma, textura, proporción, etc.)	Proyecto	Heteroevaluación	8
				3.2.3 Analiza de manera crítica diferentes obras de arte.	Guía observación	deCoevaluación	8
3.3 Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción, creando distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)	4,16%	Valor creativo y significación de las imágenes: signifiante y significado: Iconos y Símbolos como Signos. Iconicidad en relación con el Realismo, la Figuración y la Abstracción. Marcas y variantes de logotipos. Anagramas y pictogramas.	Fomento de la creatividad y el espíritu científico	3.3.1 Diferencia entre realismo, figuración y abstracción.	Guía observación	deHeteroevaluación	9
				3.3.2 Crea imágenes relacionando signifiante-significado.	Proyecto	Heteroevaluación	9

3.4 Conocer e identificar los diferentes lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia, así como sus características, a través de la observación directa de obras del pasado y tendencias actuales de las artes, siendo capaz de establecer las técnicas con las que se producen, respetando las manifestaciones ajenas e incorporándolas al imaginario propio. (CCL2, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2, CCEC4)	4,16%	Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.	Fomento de la creatividad y el espíritu científico	3.4.1 Identifica los distintos lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia.	Guía de observación	Heteroevaluación	10
				3.4.2 Reconoce las distintas técnicas creativas de las artes.	Proyecto	Heteroevaluación	10
4.1 Reconocer y diferenciar los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)	4,16%	Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Elementos narrativos, procesos, técnicas y procedimientos del cómic, la ilustración, la fotografía, el cine, la televisión, el video, la publicidad, la animación y los formatos digitales.	Comprensión lectora. Expresión oral y escrita. Comunicación audiovisual y tic.	4.1.1 Reconoce y diferencia cada lenguaje artístico.	Guía de observación	Heteroevaluación	10
				4.1.2 Busca de manera eficaz información.	Proyecto	Heteroevaluación	10
				4.1.3 Establece diferencias entre los distintos lenguajes plásticos.	Proyecto	Heteroevaluación	10
4.2 Analizar con sentido crítico los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual y las funciones que predominan en diferentes mensajes, realizando composiciones en las que se utilicen distintos lenguajes artísticos valorando las potencialidades de los medios digitales. (CCL2, CCL3, CD2)	4,16%	Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. Marcas y variantes de logotipos. Anagramas y pictogramas.	Expresión oral y escrita. Comunicación audiovisual y tic.	4.2.1 Analiza los distintos elementos del lenguaje visual.	Proyecto	Heteroevaluación	11
				4.2.2 Realiza composiciones utilizando los distintos lenguajes artísticos.	Proyecto	Heteroevaluación	11
				4.2.3 Valora la utilización de los medios digitales.	Proyecto	Heteroevaluación	11

5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)	4,16%	Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.	Fomento de la creatividad y el espíritu científico	5.1.1 Realiza diferentes producciones artísticas justificando el proceso creativo.	Proyecto	Heteroevaluación	12
				5.1.2 Realiza estudios previos al proceso creativo.	Proyecto	Heteroevaluación	12
5.2 Enriquecer su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación, mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (STEM1, CE3)	4,16%	Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico-plástico Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen.	Fomento de la creatividad y el espíritu científico	5.2.1 Realiza distintos tipos de mensajes visuales.	Proyecto	Heteroevaluación	13
				5.2.2 Muestra iniciativa en el proceso creativo.	Guía de observación	Heteroevaluación	13
				5.2.3 Selecciona la técnica más adecuada a su propósito.	Proyecto	Heteroevaluación	13
5.3 Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes. (CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4)	4,16%	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. Soportes y Tipos.	Educación emocional y valores.	5.3.1 Exterioriza ideas y sentimientos con imaginación.	Guía de observación	Coevaluación	14
				5.3.2 Experimenta con distintos tipos de instrumentos, materiales y soportes.	Proyecto	Heteroevaluación	14
6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)	4,16%	Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio material e inmaterial. Acciones encaminadas a su protección y conservación. Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea.	Educación emocional y valores.	6.1.1 Aplica referencias culturales en sus producciones.	Guía de observación	Heteroevaluación	15
				6.1.2 Muestra una visión personal.	Guía de observación	Coevaluación	15
6.2 Analizar obras artísticas del entorno próximo, utilizando sus conclusiones en la elaboración de sus producciones, mostrando una actitud respetuosa hacia otras identidades y referentes culturales ajenos al entorno más cercano. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2)	4,16%	Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea.	Educación emocional y valores.	6.2.1 Analiza obras de arte del entorno.	Proyecto	Heteroevaluación	16
				6.2.2 Muestra una actitud respetuosa hacia otras culturas.	Guía de observación	Heteroevaluación	16
7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas	4,16%	Factores y etapas del proceso creativo: investigación,	Comunicación audiovisual y tic.	7.1.1 Realiza proyectos artísticos con creatividad.	Proyecto	Heteroevaluación	17

técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)		planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.		7.1.2 Experimenta con distintas técnicas audiovisuales.	Proyecto	Heteroevaluación	17
				7.1.3 Muestra iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.	Guía de observación	Heteroevaluación	17
7.2 Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4)	4,16%	Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos.	Fomento de la creatividad y el espíritu científico	7.2.1 Se ajusta al objetivo en sus producciones.	Guía de observación	Heteroevaluación	18
				7.2.2 Utiliza distintos elementos formales.	Guía de observación	Heteroevaluación	18
				7.2.3 Muestra un criterio propio.	Guía de observación	Heteroevaluación	18
7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)	4,16%	Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros. Módulos y redes modulares. La representación del volumen y el espacio y su aplicación al arte y la arquitectura. El dibujo técnico aplicado a la creación de diseños modulares. Tangencias y enlaces. <i>Curvas técnicas.</i> Su uso en el diseño.	Fomento de la creatividad y el espíritu científico.	7.3.1 Representa la geometría con distintas técnicas.	Proyecto	Heteroevaluación	19
				7.3.2 Aplica repeticiones, giros y simetrías.	Proyecto	Heteroevaluación	19
				7.3.3 Utiliza tangencias y enlaces en sus diseños.	Proyecto	Heteroevaluación	19
7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballeras aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)	4,16%	Formas tridimensionales en el plano. Las proyecciones. Los sistemas de representación.	Fomento de la creatividad y el espíritu científico.	7.4.1 Utiliza los distintos sistemas de representación de manera adecuada.	Proyecto	Heteroevaluación	20
				7.4.2 Aplica la perspectiva isométrica y caballera a volúmenes elementales.	Proyecto	Heteroevaluación	20
				7.4.3 Representa espacios en perspectiva cónica.	Proyecto	Heteroevaluación	20
8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma	4,16%	Técnicas básicas para la realización de producciones	Fomento de la creatividad y el espíritu científico	8.1.1 Establece etapas en el diseño creativo.	Guía de observación	Heteroevaluación	21

individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4)		audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.		8.1.2 Trabaja de manera colaborativa en el proceso creativo.	Guía de observación	Heteroevaluación	21
				8.1.3 Ajusta sus producciones al público destinatario.	Guía de observación	Heteroevaluación	21
8.2 Utilizar correctamente la terminología de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. (CCL1, CD2)	4,16%	Valores plásticos y estéticos en la producción artística.	Comprensión lectora. Expresión oral y escrita.	8.2.1 Utiliza de manera correcta la terminología.	Guía de observación	Heteroevaluación	21
				8.2.2 Emplea de manera adecuada herramientas, soportes y materiales.	Proyecto	Heteroevaluación	21
				8.2.3 Defiende y expone sus propias creaciones.	Prueba oral	Coevaluación	21
8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente, utilizando aplicaciones informáticas específicas, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen en función del público al que van dirigidas. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)	4,16%	Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial, y adecuación al contexto. Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto.	Comprensión lectora. Expresión oral y escrita. Comunicación audiovisual y tic.	8.3.1 Expone el proceso y obra final de un proyecto.	Prueba oral	Coevaluación	21
				8.3.2 Utiliza aplicaciones informáticas para sus exposiciones.	Prueba oral	Coevaluación	21

CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO, JUNTO A LOS CONTENIDOS QUE SE ASOCIAN PARA 4º ESO

4º eso ARTÍSTICA

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Indicadores de logro</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</i>
1.1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CCEC2).	8,3 %	Disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales.		1.1.1 Identifica y analiza distintas obras de arte.	Proyecto	Coevaluación	1
				1.1.2 Muestra interés en el proceso de creación.	Guía de observación	Heteroevaluación	1
1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2).	8,3 %	Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla-León.		1.2.1 Valora los referentes artísticos de diferentes épocas.	Guía de observación	Heteroevaluación	1
				1.2.2 Interpreta y relaciona obras de arte con el presente.	Portfolio	Heteroevaluación	1
				1.2.3	Portfolio	Heteroevaluación	1
1.3 Valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1).	8,3 %	Disciplinas y períodos Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla-León.		1.3.1 Valora el patrimonio cultural, especialmente el de CyL.	Guía de observación	Coevaluación	
				1.3.2 Analiza y representa los estilos artísticos en sus producciones.	Portfolio	Heteroevaluación	

2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. (CPSAA1, CCEC3, CCEC4).	8,3 %	Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.		2.1.1 Utiliza distintas técnicas gráfico-plásticas y herramientas.	Portfolio	Heteroevaluación	
				2.1.2 Utiliza distintos medios, soportes y lenguajes.	Portfolio	Heteroevaluación	
2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos. (STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4).	8,3 %	Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.		2.2.1 Elabora producciones de forma creativa.	Portfolio	Heteroevaluación	
				2.2.2 Elige las herramientas y los medios adecuados para sus producciones.	Portfolio	Heteroevaluación	
2.3 Afianzar el autoconocimiento del alumnado manifestando su singularidad individual, a través de la experimentación y la innovación en el proceso gráfico-plástico. (CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4).	8,3 %	Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Color y composición.		2.3.1 Utiliza las distintas técnicas artísticas, tanto las secas como las húmedas.	Portfolio	Heteroevaluación	
				2.3.2 Comprende la importancia del color y la composición en las creaciones artísticas.	Portfolio	Heteroevaluación	
3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas, distinguiendo sus fines con actitud abierta y crítica, rechazando los elementos	8,3 %	Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y		3.1.1 Comprende la narrativa audiovisual.	Guía de observación	Heteroevaluación	
				3.1.2 Realiza guiones y los emplea en sus propias producciones.	Portfolio	Heteroevaluación	

que suponen discriminación sexual, social o racial. (CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CC3, CCEC3).		<p>montaje. El guion y el storyboard.</p> <p>Sintaxis del lenguaje cinematográfico, videográfico y multimedia. Elementos.</p> <p>Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.</p> <p>El cómic. Elementos y elaboración.</p>		3.1.3 Utiliza los distintos recursos de la narrativa audiovisual: tipos de plano, angulación y secuencias.	Portfolio	Heteroevaluación	
3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados. (CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC4).	8,3 %	<p>Sintaxis del lenguaje cinematográfico, videográfico y multimedia. Elementos.</p> <p>Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.</p> <p>Técnicas básicas de animación.</p> <p>Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.</p>		3.2.1 Realiza una producción audiovisual coherente.	Portfolio	Heteroevaluación	
				3.2.2 Utiliza los distintos recursos audiovisuales en la creación de un proyecto.	Guía de observación	Heteroevaluación	
				3.2.3 Comprende las técnicas básicas de animación.	Guía de observación	Heteroevaluación	

4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. (CCL1, STEM3, CD1, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4).	8,3 %	El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).		4.1.1 Crea un producto artístico de forma colaborativa.	Portfolio	Heteroevaluación	
				4.1.2 Estructura las fases de diseño y creación y colabora en el reparto del trabajo.	Guía de observación	Coevaluación	
4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados. (CCL1, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CE3).	8,3 %	El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).		4.2.1 Expone de manera adecuada un proyecto artístico.	Guía de observación	Heteroevaluación	
				4.2.2 Valora de manera crítica el desarrollo de un proyecto artístico.	Proyecto	Autoevaluación	
4.3 Aplicar el Dibujo Técnico y sus sistemas de representación gráfica a diferentes propuestas creativas, valorando su capacidad de representación objetiva en el ámbito de las artes, el diseño, la arquitectura y la ingeniería. (STEM1, STEM3, CD5, CE3, CCEC4).	8,3 %	El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.		4.3.1 Aplica el Dibujo Técnico para resolver distintas situaciones creativas.	Portfolio	Heteroevaluación	
				4.3.2 Valora el Dibujo Técnico como herramienta creativa en distintos ámbitos.	Guía de observación	Heteroevaluación	
4.4 Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito creativo, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y valorando sus posibilidades de desarrollo personal, social, académico o profesional. (CCEC4).	8,3 %	Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones		4.4.1 Utiliza distintas técnicas gráfico-plásticas en el ámbito del diseño.	Portfolio	Heteroevaluación	
				4.4.2 Comprende los distintos ámbitos y recursos publicitarios.	Trabajo de investigación	Coevaluación	

		<p>artísticas y en el ámbito del diseño.</p> <p>Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Reconocimiento y lectura de imágenes publicitarias. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.</p> <p>Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.</p>		<p>4.4.3 Realiza lecturas de imágenes publicitarias y valora los estereotipos de la sociedad de consumo.</p>	<p>Trabajo de investigación</p>	<p>Coevaluación</p>	
--	--	--	--	--	---------------------------------	---------------------	--

CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO, JUNTO A LOS CONTENIDOS QUE SE ASOCIAN PARA taller de arte 3º ESO

<i>Crterios de evaluacón</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Instrumento de evaluacón</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</i>
1.1 Investigar técnicas, materiales y procesos utilizados por los creadores en obras plásticas y visuales, valorando sus cualidades plásticas y expresivas, contextualizándolos en las corrientes artísticas correspondientes, teniendo en cuenta la evolución tecnológica de cada época histórica en el uso de las técnicas y los procesos artísticos, e incorporando la perspectiva de género. (CCL1, CCL5, CP1, CD1, CC3, CCEC1)	10%	Estrategias y técnicas creativas. Las formas básicas del diseño.	Todos	<i>Trabajo de investigación</i>	<i>Coevaluación</i> <i>Autoevaluación</i> <i>Heteroevaluación</i>	<i>Todas</i>
1.2 Comprender cómo las creaciones artísticas tradicionales sirven de base a las creaciones del mundo contemporáneo en todas sus disciplinas; aportando preceptos compositivos, formales y expresivos a través del diseño, en todas sus facetas, la fotografía, el cine, entre otras, e incorporando a estos preceptos las posibilidades creativas de las tecnologías digitales. (CCL2, CD1, CCEC2)	10%	Áreas de aplicación del diseño gráfico. Análisis y estudio de materiales reciclables. Factores del proceso creativo: elección de materiales y técnicas en función del impacto ambiental y la creación sostenible.	Todos	<i>Trabajo de investigación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	<i>Todas</i>
2.1 Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en producciones individuales o de grupo, valorando su carácter procesual, para promover el desarrollo de la creatividad y la sensibilidad artística del alumno alumnado. (STEM2, CD1, CPSAA3, CE3)	10%	Proyectos de producciones artísticas: fases y secuenciación: Investigación planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación.	Todos	<i>Proyecto</i>	<i>Heteroevaluación</i> <i>Coevaluación</i> <i>Heteroevaluación</i>	<i>Todas</i>
2.2 Trabajar de forma cooperativa, asumiendo roles, planificando y repartiendo tareas: buscando soluciones adecuadas a las necesidades planteadas, huyendo de todo tipo de representaciones discriminatorias por motivos culturales, raciales o de género. (CCL1, STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC4)	10%	La comunicación visual y el diseño. Creación a partir de la reutilización de obras bidimensionales previas. Estudio y análisis de diferentes artistas y sus técnicas.	Todos	<i>Proyecto</i>	<i>Heteroevaluación</i> <i>Autoevaluación</i> <i>Coevaluación</i>	<i>Todas</i>

3.1 Experimentar con las técnicas y los procesos elegidos en composiciones que respondan a propuestas de trabajo externas o a intereses propios, utilizando diferentes lenguajes artísticos y visuales, buscando soluciones alternativas y de carácter personal. (CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3)	10%	<p>Técnicas de Expresión Bidimensionales.</p> <p>Soportes. Tipos.</p> <p>El papel como soporte y material.</p> <p>Aplicaciones</p> <p>Técnicas de dibujo</p> <p>Encajado, proporción y técnicas de medida.</p> <p>Luces y sombras.</p> <p>Técnicas de pintura.</p> <p>Técnicas mixtas.</p> <p>Arte mural y grafiti. Técnicas pictóricas para superficies murales.</p> <p>Técnicas de grabado y estampación.</p> <p>Herramientas y utensilios apropiados.</p> <p>Materiales. Usos del grabado en técnicas artesanas.</p>	Todos	Proyecto	<p>Heteroevaluación</p> <p>Coevaluación</p> <p>Heteroevaluación</p>	Todas
3.2 Conocer las principales técnicas de representación bidimensional y tridimensionales y aplicarlas en diferentes proyectos o tareas, desarrollando la autoestima y aplicándolas con imaginación y sentido crítico. (CD2, CPSAA1, CC3, CE3, CCEC4)	10%	<p>Técnicas de Expresión Tridimensionales.</p> <p>Taller del escultor.</p> <p>Técnicas aditivas básicas.</p> <p>Técnicas sustractivas básicas.</p> <p>Técnicas de ensamblaje básicas.</p> <p>Técnicas y materiales básicos de reproducción. Moldes y vaciado. Presión sobre materiales rígidos.</p> <p>Técnicas y procedimientos de acabados básicos: texturas y tratamientos cromáticos.</p>	Todos	Proyecto	<p>Heteroevaluación</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p>	Todas

4.1 Elegir los materiales y/o soportes tradicionales o contemporáneos y los procesos de manipulación adecuados para cada proyecto o tarea, aplicables en el aula, mostrando interés por aprender las características fundamentales de cada uno de ellos, tomando en consideración el impacto medioambiental de los materiales usados para realizar creaciones originales. (STEM2, CPSAA1, CE1, CCEC4)	10%	Soportes. Tipos. Herramientas y utensilios. El papel como soporte y material. Estructuras. Aplicaciones Organización y mantenimiento del espacio y equipo de trabajo. Acabado y conservación de las obras.	Todos	<i>Trabajo de investigación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	<i>Todas</i>
4.2 Valorar, a lo largo de todo el desarrollo creativo, el proceso de toma de decisiones mostrando una actitud sincera y autocrítica: aceptando los errores con ánimo de superación, realizando propuestas de posibles mejoras que permitan afianzar la confianza en lo conseguido y mostrando una actitud abierta, positiva y curiosa necesaria para seguir progresando. (CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CE3)	10%	Las tecnologías de la información y comunicación aplicadas al proyecto y a su presentación. Estudio y análisis de diferentes fotógrafos, diseñadores, artistas urbanos, y sus técnicas.	Todos	<i>Guía de observación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	<i>Todas</i>
5.1 Experimentar, individual o colectivamente, con diferentes lenguajes audiovisuales, transmitiendo un mensaje, tanto personal como a partir de una propuesta, teniendo en cuenta las diferentes posibilidades constructivas y justificando la elección tomada. (STEM3, CD2, CD3, CE3, CCEC3, CCEC4)	10%	Maquetas. Generación del volumen a partir de una estructura bidimensional. Análisis y estudio de materiales reciclables. Restauración de objetos antiguos. Procesos y técnicas. Creación a partir de la reutilización de obras tridimensionales previas. El lenguaje tridimensional como medio de comunicación y expresión. Estudio y análisis de diferentes artistas y sus técnicas. Land-Art, Arte Povera y Ready Made. Arte Objetual y Conceptual. La instalación artística.	Todos	<i>Proyecto</i>	<i>Heteroevaluación</i> <i>Coevaluación</i> <i>Autoevaluación</i>	<i>Todas</i>

5.2 Presentar proyectos o tareas en diferentes formatos y/o soportes, desde los bocetos iniciales hasta el producto final, aplicando conceptos básicos de diseño, teniendo en cuenta a quién se quiere mostrar, valorando la repercusión del trabajo finalizado y explicando todo el proceso de trabajo llevado a cabo para estimarlo tanto como la obra acabada, argumentando las elecciones tomadas en su desarrollo. (CCL1, STEM4, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CCEC3)	10%	Tecnologías digitales aplicables para la expresión artística.		Presentación	Heteroevaluación Coevaluación Autoevaluación	Todas
--	-----	---	--	--------------	--	-------

CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO, JUNTO A LOS CONTENIDOS QUE SE ASOCIAN PARA 1º BACH

1º BACHILLERATO

Criterios de evaluación	Peso CE	Contenidos de materia	Contenidos transversales	Instrumento de evaluación	Agente evaluador En todos los casos habrá: heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación.	SA
1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2)	5,8%	TODOS 1. Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc. 2. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.	TODOS	TRABAJO DIARIO EN CLASE (APUNTES Y EJERCICIOS) PREGUNTAS ORALES DURANTE LAS CLASES (ATENCIÓN, IMPLICACIÓN, INTERÉS, FEED.BACK) CORRECCIÓN DE EJERCICIOS (TRABAJO EN CASA) EXAMEN		
2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4)	5,8%	3. Elementos básicos en geometría. Operaciones gráficas con segmentos y ángulos. Circunferencia y círculo. Distancias. 4. Concepto de lugar geométrico. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales: Mediatriz, Bisectriz y Arco Capaz.		PROYECTO DE APLICACIÓN DE TODOS LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CONTENIDOS		
2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. (STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CCEC4.2)	5,8%	5. Proporcionalidad, equivalencia y semejanza. a. Resolución gráfica de triángulos, cuadriláteros y polígonos				

		regulares. Propiedades y métodos de construcción. 6. Transformaciones geométricas elementales: Traslación, giros, simetría y homotecia. Aplicaciones.				
2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución. Indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada. Los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. (STEM1, STEM2, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)	5,8%	a. Tangencias básicas y enlaces. Curvas técnicas. b. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.				
3.1 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. (STEM2, STEM4, CCEC2)	5,8%	1. Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección. 2. Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.	TODOS	TRABAJO DIARIO EN CLASE (APUNTES Y EJERCICIOS) PREGUNTAS ORALES DURANTE LAS CLASES (ATENCIÓN, , IMPLICACIÓN, INTERÉS, FEED.BACK)		
3.2 Representar en el sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. (STEM1, STEM2, STEM3)	5,8%	3. Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia. 4. Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.		CORRECCIÓN DE EJERCICIOS (TRABAJO EN CASA) EXAMEN PROYECTO DE APLICACIÓN DE TODOS LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CONTENIDOS		
3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. (STEM1, STEM2, STEM3, CE3)	5,8%	5. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.				
3.4 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos	5,8%	6. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas				

de representación espacial. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)		isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.				
3.5 Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada, 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. (STEM1, STEM3, STEM4, CE3)	5,8%	.				
3.6 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica, adaptando y organizando sus conocimientos, destrezas y actitudes para resolver con creatividad y eficacia una producción técnico-artística propia. (STEM1, STEM4, CCEC4.2)	5,8%	7. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.				
3.7 Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (CPSAA1.1, CPSAA5)	5,8%	TODOS				
4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. (CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1)	5,8%	1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. 2. Formatos. Doblado de planos. 3. Normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.	TODOS	TRABAJO DIARIO EN CLASE (APUNTES Y EJERCICIOS)		
4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas, ofreciendo soluciones a los procesos de trabajo. (CE3, CCEC3.1)	5,8%	4. Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación y rotulación. Coquización. El croquis acotado.		PREGUNTAS ORALES DURANTE LAS CLASES (ATENCIÓN, IMPLICACIÓN, INTERÉS, FEED.BACK)		
				CORRECCIÓN DE EJERCICIOS (TRABAJO EN CASA)		

				EXAMEN		
4.3 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción. (CCL2, CP2, CP3, CPSAA4, CPSAA5)	5,8%			PROYECTO DE APLICACIÓN DE TODOS LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CONTENIDOS		
4.4 Aplicar las normas nacionales europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección, considerando el Dibujo Técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizando de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos. (CCL2, CP3, STEM4, CPSAA3.2)	5,8%					
5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. (STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CE3)	5,8%	1. Inicios de las tecnologías 2D y 3D. 2. Interfaz, entorno de dibujo, órdenes y comandos básicos. 3. Aplicaciones vectoriales 2-3D. 4. Fundamentos de diseño de piezas en 3D. 5. Visualización 2D y 3D. 6. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. 7. Vistas y escenas renderizadas. 8. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.				
5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo. STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.2)	5,8%					

CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO, JUNTO A LOS CONTENIDOS QUE SE ASOCIAN PARA 2º BACH

2º BACHILLERATO

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>		<i>SA</i>
1.1 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería, con actitud abierta y participativa. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2)	5,8%	TODOS - La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.	TODOS	TRABAJO DIARIO EN CLASE (APUNTES Y EJERCICIOS) PREGUNTAS ORALES DURANTE LAS CLASES (ATENCIÓN, , IMPLICACIÓN, INTERÉS, FEED.BACK) CORRECCIÓN DE EJERCICIOS (TRABAJO EN CASA) EXAMEN PROYECTO DE APLICACIÓN DE TODOS LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CONTENIDOS	Agente evaluador En todos los casos habrá: heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación.	
2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA5, CE2)	5,8%	Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.				
2.2 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. (STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC4.2)	5,8%					
2.3 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)	5,8%	Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.				

2.4 Trazar curvas cónicas, sus rectas tangentes e intersecciones de rectas aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)	5,8%	Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes e intersección con una recta. Trazado con y sin herramientas digitales.			
3.1 Valorar la importancia del dibujo a mano alzada, para desarrollar la “visión espacial” y como proceso imprescindible para analizar la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas y solucionando los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales, con actitud crítica. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)	5,8%	TODOS			
3.2 Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE2)	5,8%	Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes, giros, cambios de plano y ángulos. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.	TODOS	<p>TRABAJO DIARIO EN CLASE (APUNTES Y EJERCICIOS)</p> <p>PREGUNTAS ORALES DURANTE LAS CLASES (ATENCIÓN, , IMPLICACIÓN, INTERÉS, FEED.BACK)</p> <p>CORRECCIÓN DE EJERCICIOS (TRABAJO EN CASA)</p> <p>EXAMEN</p> <p>PROYECTO DE APLICACIÓN DE TODOS LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CONTENIDOS</p>	
3.3 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)	5,8%				
3.4 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométrica y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)	5,8%	Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos. Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.			

3.5 Desarrollar proyectos gráficos sencillos utilizando el sistema de planos acotados, estableciendo relaciones de metodología y forma con el Sistema Diédrico. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)	5,8%	Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.				
3.6 Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (STEM3, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CE2)	5,8%	TODOS				
4.1 Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO, valorando la proporcionalidad, rapidez y limpieza, con actitud proactiva y reflexiva. (CP2, CP3, STEM1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3)	5,8%	Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas. - Diseño, ecología y sostenibilidad. - Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo. - Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.	TODOS	TRABAJO DIARIO EN CLASE (APUNTES Y EJERCICIOS) PREGUNTAS ORALES DURANTE LAS CLASES (ATENCIÓN, IMPLICACIÓN, INTERÉS, FEED.BACK) CORRECCIÓN DE EJERCICIOS (TRABAJO EN CASA) EXAMEN PROYECTO DE APLICACIÓN DE TODOS LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CONTENIDOS		
4.2 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal conociendo su sintaxis y utilizándolo de forma objetiva, permitiendo simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final, con actitud crítica y objetiva. (CCL2, CP2, CP3, STEM4, CD2, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3, CCEC4.2)	5,8%					
5.1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD, valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo. (STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2)	5,8%	- Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital. - Documentación gráfica de proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos en 2D y 3D.				

		- Modelado y renderizado de proyectos. - Impresión en 3D.				
5.2 Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas en 2D y 3D, aplicándolas a la realización de proyectos de forma individual o colectiva. (STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CE2, CCEC3.2)	5,8%					
5.3 Realizar la exportación, importación e impresión de los proyectos realizados en soporte digital, trabajando colaborativamente. (STEM2, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CCEC3.2)	5,8%					
5.4 Realizar de forma individual y colectiva proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos, 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 con actitud crítica y reflexiva, aprovechando las posibilidades que las herramientas. (STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2)	5,8%					
		TODOS				