

CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
DEPARTAMENTO DE	DIBUJO	
MATERIA	EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL	
CURSO	1º ESO	

En la siguiente tabla aparecen recogidas las competencias específicas, con sus criterios de evaluación, saberes básicos asociados de la materia e instrumentos de evaluación que se podrán aplicar para la evaluación de los aprendizajes de esta materia. (según *Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía*)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio Andaluz . CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.	1.1	EPV.1.A.1. EPV.1.A.2.	Bloc de trabajo Proyectos Monográficos Rúbricas Exposiciones
	1.2	EPV.1.A.2.	
	1.3.	EPV.1.A.1. EPV.1.A.2.	
2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias , comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización , para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.	2.1	EPV.1.C.2.	Bloc de trabajo Proyectos Observación Rúbricas Exposiciones
	2.2	EPV.1.B.1. EPV.1.B.2. EPV.1.B.3. EPV.1.B.4. EPV.1.B.5.	
	2.3	EPV.1.B.1. EPV.1.B.5. EPV.1.C.1.	
3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.	3.1	EPV.1.D.1.	Bloc de trabajo Proyectos Monográficos Observación Rúbricas Plickers Exposiciones
	3.2	EPV.1.A.1. EPV.1.A.2. EPV.1.D.1	
	3.3	EPV.1.B.3. EPV.1.B.4.	
4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa , tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuentes generadoras de ideas y respuestas . CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.1	EPV.1.C.1. EPV.1.C.2. EPV.1.D.1.	Bloc de trabajo Proyectos Monográficos Observación Rúbricas Plickers Exposiciones Prueba escrita
	4.2	EPV.1.C.2. EPV.1.D.2.	
5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando	5.1	EPV.1.C.1 EPV.1.C.2.	Bloc de trabajo Proyectos

y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.	5.2	EPV.1.B.5. EPV.1.C.1. EPV.1.C.2.	Observación Rúbricas Exposiciones
	5.3	EPV.1.C.1. EPV.1.C.2.	
6. Apropriarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.	6.1	EPV.1.A.1. EPV.1.A.2.	Bloc de trabajo Proyectos Observación Rúbricas Exposiciones
	6.2	EPV.1.B.5. EPV.1.E.1. EPV.1.E.2.	
	6.3	EPV.1.A.2.	
7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos , incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.	7.1	EPV.1.C.1. EPV.1.C.2.	Bloc de trabajo Proyectos Observación Rúbricas Exposiciones
	7.2	EPV.1.C.2.	
8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas , adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	8.1	EPV.1.B.1. EPV.1.D.1.	Bloc de trabajo Proyectos Observación Rúbricas Exposiciones
	8.2	EPV.1.B.1. EPV.1.B.2. EPV.1.B.3. EPV.1.B.4. EPV.1.B.5. EPV.1.D.1.	
	8.3	EPV.1.B.1. EPV.1.B.2. EPV.1.D.1.	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA ESPECÍFICA

- 1.1.** Se introduce en el reconocimiento de los **factores históricos y sociales** que rodean a diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, describiendo de manera simple, de forma oral, escrita o visual diferentes **corrientes artísticas**, con interés y respeto, incorporando además la perspectiva de género.
- 1.2.** Muestra interés por la **conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico**, a través de iniciarse en el conocimiento y el análisis guiado de obras de arte comenzando por el que le es más cercano, utilizándolo en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural.
- 1.3.** Se inicia en el análisis de la importancia de las **formas geométricas** básicas de su entorno, identificando los elementos plásticos del lenguaje visual en el arte y en el entorno, tomando como modelo el **legado andalusí y el mosaico romano**.
- 2.1.** Conoce y emplea el proceso creativo desde la **intención hasta la realización**, comprendiendo las dificultades del mismo mediante el intercambio de experiencias y el diálogo, detectando prejuicios hacia otras expresiones culturales y reflexionando sobre la discriminación y rechazo que estos provocan.
- 2.2.** Se inicia en el **análisis**, de forma guiada, de diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, respetando las creaciones, vengan estas de donde vengan, comenzando a establecer un juicio basado en el conocimiento.
- 2.3. Analiza, valora y realiza composiciones** inspiradas en la naturaleza introduciendo aspectos básicos compositivos y **experimentando al menos con dos técnicas** de expresión gráfico-plásticas **bidimensionales**.
- 3.1.** Iniciar un acercamiento a la **observación y análisis de forma respetuosa** en relación con las diversas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales como forma de configuración de la cultura artística personal.

- 3.2.** Empezar a concebir el campo de las artes plásticas, visuales y audiovisuales como un **elemento cultural indispensable en la sociedad contemporánea** mediante el conocimiento de las obras pasadas y también contemporáneas.
- 3.3.** Se inicia en la identificación de la importancia de la **presentación de las creaciones propias** a partir de **técnicas audiovisuales** básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.
- 4.1.** Iniciar la exploración y el reconocimiento de las características propias de los **diversos lenguajes y medios de expresión artística** en relación con los contextos culturales, sociales y artísticos en los que han sido producidos como forma de investigación dentro del ámbito creativo.
- 4.2.** Comenzar a aplicar en las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias las conclusiones extraídas mediante el **reconocimiento y comprensión de las respuestas que otros creadores y creadoras** han efectuado ante preguntas similares.
- 5.1.** Iniciar un acercamiento al **proceso de comunicación** que constituye la creación de obras plásticas, visuales y audiovisuales como medio de **transmisión de ideas y pensamientos**.
- 5.2.** **Adquirir y desarrollar el imaginario propio** a través de la implementación de un pensamiento creativo caracterizado por mensajes cuya canalización discurre a través de cauces plásticos, visuales y audiovisuales, favoreciendo el comienzo de la integración de conceptos como la racionalidad, la empatía o la sensibilidad.
- 5.3.** Empezar a descubrir y seleccionar aquellos **procedimientos y técnicas más idóneos** en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.
- 6.1.** Comprender su **pertenencia a un contexto cultural**, en este caso el Andalúz, con el descubrimiento y análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan **las producciones de artistas actuales**, mostrando empatía y una actitud colaborativa, abierta y respetuosa.
- 6.2.** Identificar la **representación de las vivencias y la visión del mundo** que habita el alumnado, como un **medio** válido para aumentar la autoestima y el conocimiento de sí mismo y de sus iguales, favoreciendo los procesos de relación interpersonales.
- 6.3.** Entender la **historia del arte y la cultura** como un todo continuo e inseparable, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las **creaciones del presente**.
- 7.1.** Analizar y comprender el **proceso creativo** de un proyecto artístico, así como diferenciar las **distintas técnicas visuales o audiovisuales** utilizadas para la generación de mensajes.
- 7.2.** Iniciar la elaboración de **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.
- 8.1.** Identificar **rasgos básicos de distintas manifestaciones artísticas** en el entorno cotidiano, exponiendo de forma individual o colectiva el significado y/o finalidad de las mismas.
- 8.2.** Reconocer la **intención comunicativa** de distintos proyectos plásticos desde las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual y comenzar con su aplicación dentro del desarrollo proyectual individual y colectivo.
- 8.3.** Iniciar un **proceso de análisis y reflexión** a partir de los resultados obtenidos a través de la realización de los proyectos artísticos visuales o audiovisuales llevados a cabo, desarrollados de forma individual o colectiva, incidiendo en la **búsqueda de soluciones** a aquellos interrogantes surgidos durante la ejecución de los mismos.

SABERES BÁSICOS MÍNIMOS

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía

EPV.1.A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la Historia del Arte.

EPV.1.A.2. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. El patrimonio arquitectónico.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.

EPV.1.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.

EPV.1.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.

EPV.1.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Mezcla aditiva y sustractiva. Colores complementarios. Utilización expresiva del color.

EPV.1.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

EPV.1.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

EPV.1.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

EPV.1.C.2. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

EPV.1.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. Significación de las imágenes: signifiante-significado, símbolos e iconos.

EPV.1.D.2. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.

EPV.1.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.

EPV.1.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Ángulos: clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones.

Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas. Los triángulos: clasificación y trazados. El baricentro, el incentro o el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación y trazados. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular.

Construcción dado radio. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado.

Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseño aplicando giros y simetrías de módulos.

CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
DEPARTAMENTO DE	DIBUJO	
MATERIA	PROYECTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL	
CURSO	2º ESO	

En la siguiente tabla aparecen recogidas las competencias específicas, con sus criterios de evaluación, saberes básicos asociados de la materia e instrumentos de evaluación que se podrán aplicar para la evaluación de los aprendizajes de esta materia. (según *Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía*)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
1. Analizar manifestaciones artísticas , contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final , para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico. CCL2, CCL3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2.	1.1	PEPA.2.A.4. PEPA.2.A.5. PEPA.2.A.6.	Bloc de trabajo Proyectos Monográficos Rúbricas Exposiciones
	1.2	PEPA.2.A.1. PEPA.2.A.4. PEPA.2.A.5. PEPA.2.A.6.	
2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas , empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes , para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención. CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.	2.1	PEPA.2.A.2. PEPA.2.A.3. PEPA.2.A.7. PEPA.2.A.8.	Bloc de trabajo Proyectos Monográficos Rúbricas Exposiciones
	2.2	PEPA.2.A.1. PEPA.2.A.7. PEPA.2.B.3. PEPA.2.C.1. PEPA.2.C.3. PEPA.2.C.7.	
3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales , decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención. CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.	3.1	PEPA.2.B.5. PEPA.2.B.6. PEPA.2.C.2. PEPA.2.C.3. PEPA.2.C.4. PEPA.2.C.5.	Bloc de trabajo Proyectos Monográficos Rúbricas Exposiciones
	3.2	PEPA.2.A.9. PEPA.2.A.10. PEPA.2.B.1. PEPA.2.B.4. PEPA.2.C.8.	
4. Crear producciones artísticas , realizadas con diferentes técnicas y herramientas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad. CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	4.1	PEPA.2.B.1. PEPA.2.B.2. PEPA.2.B.3. PEPA.2.B.4. PEPA.2.C.8	Bloc de trabajo Proyectos Monográficos Rúbricas Exposiciones
	4.2	PEPA.2.B.1. PEPA.2.C.8	
	4.3	PEPA.2.A.9. PEPA.2.B.5. PEPA.2.B.6. PEPA.2.C.6.	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA ESPECÍFICA

- 1.1. Analizar manifestaciones artísticas** de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación del resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.
- 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**.
- 2.1.** Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la **exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas**, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.
- 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.
- 3.1.** Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la **exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales**, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.
- 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.
- 4.1. Crear un producto artístico**, 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.
- 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 procesos realizados y los logros alcanzados.
- 4.3. Identificar oportunidades** relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

SABERES BÁSICOS MÍNIMOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.

- PEPA.2.A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- PEPA.2.A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.
- PEPA.2.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
- PEPA.2.A.4. Técnicas de estampación. Mononotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrandt (s.XVI) Piranesi y Goya (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX), Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX), entre otros.
- PEPA.2.A.5. Pintura mural. Desde las pinturas rupestres a los murales de Diego Ribera.
- PEPA.2.A.6. El Graffiti como elemento de expresión artística: Keith Haring, Jean Michel Basquiat y Banksy, entre otros.
- PEPA.2.A.7. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.
- PEPA.2.A.8. Técnicas básicas de modelado de volúmenes. Generar un volumen por adición o sustracción de material. El molde y el vaciado. Modelado a mano. El torno.
- PEPA.2.A.9. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
- PEPA.2.A.10. Seguridad, toxicidad e impacto de los diferentes materiales artísticos en técnicas gráfico plásticas. Prevención y gestión responsable de los residuos.

B. Diseño y publicidad.

- PEPA.2.B.1. El proceso de creación. Fases de realización y seguimiento. Identificación del objetivo. Selección y recopilación de información. Fuentes de información. Experimentación y aproximación mediante la elaboración

de bocetos. Concreción del guion o proyecto. Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

PEPA.2.B.2. La forma bidimensional y tridimensional. Geometría aplicada al diseño.

PEPA.2.B.3. Aplicación de los sistemas de representación en el diseño (sistemas diédrico, axonométrico y cónico).

PEPA.2.B.4. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción: color y composición.

PEPA.2.B.5. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.

PEPA.2.B.6. Publicidad. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Funciones y tipología de la publicidad.

C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.

PEPA.2.C.1. Narrativa de la imagen fija. Encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada: el cómic y la fotonovela.

PEPA.2.C.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas).

PEPA.2.C.3. Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.

PEPA.2.C.4. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.

PEPA.2.C.5. La imagen secuenciada.

PEPA.2.C.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos en la fotografía. Prevención y gestión responsable de los residuos.

PEPA.2.C.7. Narrativa audiovisual. Fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el story-board. Técnicas básicas de animación: stop-motion.

PEPA.2.C.8. Recursos digitales para la realización de proyectos de vídeo-arte.

CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
DEPARTAMENTO DE	DIBUJO	
MATERIA	EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL	
CURSO	3º ESO	

En la siguiente tabla aparecen recogidas las competencias específicas, con sus criterios de evaluación, saberes básicos asociados de la materia e instrumentos de evaluación que se podrán aplicar para la evaluación de los aprendizajes de esta materia. (según *Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía*)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio Andaluz. CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.	1.1	EPV.3.A.1. EPV.3.A.2.	Bloc de trabajo Proyectos Monográficos Rúbricas Exposiciones
	1.2	EPV.3.A.2.	
	1.3.	EPV.3.E.1. EPV.3.E.2.	
2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.	2.1	EPV.3.C.2.	Bloc de trabajo Proyectos Observación Rúbricas Exposiciones
	2.2	EPV.3.B.1. EPV.3.B.2. EPV.3.B.3. EPV.3.B.4. EPV.3.B.5.	
	2.3	EPV.3.B.1. EPV.3.B.5. EPV.3.C.1.	
3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.	3.1	EPV.3.D.1.	Bloc de trabajo Proyectos Monográficos Observación Rúbricas Plickers Exposiciones
	3.2	EPV.3.A.2. EPV.3.D.1	
	3.3	EPV.3.B.3. EPV.3.B.4. EPV.3.D.2.	
4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuentes generadoras de ideas y respuestas. CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.1	EPV.3.C.1. EPV.3.C.2.	Bloc de trabajo Proyectos Monográficos Observación Rúbricas Plickers Exposiciones Prueba escrita
	4.2	EPV.3.C.2. EPV.3.D.2.	

5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.	5.1	EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.D.2.	Bloc de trabajo Proyectos Observación Rúbricas Exposiciones
	5.2	EPV.3.B.5. EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.D.1.	
	5.3	EPV.3.C.1. EPV.3.C.2.	
6. Apropriarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.	6.1	EPV.3.A.1. EPV.3.A.2.	Bloc de trabajo Proyectos Observación Rúbricas Exposiciones
	6.2	EPV.3.B.5. EPV.3.E.1. EPV.3.E.2. EPV.3.E.3. EPV.3.E.4.	
	6.3	EPV.3.A.1. EPV.3.A.2.	
7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos , incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.	7.1	EPV.3.C.2.	Bloc de trabajo Proyectos Observación Rúbricas Exposiciones
	7.2	EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.E.4.	
8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas , adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	8.1	EPV.3.B.1. EPV.3.D.1.	Bloc de trabajo Proyectos Observación Rúbricas Exposiciones
	8.2	EPV.3.B.1. EPV.3.B.2. EPV.3.B.3. EPV.3.B.4. EPV.3.B.5.	
	8.3	EPV.3.B.1. EPV.3.B.2. EPV.3.D.1. EPV.3.D.2.	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA ESPECÍFICA

- 1.1.** Reconocer los **factores históricos y sociales** que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.
- 1.2.** Valorar la importancia de la **conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico** a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.
- 1.3.** Analizar la importancia de **las formas geométricas** básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno tomando como modelo el **legado andalusí y el mosaico romano**.
- 2.1.** Identificar y explicar, de forma razonada, la **importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción**, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.
- 2.2.** **Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas**, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales

2.3. Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de **expresión gráfico-plásticas bidimensionales** necesarias

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

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

3.3. Identificar la importancia de la **presentación de las creaciones propias** a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.

4.1. Reconocer **los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos**, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

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

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

5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

5.3. Descubrir y seleccionar aquellos **procedimientos y técnicas más idóneos** en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.

6.1. Explicar su pertenencia a un **contexto cultural concreto**, de manera específica el Andalúz, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.

6.2. Utilizar creativamente **referencias culturales y artísticas** del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

6.3. Entender y concebir la **historia del arte y la cultura**, y también la propia producción artística, como un todo continuo e indelible, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las **creaciones del presente**.

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

7.2. Elaborar **producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto**, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

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

8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, **buscando las soluciones** y las estrategias más adecuadas para **mejorarlas**, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

SABERES BÁSICOS MÍNIMOS

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía

EPV.3.A.1. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

EPV.3.A.2. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. El patrimonio arquitectónico.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.

EPV.3.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.

EPV.3.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.

EPV.3.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Mezcla aditiva y sustractiva. Colores complementarios. Utilización expresiva del color.

EPV.3.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

EPV.3.C.1. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.

EPV.3.C.2. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

EPV.3.D.1. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

EPV.3.D.2. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo-arte.

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.

EPV.3.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.

EPV.3.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Ángulos: clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas. Los triángulos: clasificación y trazados. El baricentro, el incentro o el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación y trazados. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseño aplicando giros y simetrías de módulos.

EPV.3.E.3. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

EPV.3.E.4. Los sistemas de representación y su aplicabilidad práctica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
DEPARTAMENTO DE	DIBUJO	
MATERIA	DIBUJO TÉCNICO I	
CURSO	1º BACHILLERATO	

En la siguiente tabla aparecen recogidas las competencias específicas, con sus criterios de evaluación, saberes básicos asociados de la materia e instrumentos de evaluación que se podrán aplicar para la evaluación de los aprendizajes de esta materia. (según *Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía*)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería , empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas, para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados . CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.	1.1	DIBT.1.A.1. DIBT.1.A.2.	Proyectos Rúbricas Observación Exposiciones
	2.1	DIBT.1.A.3. DIBT.1.A.4. DIBT.1.A.6. DIBT.1.A.9.	Actividades Proyectos Observación Rúbricas Exposiciones Prueba escrita
2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas , relaciones, construcciones y transformaciones. CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.	2.2	DIBT.1.A.5. DIBT.1.A.9.	
	2.3	DIBT.1.A.7. DIBT.1.A.8. DIBT.1.A.9.	
3. Desarrollar la visión espacial , utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías, para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano. STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.	3.1	DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.2. DIBT.1.B.3. DIBT.1.B.4.	Actividades Proyectos Observación Rúbricas Exposiciones Prueba escrita
	3.2	DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.5.	
	3.3	DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.6.	
	3.4	DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.7.	
	3.5	DIBT.1.A.9. DIBT.1.B.2. DIBT.1.B.3. DIBT.1.B.4. DIBT.1.B.5. DIBT.1.B.6. DIBT.1.B.7. DIBT.1.C.4.	
	3.6	DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.2. DIBT.1.B.3.	

4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles. CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.	4.1	DIBT.1.C.1. DIBT.1.C.2. DIBT.1.C.3. DIBT.1.C.4.	Actividades Proyectos Observación Rúbricas Prueba escrita
	4.2	DIBT.1.C.3. DIBT.1.C.4.	
5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos , planos y esquemas técnicos, mediante el uso de programas específicos CAD (Computer Aided Design), de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones . STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2.	5.1	DIBT.1.D.1. DIBT.1.D.2.	Actividades Proyectos Observación Rúbricas
	5.2	DIBT.1.D.3. DIBT.1.D.4.	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA ESPECÍFICA

- 1.1.** Analizar, a lo largo de la historia, la **relación entre las Matemáticas, el dibujo geométrico y los diferentes sistemas de representación**, valorando su importancia en diferentes campos como la **arquitectura, la ingeniería y el diseño**, e identificando manifestaciones en la **arquitectura andaluza**, así como en las artes aplicadas en el arte árabe-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.
- 2.1.** Solucionar gráficamente **cálculos matemáticos** y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, mostrando interés por la **precisión, claridad en su lectura y limpieza**.
- 2.2.** Trazar gráficamente **construcciones poligonales** basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.
- 2.3.** Resolver gráficamente **tangencias y enlaces**, y trazar curvas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.
- 3.1.** Representar en **sistema diédrico** elementos y formas tridimensionales básicos en el espacio, determinando su relación de **pertenencia, intersección, posición, distancia y verdadera magnitud**.
- 3.2.** Definir elementos y **figuras planas, superficies y sólidos geométricos** sencillos en **sistemas axonométricos**, valorando su importancia como métodos de representación espacial.
- 3.3.** Representar e interpretar elementos básicos en el **sistema de planos acotados**, haciendo uso de sus fundamentos.
- 3.4.** Dibujar puntos, elementos lineales, planos, superficies y sólidos geométricos en el espacio, empleando la **perspectiva cónica**.
- 3.5.** Valorar el **rigor gráfico** del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.
- 3.6.** Relacionar los fundamentos y características de los **diferentes sistemas de representación** entre sí y con sus posibles aplicaciones, identificando las **ventajas e inconvenientes** en función de la finalidad y el campo de aplicación de cada uno de ellos.
- 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.
- 4.2.** Utilizar el **croquis y el boceto** como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.
- 5.1.** Crear figuras planas y tridimensionales mediante **programas de dibujo vectorial**, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.
- 5.2.** Recrear virtualmente **piezas en tres dimensiones**, aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

SABERES BÁSICOS MÍNIMOS

A. Fundamentos geométricos.

DIBT.1.A.1. Desarrollo histórico del Dibujo Técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, diseño industrial, diseño gráfico, etc. Análisis de la

presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte. Referencias en la arquitectura andaluza del Renacimiento y el Barroco y en las artes aplicadas en la cultura áraboandaluza.

DIBT.1.A.2. Orígenes de la geometría métrica y descriptiva. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. Brunelleschi, Gaspard Monge, William Farisch.

DIBT.1.A.3. Conceptos y trazados elementales en el plano. Operaciones con segmentos y ángulos, paralelismo, perpendicularidad. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares. Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. Propiedades geométricas de la mediatriz de un segmento y de la bisectriz de un ángulo. La circunferencia como lugar geométrico. Ángulos de circunferencia.

DIBT.1.A.4. Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza. Escalas: tipos, construcción y aplicación de escalas gráficas.

DIBT.1.A.5. Polígonos: triángulos, puntos y rectas notables, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades, clasificación y métodos de construcción. Igualdad de polígonos. Construcción por triangulación, radiación y coordenadas.

DIBT.1.A.6. Transformaciones geométricas en el plano. Tipos, construcción, propiedades e invariantes: giro, traslación, simetría, homotecia, homología y afinidad.

DIBT.1.A.7. Tangencias básicas. Enlaces. Aplicaciones al diseño industrial y gráfico. Curvas técnicas derivadas.

DIBT.1.A.8. Curvas cónicas. Obtención, definición y trazados básicos.

DIBT.1.A.9. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico

B. Geometría proyectiva.

DIBT.1.B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección y de sistemas de representación. Ámbitos de aplicación y criterios de selección.

DIBT.1.B.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.

DIBT.1.B.3. Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias y de las verdaderas magnitudes de estas.

DIBT.1.B.4. Proyecciones diédricas de superficies y sólidos geométricos sencillos, secciones planas y obtención de verdaderas magnitudes.

DIBT.1.B.5. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos.

DIBT.1.B.6. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.

DIBT.1.B.7. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. Métodos perspectivos. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

DIBT.1.C.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.

DIBT.1.C.2. Formatos. Doblado de planos.

DIBT.1.C.3. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.

DIBT.1.C.4. Elección de vistas necesarias. Disposición normalizada. Líneas normalizadas. Acotación.

D. Sistemas CAD (Computer Aided Design).

DIBT.1.D.1. Aplicaciones vectoriales 2D-3D.

DIBT.1.D.2. Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.

DIBT.1.D.3. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.

DIBT.1.D.4. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
DEPARTAMENTO DE	DIBUJO	
MATERIA	DIBUJO TÉCNICO II	
CURSO	2º BACHILLERATO	

En la siguiente tabla aparecen recogidas las competencias específicas, con sus criterios de evaluación, saberes básicos asociados de la materia e instrumentos de evaluación que se podrán aplicar para la evaluación de los aprendizajes de esta materia. (según *Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía*)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería , empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas, para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados . CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.	1.1	DIBT.2.A.1. DIBT.2.A.2.	Proyectos Rúbricas Observación Exposiciones
2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas , relaciones, construcciones y transformaciones. CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.	2.1	DIBT.2.A.1. DIBT.2.A.2.	Actividades Proyectos Observación Rúbricas Exposiciones Prueba escrita
	2.2	DIBT.2.A.3. DIBT.2.A.4.	
	2.3	DIBT.2.A.3. DIBT.2.A.4.	
3. Desarrollar la visión espacial , utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías, para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano. STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.	3.1	DIBT.2.A.2. DIBT.2.B.1.	Actividades Proyectos Observación Rúbricas Exposiciones Prueba escrita
	3.2	DIBT.2.A.2. DIBT.2.B.1.	
	3.3	DIBT.2.A.2. DIBT.2.B.2. DIBT.2.B.4.	
	3.4	DIBT.2.B.1. DIBT.2.B.2. DIBT.2.B.3.	
	3.5	DIBT.2.A.2. DIBT.2.B.1. DIBT.2.B.2. DIBT.2.B.3. DIBT.2.B.4. DIBT.2.C.1.	
4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles. CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.	4.1	DIBT.2.C.1. DIBT.2.C.4.	Actividades Proyectos Observación Rúbricas Prueba escrita
	4.2	DIBT.2.C.2. DIBT.2.C.3.	
	4.3	DIBT.2.C.2. DIBT.2.C.3.	
5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos , planos y esquemas técnicos, mediante el	5.1	DIBT.2.C.1. DIBT.2.C.3.	Actividades Proyectos

uso de programas específicos CAD (Computer Aided Design), de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones . STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2.		DIBT.2.D.1.	Observación Rúbricas
--	--	-------------	-------------------------

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA ESPECÍFICA

- 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.
- 2.1. Construir figuras planas** aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación, mostrando interés por la precisión.
- 2.2. Resolver tangencias** aplicando los conceptos de **potencia** con una actitud de rigor en la ejecución.
- 2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes**, aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.
- 3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano**, reflexionando sobre los métodos utilizados, sobre el uso más adecuado de cada uno de ellos para la obtención de **verdaderas magnitudes** y los resultados obtenidos.
- 3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución**, aplicando los fundamentos, las relaciones entre elementos y los métodos operativos del sistema diédrico.
- 3.3. Recrear la realidad tridimensional** mediante la representación de sólidos en **perspectivas axonométricas y cónica**, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.
- 3.4. Desarrollar proyectos** gráficos sencillos mediante el **sistema de planos acotados**.
- 3.5. Valorar el rigor gráfico** del proceso; **la claridad, la precisión y el proceso de resolución** y construcción gráfica.
- 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**.
- 4.2. Elaborar proyectos sencillos** en grupo, valorando la importancia de la sostenibilidad de un proyecto y reflexionando sobre la necesidad de la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos.
- 4.3. Reflexionar** desde un enfoque inclusivo sobre **la brecha de género** existente en la actualidad en los estudios técnicos, valorando la necesidad de la superación de esta.
- 5.1. Integrar el soporte digital** en la representación de objetos y construcciones mediante **aplicaciones CAD** (Computer Aided Design), valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.

SABERES BÁSICOS MÍNIMOS

A. Fundamentos geométricos.

DIBT.2.A.1. 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. Referentes en obras arquitectónicas e industriales del patrimonio andaluz de los siglos XIX y XX: bodegas, estaciones, pabellones expositivos, puentes, viviendas singulares y obras de arquitectura efímera.

DIBT.2.A.2. Transformaciones geométricas: isométricas, isomórficas y anamórficas: inversión (determinación de figuras inversas), homología (determinación de sus elementos y trazado de figuras homólogas) y afinidad (determinación de sus elementos y trazado de figuras afines). Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación. Resolución de problemas geométrico-matemáticos. Proporcionalidad áurea: aplicaciones. Equivalencia de figuras planas.

DIBT.2.A.3. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.

DIBT.2.A.4. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales. Curvas técnicas: hélices, curvas cíclicas y envolventes: origen y trazado, aplicaciones.

B. Geometría proyectiva.

DIBT.2.B.1. Sistema diédrico:. Representación punto, recta y plano. Recta de máxima pendiente y máxima inclinación. Intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdadera magnitud de los segmentos. Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros, cambios de plano y verdaderas magnitudes. 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 la esfera, secciones planas, intersección en una recta). Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro (desarrollos, posiciones características, secciones principales, intersección en una recta).

DIBT.2.B.2. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos. Determinación del triedro fundamental. Triángulo de trazas y ejes. Coeficientes de reducción. Representación de figuras planas. Intersecciones. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos y cuerpos geométricos. Representación de espacios tridimensionales.

DIBT.2.B.3. Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.

DIBT.2.B.4. Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

DIBT.2.C.1. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Vistas principales. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Normas de acotación. Perspectivas normalizadas.

DIBT.2.C.2. Diseño, ecología y sostenibilidad. La brecha de género en los estudios técnicos.

DIBT.2.C.3. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.

DIBT.2.C.4. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

D. Sistemas CAD (Computer Aided Design).

DIBT.2.D.1. Aplicaciones CAD (Computer Aided Design). Construcciones gráficas en soporte digital. Aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación al diseño, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial: 2D (dibujo y edición, creación de bloques, visibilidad de capas), 3D (inserción y edición de sólidos, galerías y bibliotecas de modelos, texturas), selección, encuadre, iluminación y punto de vista.