Criterios de evaluación de 2º EPVA

Ponderación	Criterio de evaluación
6 %	1.1 Identificar los elementos configuradores de la imagen.
8 %	1.2 Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
8 %	1.5 Experimentar con los colores primarios y secundarios.
5 %	1.7 Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
20 %	1.11 Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El *collage*.
1 %	2.1 Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
5 %	2.2 Reconocer las leyes visuales de la *Gestalt* que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
1 %	2.3 Identificar significante y significado en un signo visual.
1 %	2.6 Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
15 %	2.8 Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
4 %	3.3 Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
2 %	3.4 Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
4 %	3.5 Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
1 %	3.6 Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
4 %	3.8 Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
4 %	3.9 Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
4 %	3.10 Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
1 %	3.11 Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
1 %	3.13 Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
1 %	3.14 Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
1 %	3.17 Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
1 %	3.18 Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
1 %	3.26 Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
1 %	3.27 Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.