

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

Se establece en las siguientes tablas la relación de competencias específicas y criterios de evaluación establecidos, concretados en los diferentes indicadores de logro y vinculados con los contenidos por bloques de la materias.

1º ESO EPVA

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
<p>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. (CD2, CC1, CCEC1).</p>	<p>1.1.1 Reconoce los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes.</p> <p>1.1.2 Describe las particularidades y el papel de las producciones plásticas visuales y audiovisuales como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p> <p>1.1.3 Muestra interés y respeto tanto a las producciones artísticas como sus autores.</p> <p>1.1.4 Confecciona un catálogo digital, con breves cometarios, de las obras más relevantes de arte antiguo.</p>	<p>A.1 Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad.</p> <p>A.2 Los géneros y los estilos artísticos.</p>
<p>1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte de diferentes estilos y géneros artísticos importantes a lo largo de la historia, con especial atención a obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León (CCL1, CPSAA3, CC2, CCEC1, CCEC2)</p>	<p>1.2.1 Valora y reconoce la importancia de la conservación del patrimonio histórico y cultural presente en Castilla y León.</p> <p>1.2.2 Analiza de forma guiada obras de arte de diferentes estilos y géneros artísticos importantes que se conservan en Castilla y León.</p> <p>1.2.3 Muestra respeto por las obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León.</p>	<p>A.1 Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad.</p> <p>A.2 Los géneros y los estilos artísticos.</p> <p>A.3 Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p>
<p>1.3 Identificar las transformaciones geométricas básicas aplicadas al diseño de composiciones de dibujo presentes en obras pertenecientes al patrimonio artístico y arquitectónico de Castilla y León, valorando su conservación y protección. (STEM1, CCEC2).</p>	<p>1.3.1 Identifica y valora las transformaciones geométricas básicas del dibujo técnico presentes en obras pertenecientes al patrimonio artístico y arquitectónico de Castilla y León.</p> <p>1.3.2 Valora aplicaciones del dibujo técnico en obras del patrimonio artístico y arquitectónico.</p>	<p>A.1 Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad.</p> <p>A.3 Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p>

		A.4 Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.
--	--	--

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
2.1 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. (CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3).	2.1.1 Explica de forma razonada la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción. 2.1.2 Muestra un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural y el trabajo de otros.	C.1 El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación. C.2 El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales (CCL1, CCL2, CPSAA1, CC1, CCEC1, CCEC2).	2.2.1 Analiza de forma guiada diversas producciones artísticas. 2.2.2 Identifica los diferentes lenguajes visuales, apreciando y valorando estilos y tendencias entre varias culturas. 2.2.3 Desarrolla una mirada estética del mundo. 2.2.4 Analiza producciones propias y de sus iguales.	B.1 El lenguaje visual como forma de comunicación. B.2 Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. B.3 Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. B.4 La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras. B.5 La forma. Tipos y sus relaciones en el plano y en el espacio. B.6 Transformaciones gráfico-plásticas como recurso para la creación B.7 La composición. Formato y encuadre. Estructuras compositivas. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

COMPETENCIA ESPECÍFICA 3

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
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 (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3).	3.1.1 Selecciona y analiza propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, identificando su época y características, respetando su cultura. 3.1.2 Describe y diferencia las aplicaciones de diferentes técnicas en la expresión en obras propias y en las de otros.	D.1 El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones. C.8 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. D.3 El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes

		plásticas y tecnologías de la información. D. 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.
3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación aplicados a composiciones sencillas utilizando los recursos de manera apropiada (CCL1, CCL2, CCEC2, CCEC4).	3.2.1 Conoce los elementos del lenguaje visual que intervienen en la comunicación. 3.2.2 Diferencia entre estructuras compositivas, utilizando un lenguaje adecuado según la finalidad de la obra. 3.2.3 Identifica elementos en la comunicación visual y audiovisual y aplica sus recursos de manera apropiada.	B.1 El lenguaje visual como forma de comunicación. B.2 Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. B.3 Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. B.4 La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras. B.5 La forma. Tipos y sus relaciones en el plano y en el espacio. B.6 Transformaciones grafico-plásticas como recurso para la creación B.7 La composición. Formato y encuadre. Estructuras compositivas. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. D.1 El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones.
3.3 Reconocer el realismo, la figuración y la abstracción en imágenes presentes en el entorno comunicativo, reflexionando sobre su presencia en la vida cotidiana actual (CCL1, CCL2, CC1).	3.3.1 Reconoce el realismo, la figuración y la abstracción en imágenes presentes en el entorno comunicativo. 3.3.2 Reflexiona sobre la presencia de las imágenes en la vida cotidiana actual.	B.1 El lenguaje visual como forma de comunicación. D.2 Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.
3.4 Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, identificando los diferentes lenguajes visuales, construyéndose una cultura artística y visual con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época, analizando de manera crítica la posible	3.4.1 Identifica diferentes formas de expresión y diferentes lenguajes visuales. 3.4.2 Selecciona manifestaciones artísticas de su interés, tipo y época. 3.4.3 Analiza de manera crítica la presencia de estereotipos.	C.9 Formas de expresión en soportes físicos y digitales. D.1 El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones.

presencia de estereotipos (CCL2, CD1, CPSAA4, CCEC2).		
--	--	--

COMPETENCIA ESPECÍFICA 3

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
4.1 Reconocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como los distintos procesos y herramientas en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando información con interés y eficacia y utilizando correctamente el vocabulario específico (CCL1, CLL2, CCL3, CD2, CC3, CCEC2).	<p>4.1.1 Reconoce diversas técnicas, lenguajes artísticos, procesos y herramientas en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos.</p> <p>4.1.2 Busca información con interés y eficacia, utilizando correctamente el vocabulario específico.</p>	<p>A.2 Los géneros y los estilos artísticos.</p> <p>C.8 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>C.9 Formas de expresión en soportes físicos y digitales.</p> <p>D.4 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.</p> <p>D.5 Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.</p>
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 (CD1, CPSAA3, CCEC2).	<p>4.2.1 Analiza de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas.</p> <p>4.2.2 Establece conexiones entre diferentes producciones y culturas.</p> <p>4.2.3 Incorpora especificidades de otras producciones culturales y artísticas en creaciones propias.</p>	<p>A.3 Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p>C.8 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>C.9 Formas de expresión en soportes físicos y digitales.</p> <p>D.4 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.</p> <p>D.5 Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.</p>

COMPETENCIA ESPECÍFICA 5

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
5.1 Identificar herramientas y técnicas empleados en diferentes proyectos plásticos, visuales y audiovisuales, analizando y reflexionando sobre la intención de los autores, y abriendo nuevas	<p>5.1.1 Identifica herramientas y técnicas empleados en diferentes proyectos plásticos, visuales y audiovisuales.</p> <p>5.1.2 Analiza y reflexiona sobre la intención de los autores plásticos, abriendo nuevas líneas de investigación.</p>	<p>D.3 El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información.</p> <p>D.4 Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes</p>

líneas de investigación (CCL2, CD5, CPSAA4).		características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. D.5 Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.
5.2 Realizar los estudios previos necesarios a partir de las propuestas planteadas, valorando y seleccionando las herramientas y técnicas adecuadas, con actitud proactiva y colaboradora, reflexionando de manera guiada sobre el trabajo desarrollado (STEM3, CD5, CPSAA3, CCEC4).	5.2.1 Realiza los bocetos necesarios para tomar decisiones y valorar el trabajo desarrollado. 5.2.2 Realiza pruebas previas con diferentes técnicas.	C.1 El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación. C.2 El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
5.3 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 sobre el proceso de trabajo (CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3, CCEC4).	5.3.1 Expresa ideas y sentimientos en diferentes producciones a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes. 5.3.2 Comunica y reflexiona sobre el proceso de trabajo.	C.8 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. C.9 Formas de expresión en soportes físicos y digitales. D.3 El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información. D.4 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. D.5 Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales

COMPETENCIA ESPECÍFICA 6

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales (CCL1, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2).	6.1.1 Analiza los aspectos formales y sociales culturales en producciones artísticas. 6.1.2 Explica y expresa su pertenencia a un contexto cultural concreto.	A.1 Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad. A.2 Los géneros y los estilos artísticos. A.3 Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
6.2 Adoptar actitudes de investigación, aprendiendo, a consultar todo tipo de fuentes e identificando parámetros de	6.2.1 Investiga utilizando todo tipo de fuentes e identifica parámetros de calidad en	A.1 Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación

calidad en creaciones culturales y artísticas del entorno, para utilizar creativamente estas referencias en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal (CCL3, CD1, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3).	creaciones culturales y artísticas del entorno. 6.2.2 Utiliza creativamente sus referencias buscadas en la elaboración de nuevas producciones.	como legado histórico-cultural de la humanidad. A.2 Los géneros y los estilos artísticos.
---	---	--

COMPETENCIA ESPECÍFICA 7

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
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, CCEC2, CCEC4).	7.1.1 Elabora un proyecto artístico ajustándose a un objetivo propuesto. 7.1.2 Aplica las principales técnicas visuales o audiovisuales, mostrando creatividad y valorando la aplicación de diversas tecnologías.	C.8 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. C.9 Formas de expresión en soportes físicos y digitales. D.4 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. D.5 Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.
7.2 Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales, mostrando destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos disponibles (STEM1, STEM3, CD5, CCEC4).	7.2.1 Conoce los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales. 7.2.2 Muestra destreza manual y experimenta con los distintos medios tecnológicos disponibles.	C.3 Instrumentos y materiales de dibujo técnico.
7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos, comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones (STEM1, STEM3, STEM4).	7.3.1 Dibuja correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico. 7.3.2 Elabora diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos. 7.3.3 Comprende las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones	C.4 Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos. C.5 Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción. C.6 Proporcionalidad. Teorema de Tales. Igualdad y Semejanza. Escalas. C.7 Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones
7.4 Conocer los diferentes tipos de perspectiva aplicándolas a la realización de proyectos artísticos contemporáneos integrando el lenguaje plástico y visual con el dibujo técnico utilizando recursos geométricos en el desarrollo de producciones artísticas (STEM1, STEM3, STEM4).	7.4.1 Conocer los diferentes tipos de perspectiva. 7.4.2 Aplica tipos de perspectiva en la realización de proyectos artísticos contemporáneos integrando el lenguaje plástico y visual con el dibujo técnico.	C.4 Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos. C.5 Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción. C.6 Proporcionalidad. Teorema de Tales. Igualdad y Semejanza. Escalas. C.7 Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones

COMPETENCIA ESPECÍFICA 8

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
<p>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 (CCL1, CD2, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4).</p>	<p>8.1.1 Reconoce los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas.</p> <p>8.1.2 Argumenta 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</p>	<p>B.1 El lenguaje visual como forma de comunicación.</p> <p>D.1 El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones.</p> <p>D.2 Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.</p>
<p>8.2 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas sencillas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario (STEM3, CPSAA3, CE3).</p>	<p>8.2.1 Estima las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa.</p> <p>8.2.2 Desarrolla ideas de forma individual o colectiva, considerando las características del público destinatario.</p>	<p>B.1 El lenguaje visual como forma de comunicación.</p> <p>B.2 Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p>B.3 Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p> <p>B.4 La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras.</p> <p>B.5 La forma. Tipos y sus relaciones en el plano y en el espacio.</p> <p>D.1 El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones.</p>
<p>8.3 Utilizar la terminología adecuada de las técnicas grafico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, abordando coloquialmente el debate y la defensa de la obra realizada (CCL1, STEM3)</p>	<p>8.3.1 Utiliza la terminología adecuada de las técnicas grafico-plásticas en los procesos de trabajo.</p> <p>8.3.2 Utiliza adecuadamente las herramientas, soportes, materiales y procedimientos a cada proyecto.</p> <p>8.3.3 Aborda coloquialmente el debate y la defensa de la obra realizada.</p>	<p>B.1 El lenguaje visual como forma de comunicación.</p> <p>B.2 Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p>D.1 El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones.</p> <p>D.2 Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica</p> <p>D.4 Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la</p>

		fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
8.4 Exponer en formatos visuales sencillos 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 con actitud crítica y reflexiva (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4).	8.4.1 Expone en formatos visuales sencillos los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva. 8.4.2 Reconoce los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen con actitud crítica y reflexiva.	C.1 El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación C.2 El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

3º ESO EPVA

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
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).	1.1.1 Valora la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico. 1.1.2 Analiza obras de arte de forma guiada. 1.1.3 Utiliza obras de arte como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones. 1.1.4 Manifiesta aspectos de su propia identidad cultural.	A.1 Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio material e inmaterial. Acciones encaminadas a su protección y conservación. A.2 Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea. A.3 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.
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).	1.2.1 Analiza estilos y géneros artísticos. 1.2.2 Reconoce rasgos que diferencian diferentes estilos significativos artísticos a lo largo de la historia. 1.2.3 Desarrolla el sentido estético y su creatividad. 1.2.4 Reflexiona sobre las contribuciones artísticas de artistas históricos y actuales. 1.2.5 Desarrolla facultades de reflexión y pensamiento crítico.	A.3 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. B.6 Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico-plástico. D.3 Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

<p>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).</p>	<p>1.3.1 Reconoce el valor del contexto histórico y social en la creación de las obras de arte. 1.3.2 Expresa por medio de diferentes lenguajes los elementos diferenciadores de los estilos artísticos predominantes en Castilla y León. 1.3.3 Realiza búsquedas sobre las manifestaciones del patrimonio: material e inmaterial.</p>	<p>A.1 Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio material e inmaterial. Acciones encaminadas a su protección y conservación. A.2 Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea. A.3 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.</p>
<p>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).</p>	<p>1.4.1 Analiza formas geométricas en obras del patrimonio artístico y arquitectónico. 1.4.2 Valora la importancia de diseños geométricos en obras del patrimonio. 1.4.3 Busca ejemplos artísticos y arquitectónicos en obras de Castilla y León.</p>	<p>A.1 Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio material e inmaterial. Acciones encaminadas a su protección y conservación. A.2 Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea. A.4 Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico</p>

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
<p>2.1 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, identificando los procedimientos y las técnicas más 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),</p>	<p>2.1.1 Analiza de forma guiada diversas producciones artísticas, propias y las de sus iguales. 2.1.2 Identifica procedimientos y técnicas más afines a cada proyecto o tarea. 2.1.3 Desarrolla con interés una mirada estética hacia el mundo. 2.1.4 Respeta la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p>A.2 Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea. A.3. 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. C.1 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas C.2 Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación. C.3 Soportes y Tipos.</p>
<p>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,</p>	<p>2.2.1 Explica con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final. 2.2.2 Valora la importancia del proceso que media entre la</p>	<p>B1 Incidencia de la luz en la percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Ilusiones ópticas. B2 El lenguaje visual como sistema de comunicación y su</p>

<p>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).</p>	<p>realidad, el imaginario y la producción. 2.2.3 Experimenta con la propia capacidad de deleite estético 2.2.4 Muestra un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios.</p>	<p>interrelación con otros lenguajes. B3 El color, la forma y la textura en la composición. B4 El volumen y el espacio. Luces y sombras, claroscuro. B 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.</p>
--	---	--

COMPETENCIA ESPECÍFICA 3		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
<p>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 personal de forma abierta (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC3, CCEC2, CCEC3).</p>	<p>3.1.1 Argumenta el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes. 3.1.2 Busca fuentes fiables para validar información. 3.1.2 Comparte con respeto impresiones y emociones. 3.1.3 Expresa su opinión de forma abierta.</p>	<p>A.3 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 D.8 Valores plásticos y estéticos en la producción artística.</p>
<p>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 las mismas que supongan cualquier tipo de discriminación social, racial y/o de género (CCL1, CCL2, CC3, CCEC4).</p>	<p>3.2.1 Conoce los elementos y factores que intervienen en el proceso de comunicación visual. 3.2.2 Diferencia las estructuras narrativas utilizando un lenguaje adecuado. 3.2.3 Analiza las estructuras narrativas con actitud crítica. 3.2.4 Rechaza aquellas narrativas que suponen discriminación social, racial y/o de género.</p>	<p>A.3 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. B.6 Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico-plástico.</p>
<p>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 significante-significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2).</p>	<p>3.3.1 Analiza las imágenes presentes en la cultura audiovisual. 3.3.2 Relaciona la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción. 3.3.3 Crea distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado. 3.3.4 Interpreta los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea.</p>	<p>D1 Valor creativo y significación de las imágenes: significante y significado: Iconos y Símbolos como Signos. Iconicidad en relación con el Realismo, la Figuración y la Abstracción. D2 Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto.</p>
<p>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</p>	<p>3.4.1 Conoce los diferentes lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia. 3.4.2 Identifica sus características mediante la observación directa de obras del pasado y actuales.</p>	<p>A2 Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea. D5 Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Elementos narrativos, procesos, técnicas y procedimientos del cómic, la</p>

establecer las técnicas con las que se producen, respetando las manifestaciones ajenas e incorporándolas al imaginario propio (CCL2, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2, CCEC4).	3.4.3 Respeta las manifestaciones ajenas.	ilustración, la fotografía, el cine, la televisión, el video, la publicidad, la animación y los formatos digitales.
---	--	---

COMPETENCIA ESPECÍFICA 4

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
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).	<p>4.1.1 Reconoce los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico.</p> <p>4.1.2 Investiga y busca eficazmente información.</p> <p>4.1.3 Establece conexiones entre los diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales con el empleo de vocabulario específico correcto.</p>	<p>C1 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>C.2 Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.</p> <p>C.4 Transformaciones geométricas en el plano: simetrías, translaciones y giros. Módulos y redes modulares.</p> <p>C.5 Tangencias y enlaces. Curvas Técnicas. Su uso en el diseño.</p> <p>D.2 Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto.</p>
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).	<p>4.2.1 Analiza con sentido crítico los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual y las funciones que predominan en diferentes mensajes.</p> <p>4.2.2 Realiza composiciones en las que se utilicen distintos lenguajes artísticos.</p> <p>4.2.3 Valora el potencial de los medios digitales.</p>	<p>C.1 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>C.4 Transformaciones geométricas en el plano: simetrías, translaciones y giros. Módulos y redes modulares.</p> <p>C.5 Tangencias y enlaces. Curvas Técnicas. Su uso en el diseño.</p> <p>D5. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Elementos narrativos, procesos, técnicas y procedimientos del cómic, la fotografía, el cine, la televisión, el video, la publicidad, la animación y los formatos digitales.</p> <p>D6. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p>

COMPETENCIA ESPECÍFICA 5

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
<p>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).</p>	<p>5.1.1 Realiza diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas y justifica el proceso creativo.</p> <p>5.1.2 Desarrolla los estudios previos necesarios y enfoca las propuestas planteadas, con iniciativa, racionalmente y con empatía y sensibilidad.</p> <p>5.1.3 Selecciona las técnicas y los soportes adecuados.</p>	<p>C.1 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>C.2 Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.</p> <p>C.4 Transformaciones geométricas en el plano: simetrías, translaciones y giros. Módulos y redes modulares.</p> <p>C.5 Tangencias y enlaces. Curvas Técnicas. Su uso en el diseño.</p> <p>D.4 Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p>
<p>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 (CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4).</p>	<p>5.2.1 Realiza diferentes tipos de mensajes visuales y audiovisuales con pensamiento creativo y personal.</p> <p>5.2.2 Muestra iniciativa en la selección de procesos, soporte y técnica adecuada.</p>	<p>B.5 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.</p> <p>C.1 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>C.2 Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.</p> <p>C.4 Transformaciones geométricas en el plano: simetrías, translaciones y giros. Módulos y redes modulares.</p> <p>C.5 Tangencias y enlaces. Curvas Técnicas. Su uso en el diseño.</p> <p>D.2 Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto.</p> <p>D.3 Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p>

<p>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).</p>	<p>5.3.1 Expresa sus ideas y sentimientos con creatividad e imaginación de forma individual y colectiva. 5.3.2 Utiliza todo tipo de materiales, instrumentos y soportes.</p>	<p>C.1 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. C.2 Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación. C.3. Soportes y tipos. C.4 Transformaciones geométricas en el plano: simetrías, translaciones y giros. Módulos y redes modulares. C.5 Tangencias y enlaces. Curvas Técnicas. Su uso en el diseño</p>
---	--	--

COMPETENCIA ESPECÍFICA 6

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
<p>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).</p>	<p>6.1.1 Elabora producciones propias con referencias culturales y artísticas de forma creativa. 6.2.1 Recurre a recursos de su propio imaginario.</p>	<p>A.1 Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio material e inmaterial. Acciones encaminadas a su protección y conservación. A.2 Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea. A.3 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.</p>
<p>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).</p>	<p>6.2.1 Analiza obras artísticas del entorno próximo. 6.2.2 Elabora producciones con actitud respetuosa hacia otras identidades y referentes culturales ajenos al entorno más cercano.</p>	<p>A.4 Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. B.5 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. C.1 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. C.2 Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación. C.4 Transformaciones geométricas en el plano:</p>

		<p>simetrías, translaciones y giros. Módulos y redes modulares.</p> <p>C.5 Tangencias y enlaces. Curvas Técnicas. Su uso en el diseño.</p> <p>C.6 Formas tridimensionales en el plano. Las proyecciones. Los sistemas de representación.</p>
--	--	--

COMPETENCIA ESPECÍFICA 7

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
--------------------------------	-----------------------------	-------------------

<p>7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas 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).</p>	<p>7.1.1 Realiza un proyecto artístico creativo con técnicas visuales y audiovisuales.</p> <p>7.1.2 Muestra iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.</p>	<p>C.1 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>C.2 Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.</p> <p>C.4 Transformaciones geométricas en el plano: simetrías, translaciones y giros. Módulos y redes modulares.</p> <p>D.5 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 las formas digitales.</p>
---	---	---

<p>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).</p>	<p>7.2.1. Elabora producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto mediante el uso de elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales.</p> <p>7.2.2. Se esfuerza en superarse y demuestra criterio propio.</p>	<p>C.1 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>C.2 Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.</p> <p>C.4 Transformaciones geométricas en el plano: simetrías, translaciones y giros. Módulos y redes modulares.</p> <p>C.6 Formas tridimensionales en el plano. Las proyecciones. Los sistemas de representación.</p>
---	--	---

<p>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</p>	<p>7.3.1 Representa la forma artística y geométrica con diferentes técnicas de geometría plana.</p> <p>7.3.2 Relaciona el trazado geométrico con diferentes manifestaciones artísticas.</p>	<p>C.4 Transformaciones geométricas en el plano: simetrías, translaciones y giros. Módulos y redes modulares.</p> <p>C.5 Tangencias y enlaces. Curvas Técnicas. Su uso en el diseño.</p>
---	---	--

artísticas (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)		
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).	7.4.1 Establece las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación. 7.4.2 Selecciona el tipo de proyección más adecuado para la propuesta formulada. 7.4.3 Comprende los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballeras aplicadas a volúmenes elementales. 7.4.4 Representa espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas.	C.1 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. C6 Formas tridimensionales en el plano. Las proyecciones. Los sistemas de representación.

COMPETENCIA ESPECÍFICA 8

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario (STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4).	8.1.1 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales de forma individual o colectiva. 8.1.2 Considera en sus manifestaciones artísticas, las características del público destinatario.	B.2 El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes. D.2 Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto. D.3 Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. D.7 Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos. D8. Valores plásticos y estéticos en la producción artística. D.9 Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial y adecuación al contexto.
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).	8.2.1 Utiliza 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. 8.2.2 Debate y defiende la obra realizada.	B.1 Incidencia de la luz en la percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Ilusiones ópticas. B.2 El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes. B.3 El color, la forma y la textura en la composición. B.4 La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. B.5 La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. B.6 Posibilidades expresivas y

		<p>comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico-plástico.</p> <p>D.1 Valor creativo y significado de las imágenes: significante y significado. Iconos y símbolos como signos. Iconicidad en relación con el Realismo, la Figuración y la Abstracción.</p> <p>D.2 Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto.</p> <p>D.4 Marcas y variantes de logotipos, Anagramas y pictogramas.</p> <p>D.6 Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p> <p>D.8 Valores plásticos y estéticos en la producción artística.</p>
<p>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).</p>	<p>8.3.1 Expone los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente mediante el uso de aplicaciones informáticas específicas.</p> <p>8.3.2 Reconoce errores y busca soluciones adecuadas para mejorarlos.</p> <p>8.3.3 Valora las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen las producciones artísticas en función del público al que van dirigidas.</p>	<p>B.2 El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes.</p> <p>B.6 Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico-plástico.</p> <p>B.7 Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen.</p> <p>D.2 Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto.</p> <p>D3. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p> <p>D.6. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p> <p>D.10 Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial y adecuación al contexto.</p>

3º ESO TALLER DE ARTES PLÁSTICAS

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
<p>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)</p>	<p>1.1.1. Reconoce las funciones sociales y culturales de la imagen a lo largo de la historia libre y educadamente sobre coloquios durante las presentaciones.</p> <p>1.1.2. Elabora trabajos de investigación sobre el arte de vanguardia y clasifica de forma genérica las diferentes etapas, materiales recurridos y las intervenciones reivindicativas de los artistas del siglo XX.</p> <p>1.1.3. Elabora producciones artísticas con distintas técnicas que requieren el trabajo en taller.</p>	<p>A. El proyecto creativo.</p> <p>B. Técnicas de expresión bidimensional.</p> <p>C. Técnicas de Expresión Tridimensionales.</p> <p>D. Tecnologías digitales aplicables para la expresión artística.</p>
<p>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)</p>	<p>1.2.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la búsqueda de bibliografía y ejemplos gráficos que clasifiquen y contrasten las creaciones tradicionales con las de vanguardia.</p> <p>1.2.2. Realiza composiciones de diferentes estilos tradicionales mediante programas informáticos, utilizando distintos recursos analógicos en el proceso.</p> <p>1.2.3. Realiza composiciones de diferentes estilos tradicionales recurriendo a los materiales básicos para aplicar técnicas de claroscuro y de color para comprender las obras de los artistas a lo largo de la historia.</p>	<p>A. El proyecto creativo.</p> <p>B. Técnicas de expresión bidimensional.</p> <p>C. Técnicas de Expresión Tridimensionales.</p> <p>D. Tecnologías digitales aplicables para la expresión artística.</p>
COMPETENCIA ESPECÍFICA 2		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
<p>2.1 Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en producciones individuales o de grupo, valorando su carácter</p>	<p>2.1.1. Colabora con otros departamentos de su centro para la creación de murales y grafitis a través de nuevas</p>	<p>A. El proyecto creativo.</p> <p>B. Técnicas de expresión bidimensional.</p>

<p>procesual, para promover el desarrollo de la creatividad y la sensibilidad artística del alumno alumnado. (STEM2, CD1, CPSAA3, CE3). Realiza proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p>	<p>técnicas pictóricas</p> <p>2.1.2. Realiza obras de restauración y reutilización con objetos antiguos y actuales, tomando conciencia del concepto de proceso</p> <p>2.1.3. Participa activamente en la realización de producciones artísticas: fases y secuenciación; investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación.</p> <p>2.1.4. Colabora en la organización y mantenimiento del espacio (taller) y equipo de trabajo.</p> <p>2.1.5. Se interesa por el buen acabado y conservación de las obras y trabajos realizados.</p>	<p>C.Técnicas de Expresión Tridimensionales.</p> <p>D.Tecnologías digitales aplicables para la expresión artística.</p>
<p>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).</p>	<p>2.2.1. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, de manera crítica y respetuosa.</p> <p>2.2.2. Valora el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p>	<p>A. El proyecto creativo.</p> <p>B.Técnicas de expresión bidimensional.</p> <p>C. Técnicas de Expresión Tridimensionales.</p> <p>D.Tecnologías digitales aplicables para la expresión artística.</p>
<p>COMPETENCIA ESPECÍFICA 3</p>		
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO</p>	<p>CONTENIDOS</p>
<p>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)</p>	<p>3.1.1. Trabaja en composiciones con diferentes materiales en para transmitir mensajes con distintos significados</p> <p>3.1.2. Utiliza los medios tecnológicos y el software de diseño gráfico para la fase de postproducción del proceso creativo</p>	<p>A. El proyecto creativo.</p> <p>B.Técnicas de expresión bidimensional.</p> <p>C.Técnicas de Expresión Tridimensionales.</p> <p>D.Tecnologías digitales aplicables para la expresión artística.</p>

<p>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)</p>	<p>3.2.1. Realiza composiciones, collage y figuras tridimensionales, como máscaras y cabezudos, en papel maché, vendas de escayola o la combinación de varios materiales</p> <p>3.2.2. Hace uso de las diferentes cualidades expresivas del proceso escultórico y elabora composiciones con arcilla y jabones.</p> <p>3.2.3. Explora las posibilidades expresivas de la arcilla como material tradicional para trabajar la tridimensionalidad, las texturas, las técnicas aditivas y sustractivas y el vaciado. Además de los adecuados tratamientos cromáticos.</p>	<p>A. El proyecto creativo. B. Técnicas de expresión bidimensional. C. Técnicas de Expresión Tridimensionales. D. Tecnologías digitales aplicables para la expresión artística.</p>
---	--	--

COMPETENCIA ESPECÍFICA 4		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
<p>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)</p>	<p>4.1.1. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, de manera crítica y respetuosa.</p> <p>4.1.2. Construye composiciones con piezas de cartón pluma o cartón como material de reciclaje de cajas y todo tipo de embalajes, que verifiquen criterios de simetría, asimetría, peso visual y direccionalidad y composición, generando volúmenes a partir de materiales planos.</p> <p>4.1.3. Maneja adecuadamente los materiales tradicionales como el barro, papel, cartón, escayola, así como las técnicas tradicionales artísticas de color respetuosas con el medio ambiente y</p>	<p>A. El proyecto creativo. B. Técnicas de expresión bidimensional. C. Técnicas de Expresión Tridimensionales. D. Tecnologías digitales aplicables para la expresión artística.</p>

	obtenidas de productos naturales.	
<p>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)</p>	<p>4.2.1. Respeta los factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.</p> <p>4.2.2. Ejecuta proyectos creativos y funcionales adaptándolos a las diferentes áreas del diseño y de la expresión plástica practicando técnicas poco habituales en el aula como el grabado o técnicas tridimensionales.</p> <p>4.2.3. Colabora con otros departamentos en el desarrollo de nuevas ideas</p>	<p>A. El proyecto creativo.</p> <p>B. Técnicas de expresión bidimensional.</p> <p>C. Técnicas de Expresión Tridimensionales.</p> <p>D. Tecnologías digitales aplicables para la expresión artística.</p>

COMPETENCIA ESPECÍFICA 5

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
<p>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)</p>	<p>5.1.1. Realiza fotografías bajo propuesta teniendo en cuenta diversos criterios estéticos y géneros fotográficos</p> <p>5.1.2. Analiza la composición de encuadres y planos de imágenes fotográficas. Elabora composiciones fotográficas objeto poema</p> <p>5.1.3. Experimenta con técnicas variadas para la representación bidimensional como la elaboración de azulejos que se trabajarán principalmente en grupo de manera que el trabajo colaborativo estimule una mayor preocupación por obtener un buen resultado y sumiendo el peso que el trabajo personal va a tener en el resultado final.</p> <p>5.1.4. Experimenta con técnicas de arte urbano realizando pintura mural en</p>	<p>A. El proyecto creativo.</p> <p>B. Técnicas de expresión bidimensional.</p> <p>C. Técnicas de Expresión Tridimensionales.</p> <p>D. Tecnologías digitales aplicables para la expresión artística.</p>

	grupo donde todo el alumnado es responsable del resultado final que tendrá una gran visibilidad en el centro.	
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)	<p>5.2.1. Participa en proyectos de forma organizada y cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza.</p> <p>5.2.2. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios trabajos de investigación</p> <p>5.2.3. Explica de forma oral y coherente los atributos, fases y objetivos del proceso artístico que ha llevado a cabo</p> <p>5.2.4 Ejecuta proyectos creativos y funcionales adaptándolos a las diferentes áreas del diseño y de las realizaciones plásticas.</p>	<p>A. El proyecto creativo.</p> <p>B. Técnicas de expresión bidimensional.</p> <p>C. Técnicas de Expresión Tridimensionales.</p> <p>D. Tecnologías digitales aplicables para la expresión artística.</p>

4º ESO EXPRESIÓN ARTÍSTICA

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
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).	<p>1.1.1 Reconoce estilos artísticos en manifestaciones artísticas de distintas épocas.</p> <p>1.1.2 Aplica conceptos modernos de obras artísticas a sus propias manifestaciones.</p> <p>1.1.3 Utiliza variadas técnicas gráfico-plásticas en sus producciones.</p> <p>1.1.4 Recopila y reproduce iconografías clásicas adaptadas a las producciones propias.</p>	<p>A.9 - Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</p> <p>B.1 - Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Lectura de imágenes. Imagen representativa y simbólica. Funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia.</p> <p>B.11 - Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.</p>

		<p>C.1 - 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.</p> <p>C.2- Disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales.</p>
<p>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).</p>	<p>1.2.1 Utiliza técnicas mixtas en sus manifestaciones plásticas.</p> <p>1.2.2 Practica técnicas de grafiti y pintura mural en trabajos colaborativos.</p> <p>1.2.3 Estudia los estilos y géneros fotográficos, así como el fotomontaje digital y tradicional.</p> <p>1.2.4 Elabora un cómic sencillo para ilustrar un concepto, idea o historia.</p> <p>1.2.5. Elige los materiales adecuados a cada producción artística teniendo en cuenta el impacto medioambiental y recurriendo al reciclaje siempre que sea posible.</p>	<p>A.3 - Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.</p> <p>A.5 - Grafiti y pintura mural.</p> <p>B.4 - La fotografía. Estilos y géneros fotográficos.</p> <p>B.6 - Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.</p> <p>B.7 - El cómic. Elementos y elaboración.</p> <p>C.2 - Disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales</p> <p>B.15 - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.</p>
<p>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).</p>	<p>1.3.1 Recurre al dibujo técnico como un medio de expresión gráfico-plástica.</p> <p>1.3.2 Vincula el dibujo técnico con el diseño y otras manifestaciones artísticas.</p> <p>1.3.3 Analiza obras del patrimonio artístico de la zona poniéndolas en valor.</p>	<p>B.1 - Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Lectura de imágenes. Imagen representativa y simbólica. Funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia.</p> <p>C.1 - Contexto histórico de las producciones</p>

	<p>1.3.4 Elabora trabajos de investigación sobre obras del patrimonio artístico.</p> <p>1.3.5 Estudia la función representativa y simbólica de las imágenes.</p> <p>1.3.6 Analiza y aplica las cualidades de distintos periodos artísticos.</p>	<p>artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla-León.</p> <p>C.2 Disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales.</p> <p>C.3.- El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>
--	---	---

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
<p>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).</p>	<p>2.1.1 Demuestra la capacidad para aplicar técnicas gráfico-plásticas de manera creativa y con confianza.</p> <p>2.1.2 Utiliza una variedad de herramientas, medios y soportes en sus creaciones.</p> <p>2.1.3 Explora técnicas de dibujo, pintura, estampación, grafiti y creación de volúmenes.</p> <p>2.1.4 Considera el arte del reciclaje, consumo responsable y productos sostenibles en su práctica artística.</p> <p>2.1.5 Comprende la relación entre herramientas y resultados artísticos.</p> <p>2.1.6 Aplica técnicas básicas de animación.</p> <p>2.1.7 Utiliza el Dibujo Técnico en la comunicación visual de manera creativa</p>	<p>A.1 - Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>A.2- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>A.3 - Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.</p> <p>A.4- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.</p> <p>A.5- Grafiti y pintura mural.</p> <p>A.6- Técnicas básicas de creación de volúmenes.</p> <p>A.7 - El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.</p> <p>B.13 - Técnicas básicas de animación.</p>

		<p>C.3 - El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>
<p>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).</p>	<p>2.2.1 Crea producciones artísticas con claras intenciones expresivas.</p> <p>2.2.2 Selecciona herramientas, medios, soportes y lenguajes de manera apropiada y creativa.</p> <p>2.2.3 Demuestra comprensión de los efectos del gesto y las herramientas en la obra final.</p> <p>2.2.4 Aplica técnicas de dibujo, pintura, estampación, grafiti y creación de volúmenes.</p> <p>2.2.5 Considera la importancia del color y la composición.</p> <p>2.2.6 Utiliza técnicas de narrativa visual en sus creaciones.</p> <p>2.2.7 Evalúa y reflexiona sobre su proceso de creación.</p>	<p>A.1- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>A.2.- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>A.3- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.</p> <p>A.4- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.</p> <p>A.5- Grafiti y pintura mural.</p> <p>A.6- Técnicas básicas de creación de volúmenes.</p> <p>A.7- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.</p> <p>A.9- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</p> <p>B.2 - Color y composición.</p> <p>B.3- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.</p> <p>B.8- Narrativa audiovisual: fotograma,</p>

		<p>secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.</p> <p>B.12- Sintaxis del lenguaje cinematográfico, videográfico y multimedia. Elementos.</p> <p>C.3- El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>
<p>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).</p>	<p>2.3.1 Explora técnicas gráfico-plásticas de manera creativa.</p> <p>2.3.2 Muestra singularidad y autoconocimiento en su trabajo artístico.</p> <p>2.3.3 Considera la relación entre herramientas y efectos visuales.</p> <p>2.3.4 Experimenta con técnicas de dibujo, pintura, estampación, y narrativa visual.</p> <p>2.3.5 Reflexiona sobre su proceso creativo y su identidad artística.</p> <p>2.3.6 Evalúa la seguridad y el impacto medioambiental de los materiales utilizados.</p> <p>2.3.7 Elabora composiciones artísticas con técnicas secas y húmedas explorando las posibilidades expresivas de ambas.</p> <p>2.3.8 Estudia y analiza las imágenes antes de realizar las producciones fotográficas.</p>	<p>A.1 - Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>A.2- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>A.3- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.</p> <p>B.2 - Color y composición.</p> <p>B.3- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.</p> <p>B.9- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p> <p>B.11. - Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.</p> <p>B.14 - Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.</p>

		<p>A.8- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.</p> <p>C.3 - El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>
--	--	---

COMPETENCIA ESPECÍFICA 3		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
<p>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 que suponen discriminación sexual, social o racial. (CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CC3, CCEC3).</p>	<p>3.1.1 Explora medios, técnicas y formatos audiovisuales de manera creativa y con actitud abierta y crítica.</p> <p>3.1.2 Comprende los lenguajes audiovisuales y sus fines.</p> <p>3.1.3 Identifica las herramientas utilizadas en la producción audiovisual.</p> <p>3.1.4 Promueve la no discriminación en los contenidos audiovisuales.</p> <p>3.1.5 Utiliza materiales de reciclaje para las producciones artísticas.</p> <p>3.1.6 Experimenta con las técnicas de estampación aplicadas al diseño gráfico.</p> <p>3.1.7 Analiza fotografías según sus propiedades técnicas, el estilo o género fotográfico.</p> <p>3.1.8 Selecciona técnicas y herramientas adecuadas para el producto artístico.</p>	<p>A.2- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>A.3- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.</p> <p>A.4- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.</p> <p>A.5- Grafiti y pintura mural.</p> <p>A.6- Técnicas básicas de creación de volúmenes.</p> <p>A.7- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.</p> <p>B.1- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Lectura de imágenes. Imagen representativa y simbólica. Funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia.</p> <p>B.2- Color y composición.</p>

		<p>B.3- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.</p> <p>B.4- La fotografía. Estilos y géneros fotográficos.</p> <p>B.6 - Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.</p> <p>B.7- El cómic. Elementos y elaboración.</p> <p>B.8 -Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.</p> <p>B.9- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p> <p>B.10 -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>B.12 - Sintaxis del lenguaje cinematográfico, videográfico y multimedia. Elementos.</p> <p>B.14 - Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.</p> <p>C.1 - Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del</p>
--	--	---

		patrimonio artístico de Castilla-León.
<p>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).</p>	<p>3.2.1 Realiza producciones audiovisuales individuales o colaborativas asumiendo diferentes funciones.</p> <p>3.2.2 Incorpora el uso de tecnologías digitales con intención expresiva.</p> <p>3.2.3 Busca un resultado final ajustado al proyecto previamente preparado.</p> <p>3.2.4 Selecciona y emplea herramientas y medios de forma creativa y adecuada.</p> <p>3.2.5 Asume diferentes funciones en la producción audiovisual.</p>	<p>B.1 - Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Lectura de imágenes. Imagen representativa y simbólica. Funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia.</p> <p>B.3- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.</p> <p>B.8 - Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.</p> <p>B.9 - El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p> <p>B.10 - 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>B.12 - Sintaxis del lenguaje cinematográfico, videográfico y multimedia. Elementos.</p> <p>B.14 - Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.</p> <p>B.5- Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas</p>

		fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
COMPETENCIA ESPECÍFICA 4		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
<p>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).</p>	<p>4.1.1 Diseña las fases del proceso de creación.</p> <p>4.1.2 Selecciona las técnicas y herramientas adecuadas para lograr un resultado adaptado a una intención y un público específicos</p> <p>4.1.3 Crea un producto adaptado a una intención y un público determinados.</p> <p>4.1.4 Realiza una intervención tipo grafiti o mural colaborativo</p> <p>4.1.5 Construye una obra tridimensional utilizando principalmente materiales reciclados buscando una finalidad estética.</p> <p>4.1.6 Elabora trabajos artísticos en los que predomine el color y la composición.</p> <p>4.1.7 Recurre al cómic para transmitir determinados mensajes.</p> <p>4.1.8 Elabora una imagen publicitaria sin reproducir estereotipos.</p> <p>4.1.9 Colabora de manera abierta y creativa en el proceso de creación.</p>	<p>A.2- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>A.3- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.</p> <p>A.4 -Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.</p> <p>A.5 - Grafiti y pintura mural.</p> <p>A.6- Técnicas básicas de creación de volúmenes.</p> <p>A.7- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.</p> <p>B.1 - Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Lectura de imágenes. Imagen representativa y simbólica. Funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia.</p> <p>B.2 - Color y composición.</p> <p>B.7 - El cómic. Elementos y elaboración.</p> <p>B.3 -Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.</p> <p>B.9 - El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación</p>

		<p>(autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p> <p>B.10 - 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>B.11- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.</p>
<p>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).</p>	<p>4.2.1 Expone el resultado final de la creación de manera individual o grupal.</p> <p>4.2.2 Pone en común y valora críticamente el desarrollo de la elaboración del producto artístico.</p> <p>4.2.3 Reflexiona sobre las dificultades encontradas y los progresos realizados.</p> <p>4.2.4 Reconoce y valora los logros alcanzados.</p> <p>4.2.5 Aplica sus conocimientos de diseño en la creación de un producto, escenografía, etc.</p>	<p>B.9 - El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p> <p>B.10 - 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>B.11 - Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.</p>
<p>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).</p>	<p>4.3.1 Aplica el Dibujo Técnico y sus sistemas de representación gráfica a propuestas creativas.</p> <p>4.3.2 Valora la capacidad de representación objetiva en diversas áreas como las artes, el diseño, la arquitectura y la ingeniería.</p>	<p>A.9 - Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</p> <p>B.11 - Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.</p> <p>C.3 - El Dibujo Técnico en la comunicación visual.</p>

		Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
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).	<p>4.4.1 Identifica profesiones relacionadas con el ámbito creativo.</p> <p>4.4.2 Comprende las oportunidades que estas profesiones ofrecen.</p> <p>4.4.3 Valora las posibilidades de desarrollo personal, social, académico o profesional en el campo creativo.</p> <p>4.4.4 Realiza trabajos aplicados a los campos profesionales relacionados con la expresión gráfico-plástica</p>	<p>B.10 - 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>B.11 - Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.</p> <p>C.3 - El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería</p>

1º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO I

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
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)	1.1.1 Valora la importancia del dibujo técnico en el desarrollo científico-técnico de la humanidad	<p>A.1 Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.</p> <p>A.2 Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.</p>
COMPETENCIA ESPECÍFICA 2		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4)	2.1.1 Conoce e identifica los elementos básicos del dibujo técnico.	A.3 Elementos básicos en geometría. Operaciones gráficas con segmentos y ángulos. Circunferencia y círculo. Distancias.

	<p>2.1.2 Realiza operaciones sencillas con segmentos y ángulos.</p> <p>2.1.3 Aplica la mediatriz, bisectriz y arco capaz en ejercicios prácticos.</p> <p>2.1.4 Resuelve ejercicios gráficos con los trazados geométricos fundamentales.</p> <p>2.1.5 Identifica las distintas transformaciones geométricas.</p> <p>2.1.6 Es capaz de realizar transformaciones geométricas (traslación, giro, simetría y homotecia) a partir de distintas formas geométricas.</p> <p>2.1.7 Dibuja con rigor y precisión los trazados utilizados.</p> <p>2.1.8 Se esfuerza por trazar con claridad y limpieza los trazados geométricos.</p>	<p>A.4 Concepto de lugar geométrico. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales: Mediatriz, Bisectriz y Arco Capaz.</p> <p>A.5 Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.</p> <p>A.7 Transformaciones geométricas elementales: Traslación, giros, simetría y homotecia. Aplicaciones.</p> <p>A.9 Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</p>
<p>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)</p>	<p>2.2.1 Identifica con precisión formas poligonales regulares e irregulares (triángulos, cuadriláteros y polígonos)</p> <p>2.2.2 Representa con exactitud formas poligonales (triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares)</p> <p>2.2.3 Resuelve ejercicios gráficos de polígonos.</p> <p>2.2.4 Aplica correctamente distintos métodos de representación de polígonos.</p> <p>2.2.5 Dibuja con rigor y precisión los trazados utilizados.</p>	<p>A.6 Resolución gráfica de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.</p> <p>A.9 Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</p>

	2.2.6 Se esfuerza por trazar con claridad y limpieza los trazados geométricos.	
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)	<p>2.3.1 Conoce los procedimientos básicos del trazado de tangencias básicas y enlaces.</p> <p>2.3.2 Conoce e identifica las curvas técnicas.</p> <p>2.3.3 Representa correctamente distintas curvas técnicas.</p> <p>2.3.4 Resuelve ejercicios de tangencias y enlaces reproduciendo las figuras propuestas.</p> <p>2.3.5 Razona el procedimiento de resolución de tangencias y enlaces.</p> <p>2.3.6 Dibuja con rigor y precisión los trazados utilizados.</p> <p>2.3.7 Se esfuerza por trazar con claridad y limpieza los trazados geométricos.</p>	<p>A.8 Tangencias básicas y enlaces. Curvas técnicas.</p> <p>A.9 Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</p>

COMPETENCIA ESPECÍFICA 3

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		CONTENIDOS
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)	<p>3.1.1 Conoce los fundamentos de la geometría proyectiva y los distintos tipos de proyección.</p> <p>3.1.2 Identifica las diferencias entre los distintos sistemas de representación.</p>	<p>B.1 Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección.</p> <p>B.2 Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.</p>
3.2 Representar en el sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. (STEM1, STEM2, STEM3)	3.2.1 Identifica en sistema diédrico las distintas posiciones del punto, la recta y el plano.	B.3 Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.

	<p>3.2.2 Representa en sistema diédrico las distintas posiciones del punto, la recta y el plano.</p> <p>3.2.3 Halla las trazas de la recta y de los planos con los planos de proyección.</p> <p>3.2.4 Es capaz de determinar la pertenencia de puntos a rectas y planos, y de rectas a planos.</p> <p>3.2.5 Resuelve ejercicios de figuras planas contenidas en planos.</p> <p>3.2.6 Identifica las relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad.</p> <p>3.2.7 Resuelve correctamente ejercicios de intersecciones, paralelismo y perpendicularidad en sistema diédrico.</p> <p>3.2.8 Obtiene distancias entre elementos (puntos, rectas y planos).</p> <p>3.2.9 Dibuja con rigor y precisión los trazados utilizados.</p> <p>3.2.10 Se esfuerza por trazar con claridad y limpieza los trazados geométricos.</p>	<p>B.4 Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.</p>
<p>3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. (STEM1, STEM2, STEM3, CE3)</p>	<p>3.3.1 Conoce e identifica el sistema de planos acotados.</p> <p>3.3.2 Representa los elementos básicos del sistema de planos acotados.</p>	<p>B.5 Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.</p>
<p>3.4 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación</p>	<p>3.4.1 Identifica y diferencia las perspectivas isométrica y caballera.</p>	<p>B.6 Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los</p>

<p>espacial. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)</p>	<p>3.4.2 Traza con facilidad los ejes de las perspectivas y aplica los coeficientes de reducción adecuados.</p> <p>3.4.3 Conoce y reproduce los elementos básicos en ambas perspectivas.</p> <p>3.4.4 Aplica con exactitud el óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</p> <p>3.4.5 Dibuja con rigor y precisión los trazados utilizados.</p> <p>3.4.6 Se esfuerza por trazar con claridad y limpieza los trazados geométricos.</p>	<p>ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</p>
<p>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)</p>	<p>3.5.1 Dibuja con soltura y precisión perspectivas isométricas y caballerías a partir de sus proyecciones ortogonales.</p> <p>3.5.2 Representa los ejes adecuados a cada perspectiva y aplica los coeficientes de reducción pedidos en cada perspectiva antes de dibujar las piezas propuestas.</p> <p>3.5.3 Dibuja con rigor y precisión los trazados utilizados.</p> <p>3.5.4 Se esfuerza por trazar con claridad y limpieza los trazados geométricos.</p>	<p>B.6 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. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</p>
<p>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)</p>	<p>3.6.1 Conoce los fundamentos y elementos del sistema cónico: la perspectiva frontal y oblicua.</p> <p>3.6.2 Representa figuras aplicando la perspectiva cónica frontal y oblicua.</p>	<p>B.7 Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.</p>

	<p>3.6.3 Diseña espacios aplicando la perspectiva cónica.</p> <p>3.6.4 Dibuja con rigor y precisión los trazados utilizados.</p> <p>3.6.5 Se esfuerza por trazar con claridad y limpieza los trazados geométricos.</p>	
<p>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)</p>	<p>3.7.1 Dibuja con rigor y precisión los trazados utilizados.</p> <p>3.7.2 Consigue dibujar con claridad y limpieza los trazados propuestos.</p>	<p>Todos los contenidos</p>

COMPETENCIA ESPECÍFICA 4

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		CONTENIDOS
<p>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)</p>	<p>4.1.1 Reproduce figuras a distintas escalas propuestas, ya sean numéricas o gráficas.</p> <p>4.1.2 Aplica con exactitud y precisión las escalas aplicadas al trazado de figuras.</p> <p>4.1.3 Conoce las normas básicas de normalización: UNE e ISO, así como la simbología básica para aplicar a proyectos.</p> <p>4.1.4 Elige correctamente las vistas necesarias para representar una figura u objeto.</p> <p>4.1.5 Realiza correctamente la acotación de vistas.</p> <p>4.1.6 Traza con rigor la rotulación en las acotaciones según las normas de normalización.</p> <p>4.1.7 Dibuja con soltura el croquizado de piezas sencillas.</p>	<p>C.1 Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</p> <p>C.2 Formatos. Doblado de planos.</p> <p>C.3 Normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.</p> <p>C.4 Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación y rotulación. Coquización. El croquis acotado.</p>

	<p>4.1.8 Acota correctamente los croquis propuestos o realizados de piezas sencillas.</p> <p>4.1.9 Dibuja con rigor y precisión los trazados utilizados.</p> <p>4.1.10 Se esfuerza por trazar con claridad y limpieza los trazados geométricos.</p>	
<p>4.2 Normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones normalización: simbología industrial y arquitectónica.</p>	<p>4.2.1 Elije correctamente las vistas necesarias para representar una figura u objeto.</p> <p>4.2.2 Realiza correctamente la acotación de vistas.</p> <p>4.2.3 Traza con rigor la rotulación en las acotaciones según las normas de normalización.</p> <p>4.2.4 Dibuja con soltura el croquizado de piezas sencillas.</p> <p>4.2.5 Acota correctamente los croquis propuestos o realizados de piezas sencillas.</p> <p>4.2.6 Dibuja con rigor y precisión los trazados utilizados.</p>	<p>C.4 Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación y rotulación. Coquización. El croquis acotado.</p>
<p>4.3 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción. (CCL2, CP2, CP3, CPSAA4, CPSAA5)</p>	<p>4.3.1 Valora la normalización como lenguaje universal que simplifica los métodos de producción.</p> <p>4.3.2 Elije correctamente las vistas necesarias para representar una figura u objeto.</p> <p>4.3.3 Realiza correctamente la acotación de vistas.</p>	<p>C.4 Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación y rotulación. Coquización. El croquis acotado.</p>
<p>4.4 Aplicar las normas nacionales europeas e internacionales relacionadas con los</p>	<p>4.4.1 Valora la normalización como lenguaje universal que</p>	<p>C.1 Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</p>

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)	simplifica los métodos de producción. 4.4.2 Elige correctamente las vistas necesarias para representar una figura u objeto. 4.4.3 Realiza correctamente la acotación de vistas.	C.2 Formatos. Doblado de planos. C.3 Normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. C.4 Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación y rotulación. Coquización. El croquis acotado.
--	---	---

COMPETENCIA ESPECÍFICA 5		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		CONTENIDOS
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)	5.1.1 Crea figuras planas mediante programas de dibujo vectorial. 5.1.2 Crea figuras tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial.	D.1 Inicios de las tecnologías 2D y 3D. D.2 Interfaz, entorno de dibujo, órdenes y comandos básicos. D.3 Aplicaciones vectoriales 2-3D. D.4 Fundamentos de diseño de piezas en 3D. D.5 Visualización 2D y 3D.
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)	5.2.1 Aplica el modelado de caja. 5.2.2 Realiza piezas complejas a partir de otras sencillas en grupo. 5.2.3 Realiza vistas y escenas renderizadas.	D.6 Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. D.7 Vistas y escenas renderizadas. D.8 Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

2º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO II

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
1.1 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso	1.1.1 Valora la importancia del dibujo técnico en la arquitectura e ingeniería contemporáneas.	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

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)		construcción de nuevas formas.
--	--	--------------------------------

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA5, CE2)	2.1.1 Dibuja figuras planas y le aplica transformaciones geométricas: homología y afinidad.	A.2 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)	2.2.1 Resuelve problemas de homología y afinidad con figuras geométricas definiendo todos sus elementos. 2.2.2 Traza con soltura y exactitud las transformaciones geométricas relacionándolas con su aplicación en los sistemas de representación.	A.2 Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.
2.3 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)	2.3.1 Resuelve ejercicios de tangencias aplicando los conceptos de potencia con rigor y exactitud. 2.3.2 Maneja con soltura los conceptos de eje y centro radical aplicado a trazados de potencia. 2.3.3 Es capaz de reproducir figuras en las que es necesario aplicar el trazado de tangencias de distinto tipo.	A.3 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	2.4.1 Traza con exactitud curvas cónicas.	A.4 Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de

<p>aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)</p>	<p>2.4.2 Dibuja rectas tangentes a curvas cónicas con los elementos gráficos necesarios para ello.</p> <p>2.4.3 Dibuja cónicas con intersección de rectas con rigor y exactitud.</p>	<p>construcción. Rectas tangentes e intersección con una recta. Trazado con y sin herramientas digitales</p>
--	--	--

COMPETENCIA ESPECÍFICA 3

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
<p>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)</p>	<p>3.1.1 Representa cuerpos y piezas industriales sencillas mediante croquis y planos de taller con soltura y precisión.</p> <p>3.1.2 Traza cuerpos y piezas industriales sencillas realizando cortes y secciones.</p> <p>3.1.3 Dibuja con soltura y rigor perspectivas normalizadas.</p> <p>3.1.4 Realiza colaborativamente proyectos de ingeniería y arquitectura sencillos de documentación gráfica.</p> <p>3.1.5 Elabora planos de montaje sencillos.</p>	<p>C.1 Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.</p> <p>C.3 Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.</p> <p>C.4 Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.</p>
<p>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)</p>	<p>3.2.1 Resuelve en sistema diédrico de representación problemas geométricos mediante abatimientos.</p> <p>3.2.2 Resuelve en sistema diédrico de representación problemas geométricos mediante verdaderas magnitudes.</p> <p>3.2.3 Resuelve en sistema diédrico de representación problemas geométricos mediante giros.</p> <p>3.2.4 Resuelve en sistema diédrico de representación problemas geométricos mediante cambios de plano.</p>	<p>B.1 Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes, giros, cambios de plano y ángulos. Aplicaciones</p>

	<p>3.2.5 Resuelve en sistema diédrico de representación problemas geométricos mediante ángulos.</p> <p>3.2.6 Traza con rigor y exactitud los trazados necesarios para resolver problemas en sistema diédrico de representación utilizando la nomenclatura necesaria en cada caso.</p>	
<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)</p>	<p>3.3.1 Representa correctamente cuerpos geométricos: prismas y pirámides.</p> <p>3.3.2 Representa correctamente cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos.</p> <p>3.3.3 Resuelve con precisión y soltura problemas de secciones planas y verdaderas magnitudes de prismas, pirámides, conos y cilindros.</p> <p>3.3.4 Representa con exactitud y rigor poliedros regulares en distintas posiciones en sistema diédrico de representación: tetraedro, hexaedro y octaedro.</p>	<p>B.2 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.</p>
<p>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)</p>	<p>3.4.1 Representa con facilidad y rigor figuras y sólidos en sistema axonométrico ortogonal: perspectiva isométrica aplicando los coeficientes de reducción oportunos a partir de sus vistas.</p> <p>3.4.2 Representa con facilidad y rigor figuras y sólidos en sistema axonométrico oblicuo: perspectiva caballera aplicando los coeficientes de reducción oportunos a partir de sus vistas.</p>	<p>B.3 Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos</p> <p>B.4 Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.</p>

	3.4.3 Representa correctamente sólidos y formas tridimensionales en perspectiva cónica 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)	3.5.1 Resuelve problemas de cubiertas sencillas mediante el sistema de planos acotados. 3.5.2 Representa perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.	B.2 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)	3.6.1 Valora el rigor gráfico del proceso de dibujo utilizando los grosores de línea necesarios y la nomenclatura adecuada en cada caso. 3.6.2 Reconoce la importancia de la claridad y la precisión en todos los dibujos y trazados 3.6.3 Da importancia a la limpieza y presentación de sus trabajos gráficos.	Todos los contenidos

COMPETENCIA ESPECÍFICA 4

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
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)	4.1.1 Elabora la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, empleando croquis y planos de taller, así como cortes y secciones. 4.1.2 Valora la importancia del diseño, la ecología y la sostenibilidad de los proyectos. 4.1.3 Elabora proyectos colaborativos sencillos con la pertinente documentación gráfica.	C.1 Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas. C.2 Diseño, ecología y sostenibilidad. C.3 Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo. C.4 Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

<p>4.2 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal conociendo su sintaxis y utilizándolo de forma objetiva, permitiéndolo 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)</p>	<p>4.2.1 Aplica las normas básicas de normalización en la realización de croquis acotados, de vistas, de cortes y secciones de piezas.</p>	<p>C.1 Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.</p> <p>C.2 Diseño, ecología y sostenibilidad.</p> <p>C.3 Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.</p> <p>C.4 Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.</p>
--	--	--

COMPETENCIA ESPECÍFICA 5		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
<p>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)</p>	<p>5.1.1 Realiza construcciones gráficas sencillas en soporte digital.</p> <p>5.1.2 Valora la importancia de los medios digitales en el diseño arquitectónico y en la ingeniería.</p>	<p>D.1 Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.</p>
<p>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)</p>	<p>5.2.1 Realiza proyectos sencillos de ingeniería y arquitectura con herramientas y técnicas en 2D y 3D.</p>	<p>D.2 Documentación gráfica de proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos en 2D y 3D.</p>
<p>5.3 Realizar la exportación, importación e impresión de los proyectos realizados en soporte digital, trabajando colaborativamente. (STEM2, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CCEC3.2)</p>	<p>5.3.1 Realiza modelado y renderizado de proyectos sencillos colaborativamente.</p>	<p>D.3 Modelado y renderizado de proyectos.</p> <p>D.4 Impresión en 3D.</p>
<p>5.4 Realizar de forma individual y colectiva proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos, valorando la</p>	<p>5.4.1 Realiza proyectos colaborativos sencillos de ingeniería y arquitectura valorando la exactitud y rapidez</p>	<p>C.3 Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un</p>

<p>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)</p>	<p>que permiten los medios informáticos.</p>	<p>proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.</p>
--	--	---