

INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON

LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Desde el departamento se ha estipulado la necesidad de que los procedimientos e instrumentos de evaluación sean lo más variados posible, con el fin de adaptarse a la diversidad de situaciones de aprendizaje que se desarrollen a lo largo del curso.

Por ello, se propone la utilización de los siguientes **procedimientos de evaluación**:

- Observación sistemática, individual y de grupo.
- Proyectos de unidades de programación :
Láminas del Workbook de cada unidad de programación.
- Análisis de producciones:
 - Producciones: presentaciones orales, exposición de proyectos y esquemas de contenidos explicados en el aula, trabajos de investigación, prácticas de técnicas húmedas en el aula, prácticas en aplicaciones informáticas...
- Autoevaluación y coevaluación.

Para evaluar estos procedimientos, el departamento empleará fundamentalmente los siguientes **instrumentos de evaluación**, entendidos como las herramientas que permiten establecer una valoración sobre el nivel de logro de los aprendizajes (valoración cualitativa y/o cuantitativa).

- Anotaciones en el cuaderno del profesor
- Rúbricas

- Escalas de valoración

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación, se expresará del 0 al 10.

La **calificación trimestral** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para cada uno de los trimestres

La **calificación final** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para el curso académico.

A continuación, se recogen los criterios de evaluación y los indicadores de logro asociados a ellos de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO. IES FERNÁNDEZ VALLÍN

Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS	PRIMER TRIMESTRE
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.	Analiza obras de arte							
	Conoce el patrimonio cultural y artístico a través de las obras de arte							
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.	Analiza el proceso creativo							
	Diferencia lo real de lo imaginario							
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.	Analiza creaciones propias y de otros compañeros							
	Desarrolla una mirada estética respetando la diversidad de expresiones culturales							
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.	Describe obras visuales y audiovisuales							
	Selecciona propuestas plásticas desde una perspectiva de género							
3.2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	Opina sobre diferentes hechos artísticos							

	Opina con respeto sobre diferentes expresiones artísticas							
4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados buscando y analizando la información con interés y eficacia.	Reconoce diferentes técnicas y lenguajes artísticos							
	Analiza la información recibida sobre lenguajes artísticos con interés							
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.	Establece conexiones entre diferentes producciones artísticas							
	Realiza conexiones entre diferentes hechos culturales y artísticos							
5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad.	Realiza diferentes proyectos artísticos							
	Aprende a justificar el proceso creativo							
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.	Conoce el contexto cultural de diferentes producciones							
	Estudia los factores sociales que determinan diferentes producciones culturales y artísticas actuales							

7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	Elabora un proyecto artístico con creatividad							
	Experimenta distintas técnicas visuales y audiovisuales							
	Muestra iniciativa en el empleo de lenguajes y materiales							
8.2 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	Desarrolla las diferentes etapas de una producción artística							

INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON

LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Desde el departamento se ha estipulado la necesidad de que los procedimientos e instrumentos de evaluación sean lo más variados posible, con el fin de adaptarse a la diversidad de situaciones de aprendizaje que se desarrollen a lo largo del curso.

Por ello, se propone la utilización de los siguientes **procedimientos de evaluación**:

- Observación sistemática, individual y de grupo.
- Proyectos de unidades de programación :
Láminas del Workbook de cada unidad de programación.
- Análisis de producciones:
 - Producciones: presentaciones orales, exposición de proyectos y esquemas de contenidos explicados en el aula, trabajos de investigación, prácticas de técnicas húmedas en el aula, prácticas en aplicaciones informáticas...
- Autoevaluación y coevaluación.

Para evaluar estos procedimientos, el departamento empleará fundamentalmente los siguientes **instrumentos de evaluación**, entendidos como las herramientas que permiten establecer una valoración sobre el nivel de logro de los aprendizajes (valoración cualitativa y/o cuantitativa).

- Anotaciones en el cuaderno del profesor
- Rúbricas

- Escalas de valoración

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación, se expresará del 0 al 10.

La **calificación trimestral** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para cada uno de los trimestres

La **calificación final** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para el curso académico.

A continuación, se recogen los criterios de evaluación y los indicadores de logro asociados a ellos de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO. IES FERNÁNDEZ VALLÍN

Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS	PRIMER TRIMESTRE
1,1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, desde una perspectiva de género.	Analiza los factores históricos de las producciones plásticas							
	Reconoce los factores sociales que rodean las obras artísticas							
	Sabe describir en las obras de arte sus particularidades y su papel como transmisor de valores							
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.	Analiza el proceso creativo							
	Diferencia lo real de lo imaginario							
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.	Describe obras visuales y audiovisuales							
	Selecciona propuestas plásticas desde una perspectiva de género							
3.2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	Opina sobre diferentes hechos artísticos							
	Opina con respeto sobre diferentes expresiones artísticas							
4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados	Reconoce diferentes técnicas y lenguajes artísticos							

buscando y analizando la información con interés y eficacia.								
	Analiza la información recibida sobre lenguajes artísticos con interés							
5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad.	Realiza diferentes proyectos artísticos							
	Aprende a justificar el proceso creativo							
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.	Conoce el contexto cultural de diferentes producciones							
	Estudia los factores sociales que determinan diferentes producciones culturales y artísticas actuales							
7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	Elabora un proyecto artístico con creatividad							
	Experimenta distintas técnicas visuales y audiovisuales							
	Muestra iniciativa en el empleo de lenguajes y materiales							
8.2 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	Desarrolla las diferentes etapas de una producción artística							

8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen	Expone los trabajos con un espíritu crítico							
	Sabe reconocer sus propios errores y busca soluciones y estrategias para solucionarlos							

INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE ACUERDO CON

LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Desde el departamento se ha estipulado la necesidad de que los procedimientos e instrumentos de evaluación sean lo más variados posible, con el fin de adaptarse a la diversidad de situaciones de aprendizaje que se desarrollen a lo largo del curso.

Por ello, se propone la utilización de los siguientes **procedimientos de evaluación**:

- Observación sistemática, individual y de grupo.
- Proyectos de unidades de programación :
Láminas del Workbook de cada unidad de programación.
- Análisis de producciones:
 - Producciones: presentaciones orales, exposición de proyectos y esquemas de contenidos explicados en el aula, trabajos de investigación, prácticas de técnicas húmedas en el aula, prácticas en aplicaciones informáticas...
- Autoevaluación y coevaluación.

Para evaluar estos procedimientos, el departamento empleará fundamentalmente los siguientes **instrumentos de evaluación**, entendidos como las herramientas que permiten establecer una valoración sobre el nivel de logro de los aprendizajes (valoración cualitativa y/o cuantitativa).

- Anotaciones en el cuaderno del profesor
- Rúbricas

- Escalas de valoración

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación, se expresará del 0 al 10.

La **calificación trimestral** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para cada uno de los trimestres

La **calificación final** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para el curso académico.

A continuación, se recogen los criterios de evaluación y los indicadores de logro asociados a ellos de la materia Educación artística visual y audiovisual.

EXPRESIÓN ARTÍSTICA4º ESO. IES FERNÁNDEZ VALLÍN

Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS	PRIMER TRIMESTRE
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.	Aprende los diferentes movimientos artísticos							
	Valora el proceso de creación artística							
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.	Conoce los diferentes referentes artísticos contextualizándolos en su época							
	Compara la evolución del gusto en diferentes momentos históricos							
2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes	Conoce las diferentes técnicas gráfico-plásticas							
	Realiza composiciones empleando distintos soportes y lenguajes							
2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	Resuelve usando de forma correcta las herramientas adecuadas para la producción de una obra							
3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	Conoce los diferentes mass media							
	Sabe identificar las herramientas y lenguajes permitiéndole distinguir los fines para los que han sido creados							

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.	Elabora producciones audiovisuales con diferentes funciones							
	Incorpora el uso de las nuevas tecnologías							
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.	Construye una propuesta artística individual							
	Elabora una obra en grupo diseñando sus fases y adaptándolas al público receptor							
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.	Presenta su propia creación artística							
	Valora críticamente la elaboración del producto artístico							
4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	Valora la proyección profesional relacionada con el hecho artístico							

1. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE

ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Desde el departamento se ha estipulado la necesidad de que los procedimientos e instrumentos de evaluación sean lo más variados posible, con el fin de adaptarse a la diversidad de situaciones de aprendizaje que se desarrollen a lo largo del curso.

Por ello, se propone la utilización de los siguientes **procedimientos de evaluación**:

- Observación sistemática, individual y de grupo.
- Pruebas específicas de unidades de programación concretas.
Este procedimiento se podrá presentar de forma escrita o digital.
- Análisis de desempeños y producciones:
 - Desempeños y procesos: tareas de descripción, análisis, planificación, revisión, creación, ...
 - Producciones: realización de ejercicios propuestos por el profesor, elaboración de objetos diseñados en diferentes sistemas de representación, prácticas en aplicaciones de dibujo...
- Autoevaluación y coevaluación.

Para evaluar estos procedimientos, el departamento empleará fundamentalmente los siguientes **instrumentos de evaluación**, entendidos como las herramientas que permiten establecer una valoración sobre el nivel de logro de los aprendizajes (valoración cualitativa y/o cuantitativa).

- Anotaciones en el cuaderno del profesor
- Rúbricas

- Listas de control
- Escalas de valoración

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación, se expresará del 0 al 10.

La **calificación trimestral** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para cada uno de los trimestres

La **calificación final** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para el curso académico. Si el alumnado obtiene una calificación positiva en la tercera evaluación, se entenderá que ha logrado alcanzar las competencias específicas de la materia.

A continuación, se recogen los criterios de evaluación y los indicadores de logro asociados a ellos de la materia de Dibujo Técnico I de primer curso de Bachillerato

DIBUJO TÉCNICO I 1º BACHILLERATO. IES FERNÁNDEZ VALLÍN

Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS	PRIMER TRIMESTRE
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.	Analiza la evolución histórica de la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico							
	Valora la importancia de la arquitectura o la ingeniería y su vocabulario específico							
2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	Aprende a relacionar cálculos matemáticos con grafismos							
	Estudia las diferentes transformaciones geométricas en el plano							
2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	Construye polígonos regulares dados el lado y el radio de la circunferencia circunscrita							
	Conoce los diferentes métodos generales de construcción de polígonos regulares							
2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	Sabe resolver ejercicios de tangencias							
	Conoce las curvas técnicas y cónicas							
3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el	Estudia los fundamentos del							

espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	sistema diédrico							
	Calcula verdaderas magnitudes de distancias entre dos puntos							
3.2. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	Estudia los elementos básicos del sistema axonométrico							
	Realiza tridimensionalmente en sistema axonométrico piezas dadas en vistas diédricas							
3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	Estudia los elementos básicos en el sistema de planos acotados							
	Realiza ejercicios básicos haciendo uso de los fundamentos del sistema de planos acotados							
3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.	Estudia los elementos básicos de la perspectiva cónica							
	Realiza la perspectiva de un espacio en perspectiva cónica central y oblicua							
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.	Estudia conceptos básicos de normalización aplicados a las vistas diédricas usando la normativa UNE e ISO							
	Aplica escalas gráficas y numéricas en ejercicios de vistas							

4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	Practica el uso del croquis y de bocetos							
	Acota piezas presentadas en un formato de croquis							
5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	Estudia los fundamentos básicos de un programa de dibujo							
	Realiza figuras planas y tridimensionales mediante un programa de dibujo							
5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	Sabe recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando programas de dibujo vectorial							

1. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DE

ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Desde el departamento se ha estipulado la necesidad de que los procedimientos e instrumentos de evaluación sean lo más variados posible, con el fin de adaptarse a la diversidad de situaciones de aprendizaje que se desarrollen a lo largo del curso.

Por ello, se propone la utilización de los siguientes **procedimientos de evaluación**:

- Observación sistemática, individual y de grupo.
- Pruebas específicas de unidades de programación concretas.
Este procedimiento se podrá presentar de forma escrita o digital.
- Análisis de desempeños y producciones:
 - Desempeños y procesos: tareas de descripción, análisis, planificación, revisión, creación, ...
 - Producciones: realización de ejercicios propuestos por el profesor, elaboración de objetos diseñados en diferentes sistemas de representación, prácticas en aplicaciones de dibujo...
- Autoevaluación y coevaluación.

Para evaluar estos procedimientos, el departamento empleará fundamentalmente los siguientes **instrumentos de evaluación**, entendidos como las herramientas que permiten establecer una valoración sobre el nivel de logro de los aprendizajes (valoración cualitativa y/o cuantitativa).

- Anotaciones en el cuaderno del profesor
- Rúbricas

- Listas de control
- Escalas de valoración

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación, se expresará del 0 al 10.

La **calificación trimestral** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para cada uno de los trimestres

La **calificación final** se obtendrá como media aritmética de las otorgadas (en escala de 0 a 10) al conjunto de los criterios de evaluación establecidos en la programación docente para el curso académico. Si el alumnado obtiene una calificación positiva en la tercera evaluación, se entenderá que ha logrado alcanzar las competencias específicas de la materia.

A continuación, se recogen los criterios de evaluación y los indicadores de logro asociados a ellos de la materia de Dibujo Técnico I de primer curso de Bachillerato

DIBUJO TÉCNICO II 2º BACHILLERATO. IES FERNÁNDEZ VALLÍN

Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS	PRIMER TRIMESTRE
1.1. Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.	Analiza la influencia del progreso tecnológico en arquitectura e ingeniería							
	Conoce las técnicas digitales de representación							
2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	Realiza transformaciones geométricas en el plano							
	Relaciona las transformaciones geométricas con su utilidad en los sistemas de representación							
2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	Conoce el modo de resolver ejercicios de tangencias							
	Aprende el concepto de potencia y su aplicación en las tangencias							
2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	Estudia las diferentes curvas cónicas							
	Resuelve ejercicios de tangencias a curvas cónicas							
3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	Conoce el concepto verdadera magnitud							

	Aprende a resolver ejercicios de abatimientos, giros y cambios de plano							
3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	Estudia los diferentes cuerpos geométricos y de revolución							
	Aplica los fundamentos del sistema diédrico en ejercicios de cuerpos geométricos							
3.3. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométrica y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	Conoce los diferentes sistemas de representación							
	Aprende a realizar representaciones en perspectiva axonométrica y cónica							
3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	Estudia los fundamentos del sistema de planos acotados							
3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	Aprende a resolver ejercicios de construcciones geométricas valorando la corrección de los trazados							
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.	Conoce las normativas UNE e ISO.							

	Sabe realizar croquis de una propuesta técnica conforme a normativa							
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.	Utiliza el soporte digital como herramienta de dibujo							
	Conoce las posibilidades de las herramientas digitales en el trabajo colaborativo							