Departamento de Artes Plásticas

Criterios de evaluación y calificación

curso 2023/2024

Sumario

Criterios evaluación departamento artes plásticas....2
Proyectos artes plásticas (nuevo 1º ESO)....2
EPVA 2º y 3º....4
Expresión artística (4º eso, no impartida este curso)....6
Dibujo técnico I....8
Dibujo técnico II....9
Movimientos culturales y artísticas....10
Creación de contenidos artísticos y audiovisuales....12
Criterios de Evaluación....13
Criterios de calificación departamento de dibujo....13
Sistema de recuperación de evaluaciones pendientes....16
Recuperación Dibujo Técnico....17
Pérdida de evaluación continua....17
Recuperación de materias pendientes....18
ANEXO I relaciones de elementos curriculares....19
PAPV 1º ESO relación de elementos curriculares....19
EPV 2º y 3º ESO relación de elementos curriculares....22
Dibujo Técnico I. Relación de elementos curriculares....27
Dibujo Técnico II. Relación de elementos curriculares....30

Criterios evaluación departamento artes plásticas

Proyectos artes plásticas (nuevo 1º ESO)

Competencia específica	Criterios de evaluación
1 Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CP1, STEM3, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.
	1.2 Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.
	1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.
2 Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, CD1, CD2, CCEC1, CCEC2.	2.1 Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.
	2.2 Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.
3 Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CP1,	3.1 Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.
	3.2 Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y

STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4.	audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.
	3.3 Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.
4 Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL5, CP1, CC1, CD3, CCEC3, CCEC4.	4.1 Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.
	4.2 Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.
5 Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD3, CPSAA3, CC1, CE1, CE2.	5.1 Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.
	5.2 Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.

EPVA 2º y 3º

Competencia específica / indicador del perfil de salida	Criterios de evaluación
1 Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender	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.

cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.	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.
2 Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.	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.
	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.
3 Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.	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 proprio.
	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.
4 Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas	4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.

posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, STEM1, STEM3, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.2 Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.
5 Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.	5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.
	5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.
6 Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.	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, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.
	6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.
7 Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD2, CD5, CC1, CC3, CCEC4.	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.

8 Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.
	8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.
	8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, 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.

Expresión artística (4º eso, no impartida este curso)

Competencia específica / indicador del perfil de salida	Criterios de evaluación
1 Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.	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.
	1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.
2 Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.	2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.
	2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

3 Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.	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.
	.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.
4 Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida:	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.
	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.
	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.

Dibujo técnico I

Competencia específica	Criterios evaluación
1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM1, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.	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.
2. Utilizar razonamientos inductivos,	2.1 Solucionar gráficamente cálculos

deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5 y CCEC2.	matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.
	2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.
	2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.
3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEAM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.	3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.
	3.2 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.
	3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.
	3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.
	3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso, la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica
Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.	4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.
	4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.
5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4.	5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.
	5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

Dibujo técnico II

Competencia específica	Criterios evaluación
1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM1, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.	1.1 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.
2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5 y CCEC2.	2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.
	2.2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.
	2.3 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.
3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEAM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.	3.1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.
	3.2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.
	3.3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.
	3.4 Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.
	3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.
Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos	4.1 Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la

arquitectónicos e ingenieriles. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.	normativa UNE e ISO.
5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4.	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.

Movimientos culturales y artísticas

Competencia específica 1.

1.1 Identificar los aspectos singulares de diversas manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, relacionándolos con el sentido de dichas obras, con los contextos en los que han sido producidas y con la tradición artística, de forma abierta, crítica y respetuosa.

1.2 Establecer relaciones entre manifestaciones culturales de distintos campos creativos de los principales movimientos culturales y artísticos contemporáneos, identificando elementos comunes que configuran el espíritu de su época.

1.3 Investigar acerca del papel de los movimientos culturales y artísticos como motores de cambio y evolución de la sociedad, recurriendo a fuentes fiables.

Competencia específica 2.

2.1 Explicar la importancia de la promoción, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural.

2.2 Explicar la repercusión y el compromiso social del arte, analizando ejemplos que muestren la implicación de las personas creadoras y los efectos generados en la sociedad.

2.3 Analizar la importancia de la diversidad cultural y de la libre expresión en el arte a partir del estudio de manifestaciones culturales y artísticas diversas, incluyendo las realizadas por mujeres o las procedentes de ámbitos diferentes a la cultura occidental.

2.4 Desarrollar proyectos de investigación individuales o colectivos que muestren una implicación y una respuesta personales en torno a la libre expresión artística y sus posibles límites, partiendo del análisis de casos concretos.

Competencia específica 3.

3.1 Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de sus lenguajes y códigos propios.

3.2 Investigar y analizar la presencia de referentes comunes en distintas manifestaciones culturales y artísticas, comparando sus temas, lenguajes o intencionalidades.

3.3 Debatir sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando las opiniones y los sentimientos experimentados, e incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa.

Competencia específica 4.

4.1 Argumentar la influencia y aportaciones que los nuevos lenguajes y tecnologías han incorporado en la cultura y el arte recientes, a partir del análisis crítico de diferentes producciones, valorando la actitud innovadora de las personas creadoras.

4.2 Explorar, explicar y valorar la repercusión social y económica de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, reflexionando sobre las oportunidades personales y profesionales que ofrecen.

4.3 Identificar una variedad de ámbitos y espacios en los que se desarrolla la práctica cultural y artística en la actualidad, analizando de qué modo condicionan las manifestaciones que acogen.

Competencia específica 5.

5.1 Explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas actuales con interés, curiosidad y respeto, identificando su valor expresivo y comunicativo tanto de la individualidad de las personas creadoras, como de la sociedad en la que se producen.

5.2 Explicar algunas de las repercusiones medioambientales, sociales y económicas de la cultura y el arte sobre la sociedad actual, explorando alternativas que favorezcan la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible.

Creación de contenidos artísticos y audiovisuales

Competencia específica 1.

1.1 Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.

1.2 Comprender y defender la importancia del patrimonio audiovisual y fotográfico como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.

1.3 Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Competencia específica 2.

2.1 Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes.

2.2 Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los múltiples tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.

Competencia específica 3.

3.1 Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocrítica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.

3.2 Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.

Competencia específica 4.

4.1 Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final.

4.2 Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual, además de en las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.

Competencia específica 5.

5.1 Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.

5.2 Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.

5.3 Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.

Competencia específica 6.

6.1 Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.

6.2 Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios para hacerlo.

6.3 Realizar una producción audiovisual, individual o colectivamente, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa tanto los medios como las habilidades necesarios, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.

6.4 Comprender la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.

Competencia específica 7.

7.1 Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.

7.2 Analizar y evaluar, de forma conjunta, las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.

Criterios de Evaluación

Criterios de calificación departamento de dibujo

Para aprobar las materias será necesario obtener una calificación positiva en el cómputo global de los criterios de evaluación recogidos en la programación para cada materia.

Los criterios serán evaluados con diferentes instrumentos recogidos en la programación, a partir de rúbricas diseñadas para tal fin elaboradas por el departamento adaptándose a la realidad del alumnado.

Los criterios se han ponderado dividiéndolos en tres tipos, según las características de los diferentes criterios en los que se dividen las materias del departamento. Así tenemos:

- **Criterios generales**: En los que se evalúa aspectos generales aplicables a lo largo de todo el curso como trabajo diario, participación activa, limpieza del espacio, respeto a los compañeros, uso del aula virtual…
- **Criterios específicos:** En los que se evalúan aspectos más concretos relacionados con algún criterio específico o saber básico puntual que se ve en algún momento concreto del curso. Como realizar producciones concretas, expresar ideas con una herramienta específica, analizar de forma guiada, seleccionar y describir propuestas...
- **Criterios de proyecto:** En los que se aplican y se combinan tanto lo tratado en los criterios generales como en los específicos a situaciones más concretas y cercanas al alumno, estableciendo diferentes situaciones de aprendizaje y proyectos. Como puede ser la elaboración y desarrollo de trabajos propios, su exposición o la extracción de conclusiones propias.

El valor en la ponderación de cada tipo de criterios varía según la materia como se ve en la siguiente tabla. Es necesario contemplar que, puesto que la programación es adaptable a la situación y al alumnado, estos criterios podrían sufrir alguna modificación según se se desarrolle cada materia en cada grupo a lo largo del curso, teniendo en cuenta que:

- Para llevar a cabo algún cambio se deberá realizar de forma consensuada en las reuniones de departamento.
- Si el alumnado trabaja de forma activa, favoreciendo el desarrollo de proyectos, el valor de los criterios de proyectos se podrá ver incrementado.

Ponderación de criterios según la materia		
Materia	Ponderación criterios	Desglose de criterios
1º ESO PAPV	**Criterios generales 30%**	trabajo diario: 20% Uso del aula virtual: 10% (si lo hay)
	Criterios específicos 10%	Láminas y cuaderno: 10% (si lo hay)
	Criterios de proyecto 60%	Proyecto: 40% memoria del proyecto 10% Trabajo trimestral:10%
2º ESO EPVA	**Criterios generales 30%**	Participación en clase: 10% trabajo diario del proyecto 10% Uso del aula virtual: 10%
	Criterios específicos 30%	Láminas y cuaderno: 20% trabajo trimestral: 10%
	Criterios de proyecto 40%	Realización del proyecto: 30% Memoria: 10%
3º ESO EPVA	**Criterios generales 30%**	Participación en clase: 10% trabajo diario del proyecto 10% Uso del aula virtual: 10%
	Criterios específicos 30%	Láminas y cuaderno: 20% trabajo trimestral: 10%
	Criterios de proyecto 40%	Realización del proyecto: 30% Memoria: 10%
4º ESO EPVA	**Criterios generales 30%**	trabajo diario: 20% Uso del aula virtual: 10%
	Criterios específicos 30%	Láminas y cuaderno: 30%
	Criterios de proyecto 40%	Trabajo trimestral: 10% Proyecto: 30%
1º Bach DT I	**Criterios generales 10%**	trabajo diario: 10%
	Criterios específicos 60%	Examen: 40% Ejercicios clase: 20%
	Criterios de proyecto 30%	Ejercicios de clase a entregar: 10% proyectos trimestral: 20%
2º Bach DT II	**Criterios generales 10%**	trabajo diario: 10%
	Criterios específicos 70%	Examen: 50% Ejercicios clase: 20%
	Criterios de proyecto 20%	Láminas: 10% proyecto 10%

De forma general se establece que si en una evaluación no existe algunos de los elementos especificados en el desglose, su porcentaje pasará a ser absorbido por el resto de elementos de ese mismo tipo de criterios. De la misma forma, si en alguna evaluación no hubiese criterios específicos, éstos pasarías a ser absorbidos por los criterios de proyectos y viceversa.

Las calificaciones tanto de la 1º como de la 2º evaluación serán informativas, pues se realizará valorando únicamente los criterios que hayan trabajado hasta ese momento en el aula ponderándolos para que se adapten aproximadamente a los porcentajes de la tabla anterior. La calificación final no se calculará con la media aritmética de las tres evaluaciones, sino que se realizará una evaluación continua teniendo en cuenta todo lo tratado en el curso, contemplando así que durante cada una de las tres evaluaciones no tiene por qué evaluarse el mismo número de criterios. Así la calificación de la 1º evaluación se calculará con la ponderación de los criterios vistos durante la misma. Para la nota de la 2º evaluación se tendrán en cuenta tanto los criterios evaluados durante la 1º como durante la 2º evaluación, siendo por tanto la nota de la 2º evaluación una muestra de la nota que el alumno lleva en todo el curso y no solamente en la 2º evaluación y para la evaluación final se tendrán en cuenta los criterios evaluados durante la 1º, 2º y 3º evaluación.

Contemplando que las tareas, actividades y situaciones de aprendizaje tratadas en cada uno de los bloques, no tengan el mismo valor sobre la calificación, si el ritmo de trabajo en los grupos es alto y se realizan un gran número de tareas, se puede introducir el elemento de la ponderación de una actividad. Así si pensamos que una actividad debe tener más valor y por tanto más peso en el cálculo de la calificación final que otra que trate los mismos criterios, se le podrá dar una ponderación de 2, 3 (o más) por lo que su valor será multiplicado y valdrá como 2, 3 (o más) calificaciones.

Cálculo de la calificación del trimestre	
1	Sumamos todas las puntuaciones de los criterios de un mismo bloque multiplicados por su ponderación.
2	Dividimos entre el número total del sumatorio de las ponderaciones.
3	Aplicamos el porcentaje correspondiente a los criterios del bloque.
4	Sumamos el valor obtenido en cada bloque.

Realizaremos la calificación sobre 10, siendo aprobado calificaciones igual o mayores a 5, marcando que notas inferiores a 5 se redondean a la baja (4,8 equivaldría a 4) redondeando a partir del 0,5 a la unidad superior. De acuerdo con las notas establecidas en la legislación vigente las calificaciones quedarían:

Calif. negativas	**Calificaciones positivas**			
Insuficiente (IN)	Suficiente (SU)	Bien (BI)	Notable (NO)	Sobresaliente (SB)
1, 2, 3, 4	5	6	7, 8	9, 10
1 - 4,99	5 - 5,49	5,5 - 6,49	6,5 - 8,49	8,5 - 10

Si un criterio se evalúa en más de una ocasión dentro de una evaluación (o a lo largo del curso), el valor final lo calcularemos de formas diferentes según la diferencia entre los datos:

Calificación de un criterio evaluado en más de una ocasión	
Diferencia entre valor máximo y mínimo menor de dos puntos.	Media aritmética
Diferencia entre valor máximo y mínimo mayor de dos puntos.	Media aritmética
Uno de los valores es inferior o igual a 3.	Nota máxima 6

Para alumnos con materias pendientes de cursos anteriores, se realizará un plan de recuperación consistente en la entrega de trabajos, láminas o proyectos que contendrán principalmente los criterios establecidos como específicos, pues se consideran los más básicos y susceptibles de ser recuperados. Si se cree conveniente, según el nivel, se puede introducir algún criterio de proyecto para su recuperación.

Sistema de recuperación de evaluaciones pendientes

Dado el marcado carácter práctico del área, la recuperación de evaluaciones consistirá en la presentación de los trabajos y tareas suspensos correspondientes a los criterios de proyectos no superados en los cursos de la ESO y a los criterios específicos en bachillerato.

No obstante, puesto que la evaluación es continua, daremos la posibilidad de la superación de los criterios previstos cuando el alumno compense las actividades fallidas con otras altamente relacionadas y realizadas posteriormente. Para ello estableceremos un plan de refuerzo educativo en donde se indicará qué criterios se recuperarán por la repetición de un trabajo y cuales serán evaluados en trabajos posteriores. Como última medida, se establecerá la realización de una prueba teórico práctica a final de curso para recuperar las tres evaluaciones.

Recuperación evaluación pendiente	

1º PAPV
2º TAE
2º EPVA
3º EPVA
4º EPVA
	• En cada evaluación
	  ◦ Repetición de láminas/trabajos suspensos
	  ◦ Posibilidad de realización de examen teórico/práctico si el profesor lo estima oportunos (Examen 60% + láminas 40%)
	• Varias evaluaciones suspensas al final de curso
	  ◦ Repetición de láminas/trabajos suspensos
	  ◦ Realización de examen teórico/práctico si el profesor lo estima oportuno (Examen 60% + láminas 40%)

1º y 2º bach	• Realización de examen de recuperación obligatorio. • Si el profesor lo estima oportuno, el examen se podrá cambiar por la realización de láminas y/o trabajos con los contenidos vistos a lo largo de la evaluación.

Recuperación Dibujo Técnico

Para recuperar una evaluación calificada con nota inferior a 5, el procedimiento de recuperación es:

Para aquellos alumnos que no superen una evaluación de Dibujo Técnico, el profesor realizará una prueba objetiva de recuperación por cada evaluación donde se recojan todos los criterios que el alumno no haya superado y antes de la evaluación siguiente, y además realizará una prueba final de curso que permitirá la recuperación de todas las evaluaciones suspensas. La nota de esta prueba debe ser como mínimo de 5 puntos.

Puesto que en la recuperación el alumnando únicamente se examina de los criterios no superados, para el cálculo de su nota final se utilizará la nota obtenida durante la evaluación en los criterios superados y la nota de la recuperación en los criterios no superdados.

Si lo cree necesario el profesor puede pedir los apuntes y láminas realizadas durante el curso al alumno, en las pruebas de mayo y junio.

Se ofertará a los alumnos que lo deseen la posibilidad de subir nota cuando estos no estén conformes con la obtenida en la evaluación. Estos podrán realizar la prueba objetiva de recuperación. El alumno podrá elegir entre entregar el examen o no hacerlo. Si el alumno decide entregar el examen y la nota de la recuperación es mayor que la nota de evaluación, contará la nota de la recuperación en el porcentaje referente a los criterios tratados en los exámenes, si la nota de la evaluación es tres o más puntos inferior a la obtenida durante la evaluación se realizará la mediar aritmética entre las dos notas.

Los alumnos de bachillerato que tengan que examinarse en la prueba extraordinaria de junio lo harán de los criterios que no hayan superado durante el curso, siendo la nota final extraordinaria la suma de los criterios tratados durante todo el curso.

Pérdida de evaluación continua

Dadas las características de la evaluación continua se considerarán faltas graves, con la consecuente pérdida de dicha evaluación, actitudes o situaciones que imposibiliten el normal seguimiento de la asignatura por parte del alumno como pueden ser:

Faltas que conllevan la pérdida de evaluación continua
• La falta de asistencia a clase de forma continuada o durante periodos considerables y prolongados. • La no posesión, de forma reiterada, del material requerido para realizar las actividades propuestas que se llevan a cabo en el aula. • La falta de participación continuamente y sin justificación en las actividades que componen el desarrollo diario de la asignatura como son: la realización de las autoevaluaciones y evaluaciones colectivas, la entrega de los trabajos propuestos, la participación en las exposiciones orales y debates...

Los alumnos que hayan perdido el derecho a la evaluación continua o que no la hayan superado satisfactoriamente tendrán derecho a una recuperación de la asignatura pendiente consistiendo en:

Medidas de recuperación
Realización de una serie de ejercicios prácticos y láminas correspondientes a los criterios que el alumno no haya superado durante el curso.
Realización de una prueba teórico práctica cuando los criterios no superados sean muy numerosos, centrándose en los criterios específicos, con los contenidos mínimos y que se llevará a cabo el día y la hora prevista en el calendario de recuperación de pendientes por jefatura de estudios y que será publicada con antelación por los procedimientos habituales.

Recuperación de materias pendientes

Según el nivel en el que se encuentre el alumno podrá recuperar de diferentes formas:

- En ESO se le entregará un cuaderno durante el mes de noviembre con actividades a realizar, correspondientes con los contenidos o saberes básicos relacionados con los criterios específicos de la materia. Las actividades resueltas deberán ser devueltas al jefe de departamento en dos entregas (en el mes de febrero y de abril). Si el alumno realiza las actividades del cuaderno con una nota igual o superior a 5, la materia estará recuperada.
- En el cuaderno de actividades a realizar se podrá introducir algunos de los criterios de proyecto siu se estima oportuno.
- Si el alumno cursa Plástica en su curso actual, al aprobar EPVA en su curso actual se recuperará de forma automática las materias de plástica o proyectos de cursos anteriores, aunque no haya realizado las tareas del cuadernillo, pues se considera que para aprobar plástica en un curso se deben tener asimilados los criterios de cursos anteriores.
- En el caso de dibujo técnico, habrá que realizar recuperación en todos los casos.
- En el caso de dibujo técnico, se realizará una prueba práctica (examen) centrada en los criterios específicos de la materia.

ANEXO I relaciones de elementos curriculares

PAPV 1º ESO relación de elementos curriculares

Competencia específica	Descript p. salida	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Tipo crit	Pon calf	eval	Inst eval	Situación apdzje
A. El proceso creativo								
1 Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa.	CCL1, CP1, STEM3, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.	• Fases del proceso creativo. • Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos. • Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking. • El arte como medio de expresión a lo largo de la historia. • Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento. • El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos. • Técnicas y medios gráfico-plásticas. • Técnicas y medios audiovisuales. • Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos. • Arte y ciencia. • Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad. • Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela. • El proyecto artístico interdisciplinar.	especif	2	todas	B A C	Proyectos a desarrollar en cada una de las evaluaciones: Catrina Corona navidad Libro de artista Skin mindCraft Caja objeto
		1.2 Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.		Específico	5	todas	A B C	
		1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.		general	10	todas	A D E F	
B. El arte para entender el mundo								
2 Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas	CCL3, CD1, CD2, CCEC1, CCEC2.	2.1 Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.		General	5	todas	A D E F B3 Aula v	Proyectos a desarrollar en cada una de las evaluaciones: Catrina Corona navidad
		2.2 Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.		general	5	todas	A D E F	

más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes.							B3 Aula v	Libro de artista Skin mindCraft Caja objeto
C. Experimentación con técnicas artísticas								
3 Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo.	CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4.	3.1 Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.		Proyect	10	todas	A B C D E F	Proyectos a desarrollar en cada una de las evaluaciones: Catrina Corona navidad Libro de artista Skin mindCraft Caja objeto
		3.2 Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.		Proy	30	todas	A B C D E F	
		3.3 Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.		especif	3	todas	A B C B1 Cuad	
D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo								
4 Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del	CCL1, CCL5, CP1, CC1, CD3, CCEC3, CCEC4.	4.1 Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.		proyecto	10	todas	A B C D E F	Proyectos a desarrollar en cada una de las evaluaciones: Catrina Corona navidad Libro de artista
		4.2 Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.		General	10	todas	A D E F	

entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad.								Skin mindCraft Caja objeto
5 Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal.	CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD3, CPSAA3, CC1, CE1, CE2.	5.1 Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.		proyect	5	todas	A B C D E F	
		5.2 Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.		proyect	5	todas	A B C D E F	

EPV 2º y 3º ESO relación de elementos curriculares

Comp. específ / indicador del perfil de salida	Descrip. Salid.	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Tipo crit	Pon cali	eval	Ins téc	Situación apdzje
A. Patrimonio artístico y cultural								
1 Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación. **5%**	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.	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.	• Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte. • Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. • Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. • Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. • La imagen a través de los medios de comunicación y las Redes Sociales • Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características de la fotografía, el cine, la animación, nuevos formatos digitales. • Edición Digital de la Imagen fija y en movimiento • Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. • La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. • La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	general	2,5 %	Todas	A D E F B3 Aula v	Proyectos a desarrollar en cada una de las evaluaciones: Catrina Inktober doodle Proyecto dibujo técnico forma humana Collage Delaunay reto fotográfico gymkana foto diseño cartel diseño mandala Story board y Láminas (según ritmo de trabajo la materia se centrará más en láminas o
		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.		general	2,5 % 1	Todas	A D E F B3 Aula v	

			• Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo. • Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en diseño y sus características funcionales y expresivas. • Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el diseño y sus características funcionales y expresivas. • Geometría Plana. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el Diseño. • Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los Sistemas de representación. • El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. • Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. • El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. • Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.					proyectos).
D. Imagen y comunicación visual y audiovisual								
2 Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. **10%**	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.	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.		proyecto	5%	Todas	A B C D E F Memoria	Proyectos a desarrollar en cada una de las evaluaciones: Catrina Inktober doodle Proyecto dibujo técnico forma humana Collage Delaunay reto fotográfico gymkana foto diseño cartel diseño mandala Story board y Láminas (según ritmo de trabajo la materia se centrará más en láminas o proyectos).
		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.		general	2,5 %	Todas	A B D E F Coeval	
3 Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. **10%**	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.	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 proprio.		general	5%	Todas	A D E F B3 Aula v	
		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.		general	5%	Todas	A B D E F Coeval	
B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica								
4 Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones	CCL2, CD1,	4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así		especif	10%	Todas	A B	Proyectos a desarrollar

de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. **20%**	CD2, STEM1, STEM3, CPSAA3, CC3, CCEC2.	como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.					C B2 trab.trim.	en cada una de las evaluaciones: Catrina Inktober doodle Proyecto dibujo técnico forma humana Collage Delaunay reto fotográfico gymkana foto diseño cartel diseño mandala Story board y Láminas (según ritmo de trabajo la materia se centrará más en láminas o proyectos).
		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.		especif	10%	Todas	A B C B2 laminas	
C. expresión artística y gráfico-plástica: técnicas								
5 Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y	CCL2, CD3, CPSAA1, CPSAA3,	5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.		especif	10%	Todas	A B C B2 láminas	Proyectos a desarrollar en cada una de las evaluaciones:

soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. **20%**	CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.	5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.		genera	10%	Todas	A D E F A1 diario proyecto	Catrina Inktober doodle Proyecto dibujo técnico forma humana Collage Delaunay reto fotográfico gymkana foto diseño cartel diseño mandala Story board y Láminas (según ritmo de trabajo la materia se centrará más en láminas o proyectos).
C. expresión artística y gráfico-plástica: procedimientos								
6 Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. **5%**	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.	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, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.		general	2,5 %	Todas	A D E F Coeval	Proyectos a desarrollar en cada una de las evaluaciones: Catrina Inktober doodle Proyecto
		6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.		proyect	5%	Todas	A B D E	

							F B4 memoria	dibujo técnico forma humana Collage Delaunay reto fotográfico gymkana foto diseño cartel diseño mandala Story board y Láminas (según ritmo de trabajo la materia se centrará más en láminas o proyectos).
7 Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. **20%**	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD2, CD5, CC1, CC3, CCEC4.	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.		Proyect	20%	Todas	A B C D E F Coeval	
8 Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. **10%**	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	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.		Proyect	3,3 %	Todas	A B C D E F Coeval	
		8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.		Proyect	3,3 % 1	Todas	A B C D E F Coeval	
		8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, 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.		Proyect	3,3 %	Todas	A B C D E F Coeval	

Dibujo Técnico I. Relación de elementos curriculares

Competencia específica	Descrp. op. sal	Criterios evaluación	Saberes básicos	Tipo crit	Pond calif	eval	I. E.	Sit. apdzj
A. Fundamentos geométricos								
1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	CCL1 CCL2 STEM1 STEM4 CD1 CPSAA4 CC1 CCEC1 CCEC2.	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.	• Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc. • Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. • Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	general	5	todas	A D E F	
2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	CCL2 STEM1 STEM2 STEM4 CPSAA1.1 CPSAA5 CCEC2.	2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	• Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. • Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. • Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza. • Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. • Tangencias básicas. Curvas técnicas. • Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	Especif	20	1º y 2º	A B C exam	
		2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.		Proyect	5	1º y 2º	A B C D E F B2 lamina	Libro de artista geométrico
		2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.		Proyect	5	1º y 2º	A B C D E F	Diseño logotipo

							B2 lámina	
B.Geometría proyectiva								
3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	STEM1, STEM2, STEAM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.	3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	• Fundamentos de la geometría proyectiva. • Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias. • Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.	Especif	15	2º y 3º	A B C exam	
		3.2 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	• 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.	especif	10	2º y 3º	A B C exam	Representación piezas de taller Pueden ser tratadso como proy o especif
		3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	• Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.	proyect	2,5	2º	A B C D E F	Curvas nivel
		3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.	• Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.	Proyect	2,5	2º	A B C D E F	Representación instituto
		3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso, la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.		Proyect	10		A B C D E F	
C. Normalización y documentación gráfica de proyectos								

Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.	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.	• Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. • Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. • Formatos. Doblado de planos.	Especif	15	2ºy 3º	A B C exam	
		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.		general	5	todas	A D E F	
D. Sistemas CAD								
5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4.	5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	• Aplicaciones vectoriales 2D-3D. • Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. • Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. • Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.	Proyect	3	3º	A B C D E F	Skech up Representar espacio
		5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.		Proyect	2	3º	A B C D E F	

Dibujo Técnico II. Relación de elementos curriculares

Competencia específica	Descrp. op. sal	Criterios evaluación	Saberes básicos	Tipo crit	Pond calif	eval	I. E.	Sit. apdzj
A. Fundamentos geométricos								
1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	CCL1 CCL2 STEM1 STEM4 CD1 CPSAA4 CC1 CCEC1 CCEC2.	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.	• La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas. • Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación. • Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias. • Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.	general	5	todas	A D E F	
2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	CCL2 STEM1 STEM2 STEM4 CPSAA1.1 CPSAA5 CCEC2.	2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.		Proyect	6	1º y 2º	A B D E F B2 lamina	Libro de artista geométrico o rosa de los vientos.
		2.2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.		Especif	15	1º y 2º	A B C B2 exam ejerc	
		2.3 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.		Especif	15	1º y 2º	A B C B2 exam ejerc	

B.Geometría proyectiva								
3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	STEM1, STEM2, STEAM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.	3.1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	• Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro. • Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos. • Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel. • Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.	Especif	20	1º y 2º	A B C B2 exam ejerc	
		3.2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.		especif	20	1º y 2º	A B C B2 exam ejerc	Pueden ser tratadso como proy o especif
		3.3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.		proyect	8	2º	A B D E F B4 proyect ro	Representación en perspectivas
		3.4 Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.		Proyect	1	2º	A B D E F B4 proyect ro	Representación en perspectivas
		3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.		General	5		A D E F	
C. Normalización y documentación gráfica de proyectos								
Formalizar y definir diseños	CCL2,	4.1 Elaborar la documentación	• Representación de cuerpos y piezas	proyec	4	2ºy 3º	A	Representación

técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	STEM1, STEM3, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.	gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas. • Diseño, ecología y sostenibilidad. • Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo. • Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.				B D E F B2 láminas	piezas de taller
D. Sistemas CAD								
5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4.	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.	• Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.	Proyect	1	3º	A B D E F B4 proyect ro	Representación piezas de taller