

CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	MÍNIMOS ESIXIBLES
B1.1. Identificar os elementos configuradores da imaxe.	EPVAB1.1.1. Identifica e valora a importancia do punto, a liña e o plano, analizando de xeito oral e escrito imaxes e producións gráfico plásticas propias e alleas.	CCEC	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar de xeito oral e escrito imaxes e producións gráfico plásticas propias e alleas identificando a importancia do punto, liña e plano.</li> </ul>
B1.2. Experimentar coas variacións formais do punto, o plano e a liña.	EPVAB1.2.1. Analiza os ritmos lineais mediante a observación de elementos orgánicos na paisaxe, nos obxectos e en composicións artísticas, empregándoos como inspiración en creacións gráfico- plásticas. EPVAB1.2.2. Experimenta co punto, a liña e o plano co concepto de ritmo, aplicándoos de forma libre e espontánea. EPVAB1.2.3. Experimenta co valor expresivo da liña e o punto e as súas posibilidades tonais, aplicando distintos graos de dureza, distintas posicións do lapis de grafito ou de cor (tombado ou vertical) e a presión exercida na aplicación, en composicións a man alzada, estruturadas xeometricamente ou máis libres e espontáneas.	CAA,CSIEE,CCEC	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar composicións gráfico-plásticas baseadas en formas orgánicas nas que se experimente co valor expresivo do punto, a liña e o plano e as súas posibilidades tonais, aplicando distintos graos de dureza, distintas posicións do lapis de grafito ou de cor (tombado ou vertical) e a presión exercida na aplicación.</li> <li>• Realizar composicións gráfico-plásticas libres nas que se experimente co punto, liña e plano co concepto de ritmo.</li> </ul>
B1.3. Expresar emocións utilizando distintos elementos configurativos e recursos gráficos: liña, puntos, cores, texturas, claroscuros, etc.	EPVAB1.3.1. Realiza composicións que transmiten emocións básicas (calma, violencia, liberdade, opresión, alegría, tristura, etc.) utilizando diversos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, liñas, puntos, texturas, cores, etc.).	CCL	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar composicións que transmitan emocións básicas (calma, violencia, liberdade, opresión, alegría, tristura, etc.) utilizando diversos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, liñas, puntos, texturas, cores, etc.).</li> </ul>
B1.5. Experimentar coas cores primarias e secundarias.	EPVAB1.5.1. Experimenta coas cores primarias e secundarias, estudando a síntese aditiva e subtractiva e as cores complementarias.	CSC	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer as cores primarias e secundarias, as características da cor (saturación, tono e luminosidade) e realizar composicións con gamas de cor quentes e frios.</li> </ul>
B1.7. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas: tempera, lapis de grafito e de cor; colaxe.	EPVAB1.7.1. Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma axeitada ao obxectivo da actividade. EPVAB1.7.2. Utiliza o lapis de grafito e de cor, creando o claroscuro en composicións	CCL,CSC,CCEC,CAA	Manexo correcto das técnicas utilizadas en cada traballo: lapis de grafito e de cor, creando o claroscuro en composicións figurativas e abstractas mediante a aplicación do lapis de forma continua en superficies

B2.5. Recoñecer as funcións da comunicación.	EPVAB2.5.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen en actos de comunicación audiovisual.  EPVAB2.5.2. Distingue a función ou funcións que predominan en mensaxes visuais e audiovisuais.	CCL,CD	Distinguir a función ou funcións que predominan en mensaxes visuais e audiovisuais.
B3.1. Comprender e empregar os conceptos espaciais do punto, a liña e o plano.	EPVAB3.1.1. Traza as rectas que pasan por cada par de puntos, usando a regra, e resalta o triángulo que se forma.	CAA	Traza as rectas que pasan por cada par de puntos, usando a regra, e resaltar o triángulo que se forma.
B3.2. Construír distintos tipos de rectas, utilizando a escuadra e o cartabón, despois de repasar previamente estes conceptos.	EPVAB3.2.1. Traza rectas paralelas, transversais e perpendiculares a outra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra e cartabón con suficiente precisión.	CMCCT	Traza rectas paralelas, transversais e perpendiculares a outra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra e cartabón con suficiente precisión.
B3.3. Coñecer con fluidez os conceptos de circunferencia, círculo e arco.	EPVAB3.3.1. Constrúe unha circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando o compás.	CD	Construír unha circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando o compás.
B3.4. Utilizar o compás, realizando exercicios variados para familiarizarse con esta ferramenta.	EPVAB3.4.1. Divide a circunferencia en seis partes iguais, usando o compás, e debuxa coa regra o hexágono regular e o triángulo equilátero que se posibilita.	CMCCT	Dividir a circunferencia en seis partes iguais, usando o compás, e debuxar coa regra o hexágono regular e o triángulo equilátero que se posibilita.
B3.5. Comprender o concepto de ángulo e bisectriz e a clasificación de ángulos agudos, rectos e obtusos.	EPVAB3.5.1. Identifica os ángulos de 30°, 45°, 60° e 90° na escuadra e no cartabón.	CSIEE	Identificar os ángulos de 30°, 45°, 60° e 90° na escuadra e no cartabón.

B3.7. Estudar o concepto de bisectriz e o seu proceso de construción.	EPVAB3.7.1. Constrúe a bisectriz dun ángulo calquera, con regra e compás.	CCEC	Construír a bisectriz dun ángulo calquera, con regra e compás.
B3.8. Diferenciar claramente entre recta e segmento tomando medidas de segmentos coa regra ou utilizando o compás.	EPVAB3.8.1. Suma ou resta segmentos, sobre unha recta, medindo coa regra ou utilizando o compás.	CMCCT	Sumar ou restar segmentos, sobre unha recta, medindo coa regra ou utilizando o compás.
B3.9. Trazar a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.	EPVAB3.9.1. Traza a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.	CMCCT	Traza a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.
B3.10. Estudar as aplicacións do teorema de Thales.	EPVAB3.10.1. Divide un segmento en partes iguais, aplicando o teorema de Thales. EPVAB3.10.2. Escala un polígono aplicando o teorema de Thales.	CCEC,CSIEE	Divide un segmento en partes iguais, aplicando o teorema de Thales.
B3.12. Comprender a clasificación dos triángulos en función dos seus lados e dos seus ángulos.	EPVAB3.12.1. Clasifica calquera triángulo, observando os seus lados e os seus ángulos.	CCEC	Clasificar calquera triángulo, observando os seus lados e os seus ángulos.
B3.13. Construír triángulos coñecendo tres dos seus datos (lados ou ángulos).	EPVAB3.13.1. Constrúe un triángulo coñecendo dous lados e un ángulo, ou dous ángulos e un lado, ou os seus tres lados, utilizando correctamente as ferramentas.	CAA	Construír un triángulo coñecendo dous lados e un ángulo, ou dous ángulos e un lado, ou os seus tres lados, utilizando correctamente as ferramentas.

## 3º ESO-Educación plástica, visual e audiovisual

CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	MÍNIMOS ESIXIBLES
B1.1. Coñecer e aplicar os metodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas e deseño.	EPVAB1.1.1. Crea composicións aplicando procesos creativos sinxelos, mediante propostas por escrito, axustándose aos obxectivos finais. EPVAB1.1.2. Coñece e aplica metodos creativos para a elaboración de deseño gráfico, deseños de produto, moda e as súas múltiples aplicacións	CAA,CSIEE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear composicións aplicando procesos creativos sinxelos, mediante propostas por escrito, axustándose aos obxectivos.</li> <li>• Aplicar metodos creativos para a elaboración de deseño gráfico ou deseños de produto.</li> </ul>
B1.2. Crear composicións gráfico-plásticas persoais e colectivas.	EPVAB1.2.1. Reflexiona e avalía, oralmente e por escrito, o proceso creativo propio e alleo desde a idea inicial ata a execución definitiva.	CSIEE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexionar e avaliar, oralmente e por escrito, o proceso creativo propio e alleo desde a idea inicial ata a execución definitiva.</li> </ul>
B1.4. Identificar e diferenciar as propiedades da cor luz e a cor pigmento.	EPVAB1.4.1. Realiza modificacións da cor e as súas propiedades empregando tecnicas propias da cor pigmento e da cor luz, aplicando as TIC, para expresar sensacións en composicións sinxelas. EPVAB1.4.2. Representa con claroscuro a sensación espacial de composicións volumétricas sinxelas. EPVAB1.4.3. Realiza composicións abstractas con diferentes tecnicas gráficas para expresar sensacións por medio do uso da cor.	CSIEE,CSC	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar modificacións da cor e as súas propiedades empregando tecnicas propias da cor pigmento e da cor luz, aplicando as TIC, para expresar sensacións en composicións sinxelas.</li> <li>• Representa con claroscuro a sensación espacial de composicións volumétricas sinxelas.</li> <li>• Realizar composicións abstractas nas que se expresen sensacións por medio do uso da cor.</li> </ul>
B1.5. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das tecnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas. Tempera e lapis de grafito e de cor; colaxe.	EPVAB1.5.1. Utiliza con propiedade as tecnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma axeitada ao obxectivo da actividade EPVAB1.5.2. Utiliza o lapis de grafito e de cor, creando o claroscuro en composicións figurativas e abstractas mediante a aplicación do lapis de forma continua en superficies homoxeneas ou degradadas EPVAB1.5.3. Experimenta coas temperas aplicando a tecnica de diferentes formas (pinceis, esponxas, goteos, distintos graos de humidade, estampaxes, etc.), valorando as posibilidades expresivas segundo o grao de opacidade e a creación de texturas visuais cromáticas EPVAB1.5.4. Utiliza o papel como material, manipulándoo, resgando ou pregando, creando texturas visuais e táctiles para crear composiciónscolaxes matericas e figuras tridimensionais. EPVAB1.5.5. Crea co papel recortado formas abstractas e figurativas compóndoas con fins ilustrativos, decorativos ou comunicativos. EPVAB1.5.6. Aproveita materiais reciclados para a elaboración de obras de forma responsable co medio e aproveitando as súas calidades gráfico-plásticas. EPVAB1.5.7. Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en orde e estado perfectos, e achegao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	CCL,CCEC, CAA,CSC, CSIEE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar con propiedade as tecnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma axeitada ao obxectivo da actividade</li> <li>• Crear composicións figurativas e abstractas mediante a aplicación do lapis de grafito ou cor de forma continua en superficies homoxeneas ou degradadas</li> <li>• Realizar composicións con tecnicas húmidas(tempera,acuarela)experimentando coa tecnica e as súas posibilidades expresivas</li> <li>• Utilizar o papel como material, manipulándoo, resgando ou pregando, creando texturas visuais e táctiles para crear composicións, colaxes matericas e figuras tridimensionais.</li> <li>• Aproveitar materiais reciclados para a elaboración de obras de forma responsable co medio e aproveitando as súas calidades gráfico-plásticas.</li> <li>• Manter o espazo de traballo e o material en orde e estado perfectos, e achegalo á aula cando sexa necesario para a elaboración das actividades.</li> </ul>



B3.1. Coñecer lugares xeométricos e definilos.	EPVAB3.1.1. Explica verbalmente ou por escrito os exemplos máis comúns de lugares xeométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).	CCL	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explicar verbalmente ou por escrito os exemplos máis comúns de lugares xeométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).</li> </ul>
B3.2. Clasificar os polígonos en función dos seus lados, recoñecendo os regulares e os irregulares.	EPVAB3.2.1. Clasifica correctamente calquera polígono de tres a cinco lados, diferenciando claramente se é regular ou irregular.	CAA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clasificar correctamente calquera polígono de tres a cinco lados, diferenciando claramente se é regular ou irregular.</li> </ul>
B3.3. Estudar a construción de polígonos regulares coñecendo o lado.	EPVAB3.3.1. Constrúe correctamente polígonos regulares de ata cinco lados, coñecendo o lado.	CMCCT	<ul style="list-style-type: none"> <li>Construír correctamente polígonos regulares de ata cinco lados, coñecendo o lado.</li> </ul>
B3.4. Comprender as condicións dos centros e as rectas tanxentes en distintos casos de tanxencia e enlaces.	EPVAB3.4.1. Resolve correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente as ferramentas. EPVAB3.4.2. Resolve correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias e rectas, utilizando adecuadamente as ferramentas.	CMCCT,CAA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resolver correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente as ferramentas.</li> <li>Resolver correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias</li> </ul>
B3.5. Comprender a construción do óvalo e do ovoide básicos, aplicando as propiedades das tanxencias entre circunferencias.	EPVAB3.5.1. Constrúe correctamente un óvalo regular, coñecendo o diámetro maior.	CMCCT	1. Construír correctamente un óvalo regular, coñecendo o diámetro maior, o menor ou ambos.
B3.6. Analizar e estudar as propiedades das tanxencias nos óvalos e nos ovoides.	EPVAB3.6.1. Constrúe varios tipos de óvalos e ovoides, segundo os diámetros coñecidos.	CSIEE	2. Construír do ovoide coñecido o eixe menor, o eixe maior ou ambos.
B3.7. Aplicar as condicións das tanxencias e enlaces para construír espirais de dous, tres, catro e cinco centros.	EPVAB3.7.1. Constrúe correctamente espirais de dous, tres, catro e cinco centros.	CMCCT	3. Construír correctamente espirais de dous, tres, catro e cinco centros.
B3.8. Estudar os conceptos de simetrías, xiros e translacións aplicándoos ao deseño de composicións con módulos.	EPVAB3.8.1. Executa deseños aplicando repeticións, xiros e simetrías de módulos.	CD	4. Executar deseños aplicando repeticións, xiros e simetrías de módulos.
B3.9. Comprender o concepto de proxección e aplicalo ao debuxo das vistas de obxectos, con coñecemento da utilidade das anotacións, practicando sobre as tres vistas de obxectos sinxelos e partindo da análise das súas vistas principais.	EPVAB3.9.1. Debuxa correctamente as vistas principais de volumes frecuentes, identificando as tres proxeccións dos seus vértices e as súas arestas.	CMCCT	5. Debuxar correctamente as vistas principais de volumes frecuentes, identificando as tres proxeccións dos seus vértices e as súas arestas.
B3.10. Comprender e practicar o procedemento da perspectiva cabaleira aplicada a volumes elementais.	EPVAB3.10.1. Constrúe a perspectiva cabaleira de prismas e cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de redución sinxelos.	CMCCT	6. Construír a perspectiva cabaleira de prismas, aplicando correctamente coeficientes de redución sinxelos.
3.11. Comprender e practicar os procesos de construción de perspectivas isométricas de volumes sinxelos	EPVAB3.11.1. Realiza perspectiva isométricas de volumes sinxelos, utilizando correctamente a escuadra e o cartabón para correctamente a escuadra e o cartabón para trazado de paralelas. trazado de paralelas.s	CCEC	7. Realizar perspectivas isométricas de volumes sinxelos, utilizando correctamente a escuadra e o cartabón para o trazado de paralelas.



## 4º ESO-Educación plástica, visual e audiovisual

CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	MÍNIMOS ESIXIBLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>B1.1. Realizar composicións creativas, individuais e en grupo, que evidencien as capacidades expresivas da linguaxe plástica e visual, desenvolvendo a creatividade e expresándoa preferentemente coa subxectividade da súa linguaxe persoal ou empregando os códigos, a terminoloxía e os procedementos da linguaxe visual e plástica, co fin de enriquecer as súas posibilidades de comunicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>EPVAB1.1.1. Realiza composicións artísticas seleccionando e utilizando os elementos da linguaxe plástica e visual.</li> </ul>	CCEC	<ul style="list-style-type: none"> <li>Crear composicións aplicando procesos creativos sinxelos.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>B1.2. Realizar obras plásticas experimentando e utilizando diferentes soportes e técnicas, tanto analóxicas coma dixitais, valorando o esforzo de superación que supón o proceso creativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>EPVAB1.2.1. Aplica as leis de composición, creando esquemas de movementos e ritmos, empregando os materiais e as técnicas con precisión.</li> </ul>	CCEC	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar obras plásticas, basados en esquemas xinselos de movemento e ritmo</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>EPVAB1.2.2. Estuda e explica o movemento e as liñas de forza dunha imaxe.</li> </ul>	CCEC	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar de xeito esquemático o movemento nas imaxes xinselas</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>EPVAB1.2.3. Cambia o significado dunha imaxe por medio da cor.</li> </ul>	CCEC	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar modificacións da cor e nas composicións, para variar resultados</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>B1.3. Elixir os materiais e as técnicas máis axeitadas para elaborar unha composición sobre a base duns obxectivos prefixados e da autoavaliación continua do proceso de realización.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>EPVAB1.3.1. Coñece e elixe os materiais máis axeitados para a realización de proxectos artísticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCEC</li> <li>CSIEE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicar as diferentes composicións os materiais e técnicas axeitados. Variando os temas e a finalidade</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>EPVAB1.3.2. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas, mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCEC</li> <li>CSIEE</li> <li>CAA</li> <li>CD</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>B1.4. Realizar proxectos plásticos que comporten unha organización de forma cooperativa, valorando o traballo en equipo coma fonte de riqueza na creación artística.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>EPVAB1.4.1. Entende o proceso de creación artística e as súas fases, e aplica a produción de proxectos persoais e de grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CSIEE</li> <li>CCEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar proxectos xinselos cun proceso creativo que requira traballo colaborativo, diálogo e exposicións de solucións</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>B1.5. Recoñecer en obras de arte a utilización de elementos e técnicas de expresión, apreciar os estilos artísticos, valorar o patrimonio artístico e cultural como un medio de comunicación e satisfacción individual e colectiva, e contribuír á súa conservación a través do respecto e divulgación das obras de arte.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>EPVAB1.5.1. Explica, empregando unha linguaxe axeitada, o proceso de creación dunha obra artística, e analiza os soportes, os materiais e as técnicas gráfico-plásticas que constitúen a imaxe, así como os seus elementos compositivos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CSIEE</li> <li>CCEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar e valorar feitos artísticos dende distintos puntos de vista: estilos materiais, época, etc.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>EPVAB1.5.2. Analiza e le imaxes de obras de arte e sitúaa no período ao que pertencen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CSIEE</li> <li>CCEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar imáxenes e relacionalas co momento ao que pertencen</li> </ul>



▪	▪	▪	•
	▪	▪	•
	▪	▪	
		▪	•
▪	▪	▪	•
	▪	▪	•
	▪	▪	•
	▪	▪	•
▪	▪	▪	•
▪	▪	▪	•
	▪	▪	•

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B3.2. Identificar os elementos que forman a estrutura da linguaxe do deseño.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ EPVAB3.2.1. Identifica e clasifica obxectos en función da familia ou a rama do deseño.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buscar as función do deseño en distintos obxectos ou representacións.</li> <li>• Creación de traballos con directrices claras baseadas no deseño gráfico.</li> </ul>
--	--	---	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B3.3. Realizar composicións creativas que evidencien as calidades técnicas e expresivas da linguaxe do deseño adaptándoas ás áreas, e valorando o traballo en equipo para a creación de ideas orixinais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ EPVAB3.3.1. Realiza distintos tipos de deseño e composicións modulares utilizando as formas xeométricas básicas, estudando a organización do plano e do espazo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>	<p>Realizar composicións básicas con redes modulares atendendo as normas do deseño en canto a forma e color</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ EPVAB3.3.2. Coñece e planifica as fases de realización da imaxe corporativa dunha empresa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar o proceso creativo na creación dun logotipo</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ EPVAB3.3.3. Realiza composicións creativas e funcionais adaptándoas ás áreas do deseño, valorando o traballo organizado e secuenciado na realización de calquera proxecto, así como a exactitude, a orde e a limpeza nas representacións gráficas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manter a orde e a secuenciación no desenvolvemento dun proxecto de deseño gráfico.</li> <li>• Analizar forma e color.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ EPVAB3.3.4. Utiliza as novas tecnoloxías da información e da comunicación para levar a cabo os seus propios proxectos artísticos de deseño.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trasladar ao formato dixital a creación analóxica para continuar co proceso de experimentación.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ EPVAB3.3.5. Planifica os pasos na realización de proxectos artísticos e respecta o realizado por compañeiros e compañeiras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posta en común do traballo realizado, para posibles melloras e críticas dun xeito constructivo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B4.1. Identificar os elementos que forman a estrutura narrativa e expresiva básica da linguaxe audiovisual e multimedia, e describir correctamente os pasos necesarios para a produción dunha mensaxe audiovisual, e valorando o labor de equipo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ EPVAB4.1.1. Analiza os tipos de plano que aparecen en películas cinematográficas, valorando os seus factores expresivos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analise da linguaxe do comic como paso previo ao linguaxe audiovisual.</li> <li>• Recoñecer planos e puntos de vista.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ EPVAB4.1.2. Realiza un <i>storyboard</i> a modo de guión para a secuencia dunha película.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CSIEE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar un cómic utilizando variedade de recursos ,atendendo a un guión previo analizando a elección axeitada dos planos.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ EPVAB4.2.3. Compila imaxes de prensa e analiza as súas finalidades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar as imaxes en función do contexto no que estén insertas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B4.3. Realizar composicións creativas a partir de códigos utilizados en cada linguaxe audiovisual, amosando interese polos avances tecnolóxicos vinculados a estas linguaxes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ EPVAB4.3.1. Elabora imaxes dixitais utilizando programas de debuxo por computador.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar con propiedade as técnicas Audiovisuais coñecidas aplicándoas de forma axeitada ao obxectivo da actividade.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ EPVAB4.3.2. Proxecta un deseño publicitario utilizando os elementos da linguaxe gráfico-plástica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación dun proxecto publicitario, en grupo, seguindo os pasos básicos da linguaxe gráfico-plástica.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ EPVAB4.3.3. Realiza un proxecto persoal seguindo o esquema do proceso de creación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CAA</li> <li>▪ CD</li> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proxecto individual utilizando como medio a linguaxe audiovisual.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B4.4. Amosar unha actitude crítica ante as necesidades de consumo creadas pola publicidade, rexeitando os elementos desta que supoñan discriminación sexual, social ou racial.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ EPVAB4.4.1. Analiza elementos publicitarios cunha actitude crítica desde o coñecemento dos elementos que os compoñen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>	<p>Análise crítica dos elementos que se presentan na publicidade.</p> <p>Aspectos negativos da mesma, recoñecemento dos mesmos nas menxases publicitarias actuais.</p>

# 1º BAC-Debuxo Técnico I

CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS
<p>B1.1. Resolver problemas de configuración de formas poligonais sinxelas no plano coa axuda de utensilios convencionais de debuxo sobre taboleiro, aplicando os fundamentos da xeometría métrica de acordo cun esquema paso a paso e/ou unha figura de análise elaborada previamente.</p>	<p>DT1.B1.1.1. Deseña, modifica ou reproduce formas baseadas en redes modulares cadradas coa axuda do escuadro e o cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente o trazado principal elaborado das liñas auxiliares utilizadas. DT1.B1.1. 2. Determina coa axuda de regra e compás os principais lugares xeométricos de aplicación aos trazados fundamentais no plano, e comproba graficamente o cumprimento das condicións establecidas.</p>	<p>CSIEE,CMCCT,CA A</p>
	<p>DT1.B1.1.3. Relaciona as liñas e os puntos notables de triángulos, cuadriláteros e polígonos coas súas propiedades, e identifica as súas aplicacións. DT1.B1.1.4. Comprende as relacións métricas dos ángulos da circunferencia e o círculo, describe as súas propiedades e identifica as súas posibles aplicacións. DT1.B1.1.5. Resolve triángulos coa axuda de regra e ocompás, aplicando as propiedades das súas liñas e os puntos notables, e os principios xeométricos elementais, e xustifica o procedemento utilizado. DT1.B1.1.6. Deseña, modifica ou reproduce cuadriláteros e polígonos analizando as relaciónsmétricas esenciais e resolvendo o seu trazado por triangulación, radiación, itinerario ou relacións de semellanza. DT1.B1.1.7. Reproduce figuras proporcionais determinando a razón idónea para o espazo de debuxo dispoñible, construíndo a escala gráfica correspondente en función da apreciación establecida e utilizándoa coa precisión requirida. DT1.B1.1.8. Comprende as características das transformacións xeométricas elementais (xiro, translación, simetría, homotecia e afinidade), identificando as súas invariantes, e aplicaas para a resolución de problemas xeométricos e para a representación de formas planas.</p>	

<p>B1.2. Debuxar curvas técnicas e figuras planas compostas por circunferencias e liñas rectas, aplicando os conceptos fundamentais de tanxencias, resaltar a forma final determinada e indicar graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos.</p>	<p>DT1.B1.2.1. Identifica as relacións entre puntos de tanxencia, centros e raios de circunferencias, analizando figuras compostas por enlaces entre liñas rectas e arcos de circunferencia.</p>	<p>CMCCT,CAA, CSIEE</p>
	<p>DT1.B1.2.2. Resolve problemas básicos de tanxencias coa axuda de regra e compás, aplicando con rigor e exactitude as súas propiedades intrínsecas, e utilizando recursos gráficos para destacar claramente o trazado principal elaborado das liñas auxiliares utilizadas. DT1.B1.2.3. Aplica os coñecementos de tanxencias á construción de óvalos, ovoides e espirais, e relaciona a súa forma coas principais aplicacións no deseño arquitectónico e industrial. DT.B1.2.4. Deseña a partir dun bosquejo previo ou reproduce á escala conveniente figuras planas que conteñan enlaces entre liñas rectas e arcos de circunferencia, indicando graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos</p>	<p>CMCCT,CAA, CSIEE</p>
<p>B2.1. Relacionar os fundamentos e as características dos sistemas de representación coas súas posibles aplicacións ao debuxo técnico, seleccionando o sistema axeitado ao obxectivo previsto, e identificar as vantaxes e os inconvenientes en función da información que se desexa amosar e dos recursos dispoñibles.</p>	<p>DT1.B2.1.1. Identifica o sistema de representación empregado a partir da análise de debuxos técnicos, ilustracións ou fotografías de obxectos ou espazos, e determina as características diferenciais e os elementos principais do sistema. DT1.B2.1.2. Establece o ámbito de aplicación dos principais sistemas de epresentación, e ilustra as súas vantaxes e os seus inconvenientes mediante o debuxo a man alzada dun mesmo corpo xeométrico sinxelo. DT1.B2.1.3. Selecciona o sistema de representación idóneo para a definición dun obxecto ou espazo, analizando a complexidade da súa forma, a finalidade da representación, a exactitude requirida e os recursos informáticos dispoñibles.</p>	<p>CCL,CD, CMCCT,CAA, CSIEE,CCEC</p>
	<p>DT1B2.1.4. Comprende os fundamentos do sistema diédrico e describe os procedementos de obtención das proxeccións esúa disposición normalizada. DT1.B2.1.5. Comprende o funcionamento do sistema diédrico, relacionando os seus elementos, convencionalismos e notacións coas proxeccións necesarias para representar inequivocamente a posición de puntos, rectas e planos, e resolve problemas de pertenza, intersección e verdadeira magnitude.a súa disposición normalizada.</p>	



--	--	--

## 2º BAC-Debuxo Técnico II

CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B1.1. Resolver problemas de tanxencias mediante a aplicación das propiedades do arco capaz, dos eixes e centros radicais e/ou da transformación de circunferencias e rectas por inversión, indicando graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B1.1.1. Identifica a estrutura xeométrica de obxectos industriais ou arquitectónicos a partir da análise de plantas, alzados, perspectivas ou fotografías, sinalando os seus elementos básicos e determinando as principais relacións de proporcionalidade.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CCL</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B1.1.2. Determina lugares xeométricos de aplicación ao debuxo aplicando os conceptos de potencia ou inversión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CMCCT</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B1.1.3. Transforma por inversión figuras planas compostas por puntos, rectas e circunferencias describindo as súas posibles aplicacións á resolución de problemas xeométricos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CAA</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B1.1.4. Selecciona estratexias para a resolución de problemas xeométricos complexos, analizando as posibles solucións e transformándoos por analogía noutros problemas máis sinxelos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CSIEE</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B1.1.5. Resolve problemas de tanxencias aplicando as propiedades dos eixes e centros radicais, e indicando graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CMCCT</li> </ul>	



<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B1.2. Debuxar curvas cíclicas e cónicas e identificar os seus principais elementos, utilizando as súas propiedades fundamentais para resolver problemas de pertenza, tanxencia ou incidencia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B1.2.1. Comprende a orixe das curvas cónicas e as relacións métricas entre elementos, describe as súas propiedades e identifica as súas aplicacións.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CCL</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B1.2.2. Resolve problemas de pertenza, intersección e tanxencias entre liñas rectas e curvas cónicas, aplicando as súas propiedades, e xustifica o procedemento utilizado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CAA</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B1.2.3. Traza curvas cónicas logo de determinar os elementos que as definen, tales como eixes, focos, directrices, tanxentes ou asíntotas, resolvendo o seu trazado por puntos ou por homoloxía respecto á circunferencia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CSIEE</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B1.3. Relacionar as transformacións homolóxicas coas súas aplicacións á xeometría plana e aos sistemas de representación, valorando a rapidez e a exactitude nos trazados que proporciona a súa utilización.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B1.3.1. Comprende as características das transformacións homolóxicas, identifica os seus invariantes xeométricos e describe as súas aplicacións.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CCL</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B1.3.2. Aplica a homoloxía e a afinidade á resolución de problemas xeométricos e á representación de formas planas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CSIEE</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B1.3.3. Deseña a partir dun bosquexo previo ou reproduce á escala conveniente figuras planas complexas, e indica graficamente a construción auxiliar utilizada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CMCCT</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B2.1. Valorar a importancia da elaboración de debuxos a man alzada para desenvolver a visión espacial, analizando a posición relativa entre rectas, planos e superficies, identificando as súas relacións métricas para determinar o sistema de representación axeitado e a estratexia idónea que solucione os problemas de representación de corpos ou espazos tridimensionais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B2.1.1. Comprende os fundamentos ou principios xeométricos que condicionan o paralelismo e a perpendicularidade entre rectas e planos, utilizando o sistema diédrico ou, de ser o caso, o sistema de planos cotados como ferramenta base para resolver problemas de pertenza, posición, mínimas distancias e verdadeira magnitude.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CAA</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B2.1.2. Representa figuras planas contidas en planos paralelos, perpendiculares ou oblicuos aos planos de proxección, trazando as súas proxeccións diédricas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CSIEE</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B2.1.3. Determina a verdadeira magnitude de segmentos, ángulos e figuras planas utilizando xiros, abatements ou cambios de plano en sistema diédrico e, de ser o caso, no sistema de planos cotados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CAA</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B2.1.4. Representa o hexaedro ou cubo en calquera posición respecto aos planos coordenados, o resto dos poliedros regulares, prismas e pirámides en posicións favorables, coa axuda das súas proxeccións diédricas, determinando partes vistas e ocultas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CSIE</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B2.2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros e conos mediante as súas proxeccións ortográficas, analizando as posicións singulares respecto aos planos de proxección, determinando as relacións métricas entre os seus elementos, as seccións planas principais e a verdadeira magnitude ou desenvolvemento das superficies que os conforman.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B2.2.1. Representa cilindros e conos de revolución aplicando xiros ou cambios de plano para dispor as súas proxeccións diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CMCCT</li> <li>▪ CAA</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B2.2.2. Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas e/ou esféricas, debuxando as súas proxeccións diédricas e obtendo a súa verdadeira</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CMCCT</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B2.2.3. Acha a intersección entre liñas rectas e corpos xeométricos coa axuda das súas proxeccións diédricas ou a súa perspectiva, indicando o trazado auxiliar utilizado para a determinación dos puntos de entrada e saída</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CMCCT</li> </ul>		

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B3.1. Elaborar bosquexos, esbozos e planos necesarios para a definición dun proxecto sinxelo relacionado co deseño industrial ou arquitectónico, valorar a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a utilización de aplicacións informáticas, planificar de maneira conxunta o seu desenvolvemento, revisar o avance dos traballos e asumir as tarefas encomendadas con responsabilidade.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B3.1.1. Elabora e participa activamente en proxectos cooperativos de construción xeométrica, aplicando estratexias propias adecuadas á linguaxe do debuxo técnico.</li> <li>▪ DT2.B3.1.2. Identifica formas e medidas de obxectos industriais ou arquitectónicos, a partir dos planos técnicos que os definen.</li> <li>▪ DT2.B3.1.3. Debuxa bosquexos a man alzada e esbozos cotados para posibilitar a comunicación técnica con outras persoas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CSC</li> <li>▪ CMCCT</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B3.1.4. Elabora esbozos de conxuntos e/ou pezas industriais ou obxectos arquitectónicos, dispoño as vistas, os cortes e/ou as seccións necesarias, tomando medidas directamente da realidade ou de perspectivas a escala, elaborando bosquexos a man alzada para a elaboración de debuxos cotados e planos de montaxe, instalación, detalle ou fabricación, de acordo coa normativa de aplicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CCEC</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B3.2. Presentar de xeito individual e colectivo os bosquexos, os esbozos e os planos necesarios para a definición dun proxecto sinxelo relacionado co deseño industrial ou arquitectónico, valorar a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a utilización de aplicacións informáticas, planificar de maneira conxunta o seu desenvolvemento, revisar o avance dos traballos e asumir as tarefas encomendadas con responsabilidade.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B3.2.1. Comprende as posibilidades das aplicacións informáticas relacionadas co debuxo técnico, e valora a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a súa utilización.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B3.2.2. Representa obxectos industriais ou arquitectónicos coa axuda de programas de debuxo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando obxectos e dispoño a información relacionada en capas diferenciadas pola súa utilidade.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B3.2.3. Representa obxectos industriais ou arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, inserindo sólidos elementais, manipulándoos ata obter a forma buscada, importando modelos ou obxectos de galerías ou bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando o encadramento, a iluminación e o punto de vista adecuado ao propósito buscado.</li> <li>▪ DT2.B3.2.4. Presenta os traballos de debuxo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de xeito que estes sexan claros e limpos, e que respondan ao obxectivo para os que se realizaron.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CD</li> </ul>	
--	--	--	--

<p>B3.1. Valorar a normalización como convencionalismo para a comunicación universal que permite simplificar os métodos de produción, asegurar a calidade dos produtos, posibilitar a súa distribución e garantir a súa utilización polo destinatario final.</p>	<p>DT1.B3.2.2. Representa pezas e elementos industriais ou de construción, aplicando as normas referidas aos principais métodos de proxección ortográficos, seleccionando as vistas imprescindibles para a súa definición, dispóndoas axeitadamente e diferenciando o trazado de eixes, liñas vistas e ocultas.</p> <p>DT1.B3.2.3. Cota pezas industriais sinxelas identificando as cotas necesarias para a súa correcta definición dimensional e dispóndoas de acordo coa norma.</p> <p>DT1.B3.2.4. Cota espazos arquitectónicos sinxelos identificando as cotas necesarias para a súa correcta definición dimensional e dispóndoas de acordo coa norma.</p> <p>DT1.B3.2.5. Representa obxectos con ocios mediante cortes e seccións, aplicando as normas básicas correspondentes.</p>
--	---