

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

CURSO 2025-2026

BACHILLERATO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1º BACHILLERATO: DIBUJO TÉCNICO I

Competencia específica 1.

CE1. Analizar la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico en elementos arquitectónicos, de ingeniería o de otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia y atendiendo a la diversidad cultural.

CrEv.1.1. Relacionar las matemáticas y el dibujo geométrico, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería u otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia.

CrEv.1.2. Identificar estructuras geométricas básicas a partir de referentes arquitectónicos de nuestro patrimonio monumental.

CrEv.1.3. Manejar correctamente los principales instrumentos de dibujo técnico, distinguiendo su función y terminología específica.

CrEv.1.4. Comparar la presencia del dibujo geométrico en distintas culturas y relacionarlo con el contexto social, desde una perspectiva de género entre otras.

Competencia específica 2.

CE2. Resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones, aplicando fundamentos de geometría métrica a través de razonamientos inductivos, deductivos y lógicos.

CrEv.2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

CrEv.2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza

CrEv.2.3. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia e inversión, valorando la precisión del trazado gráfico y digital.

CrEv.2.4. Construir curvas técnicas ligadas al concepto de tangencia, con precisión en los distintos enlaces.

Competencia específica 3.

CE3. Representar la realidad tridimensional sobre la superficie del plano mediante los diferentes sistemas de representación, considerando la importancia del dibujo en arquitectura, ingeniería, diseño y otros ámbitos artísticos.

CrEv.3.1. Representar elementos básicos en el espacio, mediante sistema diédrico, determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.

CrEv.3.2. Solucionar problemas de intersección, paralelismo, perpendicularidad y distancias en sistema diédrico.

CrEv.3.3. Definir elementos y figuras planas en sistema axonométrico y cónico, valorando su importancia como métodos de representación espacial.

CrEv.3.4. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.

CrEv.3.5. Valorar el rigor gráfico de las representaciones y las aplicaciones digitales basadas en sistemas de representación.

Competencia específica 4.

CE4. Documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles, aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada y valorando la importancia del croquis en la fase inicial de un proyecto.

CrEv.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.

CrEv.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.

CrEv.4.3. Apreciar la limpieza y claridad de los trazados, respetando las vistas mínimas necesarias

Competencia específica 5.

CE5. Participar en proyectos colectivos de creación digital de objetos y espacios en dos y tres dimensiones mediante el uso de programas específicos CAD, valorando las aportaciones de todos los miembros del equipo.

CrEv.5.1. Crear figuras planas mediante programas informáticos de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.

CrEv.5.2. Representar digitalmente sólidos tridimensionales mediante herramientas digitales 3D básicas.

CrEv.5.3. Diseñar piezas buscando la limpieza y claridad de formas, utilizando las herramientas CAD más adecuadas.

1º BACHILLERATO: DIBUJO ARTÍSTICO I

Competencia específica 1.

CE1. Identificar y analizar la presencia del dibujo en las diversas manifestaciones culturales y artísticas valorando su aportación a todas ellas, así como a otros ámbitos disciplinares.

CrEv.1.1. Reconocer la función del dibujo como lenguaje universal, identificándolo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

CrEv.1.2. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas artísticas, identificando los cambios producidos en ellas según las diferentes etapas históricas.

CrEv.1.3. Indagar en los cánones y proporciones de la anatomía humana a lo largo de la historia, valorando el dibujo como herramienta para la representación del cuerpo humano y su diversidad

Competencia específica 2.

CE2. Realizar dibujos a mano alzada, bocetos y encajes, de acuerdo con los fundamentos de la proporción, la composición y la percepción visual, interpretando la realidad y expresando ideas, sentimientos y emociones en obras de creación artística individuales o colectivas.

CrEv.2.1. Emplear el dibujo a mano alzada y el boceto como herramienta integrando el encaje y la proporción en obras de referencia, bidimensionales o tridimensionales.

CrEv.2.2. Identificar los fundamentos de la composición analizando obras de referencia, bidimensionales o tridimensionales.

CrEv.2.3. Analizar obras de referencia de acuerdo con los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios.

CrEv.2.4. Experimentar con los principios de la composición y ordenación de los elementos en el espacio, empleándolos con intenciones comunicativas y expresivas en producciones artísticas individuales o colectivas.

Competencia específica 3.

CE3. Elaborar propuestas gráficas y artísticas con intención expresiva o comunicativa empleando los elementos del lenguaje visual con espíritu crítico.

CrEv.3.1. Reconocer los elementos del lenguaje visual atendiendo a su diversidad y sus posibilidades expresivas.

CrEv.3.2. Utilizar los elementos del lenguaje visual: punto, línea, plano y color, entre otros, en el análisis de obras de referencia.

CrEv.3.3. Aplicar la teoría del color y sus usos culturales en el análisis de obras de referencia y utilizarla en creaciones individuales o colectivas.

CrEv.3.4. Integrar los elementos del lenguaje visual realizando producciones artísticas individuales o colectivas.

Competencia específica 4.

CE4. Representar el volumen y la perspectiva en soportes bidimensionales, analizando el contraste de luces y sombras propios del claroscuro tanto en obras de referencia como en creaciones artísticas.

CrEv.4.1. Utilizar los fundamentos básicos del claroscuro en la representación del volumen en obras bidimensionales.

CrEv.4.2. Reproducir obras de referencia analizando la forma, y los conceptos de contraste y claroscuro.

CrEv.4.3. Representar el volumen en creaciones artísticas individuales o colectivas experimentando los fundamentos básicos del claroscuro

CrEv.4.4. Escribir el espacio tridimensional aplicando la perspectiva en el dibujo.

Competencia específica 5.

CE5. Experimentar con las técnicas de expresión artística, tradicionales, contemporáneas y digitales, buscando diversas posibilidades en la realización de producciones gráficas y proyectos artísticos reflexionando sobre la sostenibilidad y el consumo responsable.

CrEv.5.1. Identificar las diferentes técnicas, herramientas, y soportes, distinguiendo sus compatibilidades y apreciando sus posibilidades expresivas.

CrEv.5.2. Experimentar con diferentes técnicas, herramientas y soportes, representando la realidad o analizando referencias artísticas.

CrEv.5.3. Indagar en las diferentes técnicas herramientas y soportes en la creación de obras artísticas atendiendo a su impacto medioambiental.

CrEv.5.4. Emplear herramientas digitales aplicadas al dibujo y al diseño para la creación de productos artísticos.

Competencia específica 6.

CE6. Expresar ideas, sentimientos y emociones creando discursos visuales argumentados, planificando el proceso de trabajo y prestando especial atención en ellas a la promoción de los derechos humanos, la igualdad de género y el respeto a la diversidad

CrEv.6.1. Emplear la terminología específica del área para argumentar la intención expresiva

CrEv.6.2. Utilizar los recursos de la práctica creativa para comunicar y expresar ideas, sentimientos y emociones, valorando el proceso y el resultado final.

CrEv.6.3. Planificar el proceso creativo, individual o colectivo, aplicando un método de trabajo estructurado y ordenado.

CrEv.6.4. Reproducir obras de referencia, incluidas las contemporáneas, analizando los valores de igualdad de género y el respeto a la diversidad.

2º BACHILLERATO: DIBUJO TÉCNICO I I

Competencia específica 1.

CE1. Analizar la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico en elementos arquitectónicos, de ingeniería o de otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia y atendiendo a la diversidad cultural.

CrEv.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.

CrEv.1.2. Identificar y recrear construcciones geométricas en piezas industriales de nuestro entorno, valorando la aplicación práctica del dibujo técnico.

CrEv.1.3. Comparar instrumentos, material y terminología de dibujo técnico con herramientas de software digital de diseño.

Competencia específica 2.

CE2. Resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones, aplicando fundamentos de geometría métrica a través de razonamientos inductivos, deductivos y lógicos.

CrEv.2.1. Resolver figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.

CrEv.2.2. Construir polígonos con equivalencia de áreas, aplicando proporcionalidad y valorando la claridad y limpieza de los dibujos.

CrEv.2.3. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia e inversión, valorando la precisión del trazado gráfico y digital.

CrEv.2.4. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción con y sin herramientas digitales.

Competencia específica 3.

CE3. Representar la realidad tridimensional sobre la superficie del plano mediante los diferentes sistemas de representación, considerando la importancia del dibujo en arquitectura, ingeniería, diseño y otros ámbitos artísticos.

CrEv.3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, obteniendo verdaderas magnitudes.

CrEv.3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema

diédrico, así como secciones planas en los mismos.

CrEv.3.3. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, utilizando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.

CrEv.3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos de arquitectura o topografía mediante el sistema de planos acotados.

CrEv.3.5. Valorar el rigor gráfico de las representaciones y la recreación digital de sólidos.

Competencia específica 4.

CE4. Documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles, aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada y valorando la importancia del croquis en la fase inicial de un proyecto.

CrEv.4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos de despieces y planos de conjunto, según normativa UNE e ISO.

CrEv.4.2. Emplear croquis para el estudio de cortes, secciones y roturas en el diseño de piezas industriales.

CrEv.4.3. Valorar la limpieza, claridad y resolución del delineado normalizado.

Competencia específica 5.

CE5. Participar en proyectos colectivos de creación digital de objetos y espacios en dos y tres dimensiones mediante el uso de programas específicos CAD, valorando las aportaciones de todos los miembros del equipo.

CrEv.5.1. Representar objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.

CrEv.5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

CrEv.5.3. Diseñar digitalmente conjuntos mecánicos cuidando la presentación, claridad y simplicidad del producto final, junto a la documentación técnica necesaria.

2º BACHILLERATO: DIBUJO ARTÍSTICO II

Competencia específica 1.

CE1. Identificar y analizar la presencia del dibujo en las diversas manifestaciones culturales y artísticas valorando su aportación a todas ellas, así como a otros ámbitos disciplinares.

CrEv.1.1. Identificar la presencia del dibujo en diversos contextos visuales y audiovisuales, valorando su capacidad comunicativa.

CrEv.1.2. Explicar las múltiples funciones del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, analizando su uso en obras de diferentes ámbitos disciplinares.

CrEv.1.3. Representar con destreza la figura humana, atendiendo a los cánones y proporciones del ser humano a lo largo de la historia, así como a su diversidad anatómica.

CrEv.1.4. Argumentar la importancia del patrimonio cultural y artístico como elemento esencial de la identidad personal, y como legado universal.

Competencia específica 2.

CE2. Realizar dibujos a mano alzada, bocetos y encajes, de acuerdo con los fundamentos de la proporción, la composición y la percepción visual, interpretando la realidad y expresando ideas, sentimientos y emociones en obras de creación artística individuales o colectivas.

CrEv.2.1. Dibujar con destreza la realidad mediante bocetos y esbozos, desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa, y estimulando la memoria visual.

CrEv.2.2. Realizar creaciones artísticas individuales o colectivas de acuerdo con los fundamentos de la proporción y la composición.

CrEv.2.3. Realizar obras de creación propia empleando con criterio los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios.

CrEv.2.4. Diseñar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio.

CrEv.2.5. Transferir las ideas trabajadas en bocetos a propuestas definitivas, plasmando sus cualidades expresivas en las producciones artísticas individuales o colectivas.

Competencia específica 3.

CE3. Elaborar propuestas gráficas y artísticas con intención expresiva o comunicativa empleando los elementos del lenguaje visual con espíritu crítico.

CrEv.3.1. Analizar las diversas posibilidades expresivas de los elementos del lenguaje visual: forma,

textura y color, aplicándolos a obras de creación artística individuales o colectivas.

CrEv.3.2. Experimentar con las posibilidades gráficas de las formas, colores y texturas, aportando identidad personal al proceso creativo.

CrEv.3.3. Integrar los fundamentos de los contrastes de color y de la textura visual y táctil creando producciones artísticas.

CrEv.3.4. Crear con sensibilidad y autonomía producciones artísticas aplicando los elementos del lenguaje visual.

Competencia específica 4.

CE4. Representar el volumen y la perspectiva en soportes bidimensionales, analizando el contraste de luces y sombras propios del claroscuro tanto en obras de referencia como en creaciones artísticas.

CrEv.4.1. Utilizar las escalas y las claves tonales, en las creaciones gráficas para representar el volumen.

CrEv.4.2. Representar gráficamente el volumen y el espacio tridimensional, empleando medios y técnicas aplicables al claroscuro.

CrEv.4.3. Experimentar con los valores plásticos del claroscuro generando una intención comunicativa y expresiva en la creación artística.

CrEv.4.4. Dibujar perspectivas en representaciones gráficas, atendiendo a las proporciones e iluminación, entre otros.

Competencia específica 5.

CE5. Experimentar con las técnicas de expresión artística, tradicionales, contemporáneas y digitales, buscando diversas posibilidades en la realización de producciones gráficas y proyectos artísticos reflexionando sobre la sostenibilidad y el consumo responsable.

CrEv.5.1. Emplear con destreza diferentes técnicas, herramientas y soportes, tradicionales y contemporáneas, atendiendo a sus compatibilidades para diseñar producciones artísticas.

CrEv.5.2. Seleccionar las técnicas, herramientas y soportes más adecuados en función de la intencionalidad expresiva de las obras de creación artística, y aplicando un consumo responsable.

CrEv.5.3. Innovar en el uso de técnicas, herramientas y soportes para la representación de diseños o creaciones artísticas.

CrEv.5.4. Analizar el cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística, integrándolo en las creaciones gráficas y apreciando su valor en las propuestas artísticas

contemporáneas.

Competencia específica 6.

CE6. Expresar ideas, sentimientos y emociones creando discursos visuales argumentados, planificando el proceso de trabajo y prestando especial atención en ellas a la promoción de los derechos humanos, la igualdad de género y el respeto a la diversidad.

CrEv.6.1. Exponer de forma respetuosa, el proceso de creación de un proyecto gráfico, individual o colectivo, argumentando las decisiones plásticas y los recursos empleados.

CrEv.6.2. Transmitir ideas, sentimientos y emociones de manera respetuosa e inclusiva, utilizando la creación artística como medio de expresión, valorando el proceso y el resultado final.

CrEv.6.3. Diseñar producciones gráficas colectivas, planificando un método de trabajo y valorando las propuestas compartidas.

CrEv.6.4. Crear producciones gráficas individuales o colectivas promoviendo los valores democráticos, la igualdad de género y el respeto a la diversidad.

DEPARTAMENT DE DIBUIX

BATXILLERAT

CURS 2024-2025

CRITERIS D'AVALUACIÓ

1r BATXILLERAT: DIBUIX TÈCNIC I

Competència específica 1.

CE1. Analitzar la relació entre les matemàtiques i el dibuix geomètric en elements arquitectònics, d'enginyeria o d'altres àmbits artístics al llarg de la història i atenent la diversitat cultural.

CrEv.1.1. Relacionar les matemàtiques i el dibuix geomètric, valorant la seva importància en diferents camps com l'arquitectura, l'enginyeria o altres àmbits artístics al llarg de la història.

CrEv.1.2. Identificar estructures geomètriques bàsiques a partir de referents arquitectònics del nostre patrimoni monumental.

CrEv.1.3. Manejar correctament els principals instruments de dibuix tècnic, distingint la seva funció i terminologia específica.

CrEv.1.4. Comparar la presència del dibuix geomètric en diferents cultures i relacionar-lo amb el context social, des d'una perspectiva de gènere entre d'altres.

Competència específica 2.

CE2. Resoldre gràficament operacions matemàtiques, relacions, construccions i transformacions, aplicant fonaments de geometria mètrica a través de raonaments inductius, deductius i lògics.

CrEv.2.1. Solucionar gràficament càlculs matemàtics i transformacions bàsiques aplicant conceptes i propietats de la geometria plana.

CrEv.2.2. Traçar gràficament construccions poligonals basant-se en les seves propietats i mostrant interès per la precisió, claredat i neteja

CrEv.2.3. Resoldre tangències aplicant els conceptes de potència i inversió, valorant la precisió del traçat gràfic i digital.

CrEv.2.4. Construir corbes tècniques lligades al concepte de tangència, amb precisió en els diferents enllaços.

Competència específica 3.

CE3. Representar la realitat tridimensional sobre la superfície del plànol mitjançant els diferents sistemes de representació, considerant la importància del dibuix en arquitectura, enginyeria, disseny i altres àmbits artístics.

CrEv.3.1. Representar elements bàsics en l'espai, mitjançant sistema dièdric, determinant la seva relació de pertinença, posició i distància.

CrEv.3.2. Solucionar problemes d'intersecció, paral·lisme, perpendicularitat i distàncies en sistema dièdric.

CrEv.3.3. Definir elements i figures planes en sistema axonomètric i cònic, valorant la seva importància com a mètodes de representació espacial.

CrEv.3.4. Representar i interpretar elements bàsics en el sistema de plànols acotats fent ús dels seus fonaments.

CrEv.3.5. Valorar el rigor gràfic de les representacions i les aplicacions digitals basades en sistemes de representació.

Competència específica 4.

CE4. Documentar gràficament projectes arquitectònics i enginyers, aplicant les normes UNE i ISO de manera apropiada i valorant la importància del croquis en la fase inicial d' un projecte.

CrEv.4.1. Documentar gràficament objectes senzills mitjançant les seves vistes acotades aplicant la normativa UNE i ISO en la utilització de sintaxi, escales i formats, valorant la importància d'usar un llenguatge tècnic comú.

CrEv.4.2. Utilitzar el croquis i l'esbós com a elements de reflexió en l'aproximació i indagació d'alternatives i solucions als processos de treball.

CrEv.4.3. Apreciar la neteja i claredat dels traçats, respectant les vistes mínimes necessàries

Competència específica 5.

CE5. Participar en projectes col·lectius de creació digital d'objectes i espais en dues i tres dimensions mitjançant l'ús de programes específics CAD, valorant les aportacions de tots els membres de l'equip.

CrEv.5.1. Crear figures planes mitjançant programes informàtics de dibuix vectorial, usant les eines que aporten i les tècniques associades.

CrEv.5.2. Representar digitalment sòlids tridimensionals mitjançant eines digitals 3D bàsiques.

CrEv.5.3. Dissenyar peces buscant la neteja i claredat de formes, utilitzant les eines CAD més adequades.

1r BATXILLERAT: DIBUIX ARTÍSTIC I

Competència específica 1.

CE1. Identificar i analitzar la presència del dibuix en les diverses manifestacions culturals i artístiques valorant la seva aportació a totes elles, així com a altres àmbits disciplinars.

CrEv.1.1. Reconèixer la funció del dibuix com a llenguatge universal, identificant-lo en diferents manifestacions culturals i artístiques.

CrEv.1.2. Analitzar el llenguatge, les tècniques i procediments del dibuix en diferents propostes artístiques, identificant els canvis produïts en elles segons les diferents etapes històriques.

CrEv.1.3. Indagar en els cànons i proporcions de l'anatomia humana al llarg de la història, valorant el dibuix com a eina per a la representació del cos humà i la seva diversitat.

Competència específica 2.

CE2. Realitzar dibuixos a mà alçada, esbossos i encaixos, d'acord amb els fonaments de la proporció, la composició i la percepció visual, interpretant la realitat i expressant idees, sentiments i emocions en obres de creació artística individuals o col·lectives.

CrEv.2.1. Emprar el dibuix a mà alçada i l'esbós com a eina integrant l'encaix i la proporció en obres de referència, bidimensionals o tridimensionals.

CrEv.2.2. Identificar els fonaments de la composició analitzant obres de referència, bidimensionals o tridimensionals.

CrEv.2.3. Analitzar obres de referència d'acord amb els mecanismes de la percepció visual, les seves lleis i principis.

CrEv.2.4. Experimentar amb els principis de la composició i ordenació dels elements en l'espai, emprant-los amb intencions comunicatives i expressives en produccions artístiques individuals o col·lectives.

Competència específica 3.

CE3. Elaborar propostes gràfiques i artístiques amb intenció expressiva o comunicativa emprant els elements del llenguatge visual amb esperit crític.

CrEv.3.1. Reconèixer els elements del llenguatge visual atenent la seva diversitat i les seves possibilitats expressives.

CrEv.3.2. Utilitzar els elements del llenguatge visual: punt, línia, pla i color, entre d'altres, en l'anàlisi d'obres de referència.

CrEv.3.3. Aplicar la teoria del color i els seus usos culturals en l'anàlisi d'obres de referència i utilitzar-la en creacions individuals o col·lectives.

CrEv.3.4. Integrar els elements del llenguatge visual realitzant produccions artístiques individuals o col·lectives.

Competència específica 4.

CE4. Representar el volum i la perspectiva en suports bidimensionals, analitzant el contrast de llums i ombres propis del clarobscur tant en obres de referència com en creacions artístiques.

CrEv.4.1. Utilitzar els fonaments bàsics del clarobscur en la representació del volum en obres bidimensionals.

CrEv.4.2. Reproduir obres de referència analitzant la forma, i els conceptes de contrast i clarobscur.

CrEv.4.3. Representar el volum en creacions artístiques individuals o col·lectives experimentant els fonaments bàsics del clarobscur

CrEv.4.4. Escriure l'espai tridimensional aplicant la perspectiva en el dibuix.

Competència específica 5.

CE5. Experimentar amb les tècniques d'expressió artística, tradicionals, contemporànies i digitals, cercant diverses possibilitats en la realització de produccions gràfiques i projectes artístics reflexionant sobre la sostenibilitat i el consum responsable.

CrEv.5.1. Identificar les diferents tècniques, eines, i suports, distingint les seves compatibilitats i apreciament les seves possibilitats expressives.

CrEv.5.2. Experimentar amb diferents tècniques, eines i suports, representant la realitat o analitzant referències artístiques.

CrEv.5.3. Indagar en les diferents tècniques eines i suports en la creació d'obres artístiques atenent el seu impacte mediambiental.

CrEv.5.4. Emprar eines digitals aplicades al dibuix i al disseny per a la creació de productes artístics.

Competència específica 6.

CE6. Expressar idees, sentiments i emocions creant discursos visuals argumentats, planificant el procés de treball i prestant especial atenció en elles a la promoció dels drets humans, la igualtat de gènere i el respecte a la diversitat.

CrEv.6.1. Emprar la terminologia específica de l'àrea per argumentar la intenció expressiva

CrEv.6.2. Utilitzar els recursos de la pràctica creativa per comunicar i expressar idees, sentiments i emocions, valorant el procés i el resultat final.

CrEv.6.3. Planificar el procés creatiu, individual o col·lectiu, aplicant un mètode de treball estructurat i ordenat.

CrEv.6.4. Reproduir obres de referència, incloses les contemporànies, analitzant els valors d'igualtat de gènere i el respecte a la diversitat

2n BATXILLERAT: DIBUIX TÉCNIC I I

Competència específica 1.

CE1. Analitzar la relació entre les matemàtiques i el dibuix geomètric en elements arquitectònics, d'enginyeria o d'altres àmbits artístics al llarg de la història i atenent la diversitat cultural.

CrEv.1.1. Analitzar l'evolució de les estructures geomètriques i elements tècnics en l'arquitectura i enginyeria contemporànies, valorant la influència del progrés tecnològic i de les tècniques digitals de representació i modelatge.

CrEv.1.2. Identificar i recrear construccions geomètriques en peces industrials del nostre entorn, valorant l'aplicació pràctica del dibuix tècnic.

CrEv.1.3. Comparar instruments, material i terminologia de dibuix tècnic amb eines de programari digital de disseny.

Competència específica 2.

CE2. Resoldre gràficament operacions matemàtiques, relacions, construccions i transformacions, aplicant fonaments de geometria mètrica a través de raonaments inductius, deductius i lògics.

CrEv.2.1. Resoldre figures planes aplicant transformacions geomètriques i valorant la seva utilitat en els sistemes de representació.

CrEv.2.2. Construir polígons amb equivalència d'àrees, aplicant proporcionalitat i valorant la claredat i neteja dels dibuixos.

CrEv.2.3. Resoldre tangències aplicant els conceptes de potència i inversió, valorant la precisió del traçat gràfic i digital.

CrEv.2.4. Traçar corbes còniques i les seves rectes tangents aplicant propietats i mètodes de construcció amb i sense eines digitals.

Competència específica 3.

CE3. Representar la realitat tridimensional sobre la superfície del plànol mitjançant els diferents sistemes de representació, considerant la importància del dibuix en arquitectura, enginyeria, disseny i altres àmbits artístics.

CrEv.3.1. Resoldre problemes geomètrics mitjançant abatiments, girs i canvis de pla, obtenint veritables magnituds.

CrEv.3.2. Representar cossos geomètrics i de revolució aplicant els fonaments del sistema dièdric, així com seccions planes en els mateixos.

CrEv.3.3. Recrear la realitat tridimensional mitjançant la representació de sòlids en perspectives axonomètriques i cònica, utilitzant els coneixements específics d'aquests sistemes de representació.

CrEv.3.4. Desenvolupar projectes gràfics senzills d'arquitectura o topografia mitjançant el sistema de plànols acotats.

CrEv.3.5. Valorar el rigor gràfic de les representacions i la recreació digital de sòlids.

Competència específica 4.

CE4. Documentar gràficament projectes arquitectònics i enginyers, aplicant les normes UNE i ISO de manera apropiada i valorant la importància del croquis en la fase inicial d'un projecte.

CrEv.4.1. Elaborar la documentació gràfica apropiada a projectes de diferents camps, formalitzant i definint dissenys tècnics d'acomiadades i plànols de conjunt, segons normativa UNE i ISO.

CrEv.4.2. Emprar croquis per a l'estudi de talls, seccions i trencaments en el disseny de peces industrials.

CrEv.4.3. Valorar la neteja, claredat i resolució del delineat normalitzat.

Competència específica 5.

CE5. Participar en projectes col·lectius de creació digital d'objectes i espais en dos i tres dimensions mitjançant l'ús de programes específics CAD, valorant les aportacions de tots els membres de l'equip.

CrEv.5.1. Representar objectes i construccions mitjançant aplicacions CAD valorant les possibilitats que aquestes eines aporten al dibuix i al treball col·laboratiu.

CrEv.5.2. Recrear virtualment peces en tres dimensions aplicant operacions algebraiques entre primitives per a la presentació de projectes en grup.

CrEv.5.3. Dissenyar digitalment conjunts mecànics cuidant la presentació, claredat i simplicitat del producte final, juntament amb la documentació tècnica necessària.

2º BACHILLERATO: DIBUIX ARTÍSTIC I I

Competència específica 1.

CE1. Identificar i analitzar la presència del dibuix en les diverses manifestacions culturals i artístiques valorant la seva aportació a totes elles, així com a altres àmbits disciplinars.

CrEv.1.1. Identificar la presència del dibuix en diversos contextos visuals i audiovisuals, valorant la seva capacitat comunicativa.

CrEv.1.2. Explicar les múltiples funcions del dibuix en diferents manifestacions culturals i artístiques, analitzant el seu ús en obres de diferents àmbits disciplinars.

CrEv.1.3. Representar amb destresa la figura humana, atenent els cànons i proporcions de l'ésser humà al llarg de la història, així com a la seva diversitat anatòmica.

CrEv.1.4. Argumentar la importància del patrimoni cultural i artístic com a element essencial de la identitat personal, i com a llegat universal.

Competència específica 2.

CE2. Realitzar dibuixos a mà alçada, esbossos i encaixos, d'acord amb els fonaments de la proporció, la composició i la percepció visual, interpretant la realitat i expressant idees, sentiments i emocions en obres de creació artística individuals o col·lectives.

CrEv.2.1. Dibuixar amb destresa la realitat mitjançant esbossos i esbossos, desenvolupant una expressió pròpia, espontània i creativa, i estimulant la memòria visual.

CrEv.2.2. Realitzar creacions artístiques individuals o col·lectives d'acord amb els fonaments de la proporció i la composició.

CrEv.2.3. Realitzar obres de creació pròpia emprant amb criteri els mecanismes de la percepció visual, les seves lleis i principis.

CrEv.2.4. Dissenyar composicions bidimensionals, figuratives o abstractes, explorant la percepció i ordenació de l'espai.

CrEv.2.5. Transferir les idees treballades en esbossos a propostes definitives, plasman les seves qualitats expressives en les produccions artístiques individuals o col·lectives.

Competència específica 3.

CE3. Elaborar propostes gràfiques i artístiques amb intenció expressiva o comunicativa emprant els elements del llenguatge visual amb esperit crític.

CrEv.3.1. Analitzar les diverses possibilitats expressives dels elements del llenguatge visual: forma, textura i color, aplicant-los a obres de creació artística individuals o col·lectives.

CrEv.3.2. Experimentar amb les possibilitats gràfiques de les formes, colors i textures, aportant identitat personal al procés creatiu.

CrEv.3.3. Integrar els fonaments dels contrastos de color i de la textura visual i tàctil creant produccions artístiques.

CrEv.3.4. Crear amb sensibilitat i autonomia produccions artístiques aplicant els elements del llenguatge visual.

Competència específica 4.

CE4. Representar el volum i la perspectiva en suports bidimensionals, analitzant el contrast de llums i ombres propis del clarobscur tant en obres de referència com en creacions artístiques.

CrEv.4.1. Utilitzar les escales i les claus tonals, en les creacions gràfiques per representar el volum.

CrEv.4.2. Representar gràficament el volum i l'espai tridimensional, emprant mitjans i tècniques aplicables al clarobscur.

CrEv.4.3. Experimentar amb els valors plàstics del clarobscur generant una intenció comunicativa i expressiva en la creació artística.

CrEv.4.4. Dibuixar perspectives en representacions gràfiques, atenent les proporcions i il·luminació, entre d'altres.

Competència específica 5.

CE5. Experimentar amb les tècniques d'expressió artística, tradicionals, contemporànies i digitals, cercant diverses possibilitats en la realització de produccions gràfiques i projectes artístics reflexionant sobre la sostenibilitat i el consum responsable.

CrEv.5.1. Emprar amb destresa diferents tècniques, eines i suports, tradicionals i contemporànies, atenent les seves compatibilitats per dissenyar produccions artístiques.

CrEv.5.2. Seleccionar les tècniques, eines i suports més adequats en funció de la intencionalitat expressiva de les obres de creació artística, i aplicant un consum responsable.

CrEv.5.3. Innovar en l'ús de tècniques, eines i suports per a la representació de dissenys o creacions artístiques.

CrEv.5.4. Analitzar el cos humà com a suport i com a instrument d'expressió artística, integrant-lo en les creacions gràfiques i apreciament el seu valor en les propostes artístiques contemporànies.

Competència específica 6.

CE6. Expressar idees, sentiments i emocions creant discursos visuals argumentats, planificant el procés de treball i prestant especial atenció en elles a la promoció dels drets humans, la igualtat de gènere i el respecte a la diversitat.

CrEv.6.1. Exposar de forma respectuosa, el procés de creació d'un projecte gràfic, individual o col·lectiu, argumentant les decisions plàstiques i els recursos emprats.

CrEv.6.2. Transmetre idees, sentiments i emocions de manera respectuosa i inclusiva, utilitzant la creació artística com a mitjà d'expressió, valorant el procés i el resultat final.

CrEv.6.3. Dissenyar produccions gràfiques col·lectives, planificant un mètode de treball i valorant les propostes compartides.

CrEv.6.4. Crear produccions gràfiques individuals o col·lectives promovent els valors democràtics, la igualtat de gènere i el respecte a la diversitat.