



## CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PODERACIÓN 2ºESO

<b>BLOQUE 1 EXPRESIÓN PLÁSTICA</b>	
1.Experimentar con los colores primarios y secundarios.	4,7%
2.Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	4,7%
3.Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	4,7%
4.Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	4,7%
5. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	4,7%
6.Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	4,7%
7.Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La t�mpera, los l�pices de grafito y de color. El collage.	4,7%
<b>BLOQUE 2 COMUNICACI�N VISUAL</b>	
1.Distinguir y crear distintos tipos de im�genes seg�n su relaci�n significante-significado: s�mbolos e iconos.	3,70%
2.Reconocer las diferentes funciones de la comunicaci�n.	3,70%
3.Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio hist�rico y cultural.	3,70%
4.Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	3,70%
5.Identificar y emplear recursos visuales, como las figuras ret�ricas en el lenguaje publicitario.	3,70%
6.Analizar y realizar c�mics, aplicando los recursos de manera apropiada.	3,70%
7.Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	3,70%
8.Apreciar el lenguaje del cine, analizando obras de manera cr�tica, ubic�ndolas en su contexto hist�rico y sociocultural, reflexionando sobre la relaci�n del lenguaje cinematogr�fico con el mensaje de la obra.	3,70%
9.Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnolog�as digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	3,70%
<b>BLOQUE 3 DIBUJO T�CNICO</b>	
1.Trazar la mediatriz de un segmento utilizando comp�s y regla. Tambi�n utilizando regla, escuadra y cartab�n.	2,6%
2.Estudiar la suma y resta de �ngulos y comprender la forma de medirlos.	2,6%
3.Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcci�n.	2,6%
4.Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	2,6%
5.Conocer lugares geom�tricos y definirlos	2,6%
6.Clasificar los pol�gonos en funci�n de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares	2,6%
7.Estudiar la construcci�n de pol�gonos regulares inscritos en la circunferencia	2,6%
8.Estudiar la construcci�n de pol�gonos regulares conociendo el lado	2,6%
9.Comprender la construcci�n del �valo y del ovoide b�sicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	2,6%

10. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	2,6%
11. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	2,6%
12. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	2,6%
13. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	2,6%