IES VELAD AL HAMAR

Criterios de evaluación

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

CURSO 2020/2021

Criterios generales de evaluación. Criterios comunes derivados del proyecto educativo de centro. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.

1.1. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

1. Identificar los elementos constitutivos esenciales (configuraciones estructurales, variaciones cromáticas, orientación espacial y textura) de objetos y/o aspectos de la realidad.

Con este criterio se comprueba si el alumno o la alumna es capaz de identificar las cualidades que determinan su valor físico, funcional o estético y de describir por medio de recursos plásticos las proporciones y las relaciones de forma, color, ritmo, textura, presentes en la realidad para interpretarla objetiva o subjetivamente.

2. Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional aplicando técnicas gráficas y plásticas y conseguir resultados concretos en función de unas intenciones en cuanto a los elementos visuales (luz, sombra, textura) y de relación.

Este criterio permite conocer si el alumnado es capaz de tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponer diferentes opciones teniendo en cuenta las consecuencias y evaluar cual es la mejor solución.

3. Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.

Mediante este criterio se pretende saber si el alumnado es capaz de utilizar y analizar los medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual mostrando una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias.

4. Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos, como producciones video-gráficas o plásticas de gran tamaño, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.

Este criterio permite conocer si el alumnado manifiesta actitudes de respeto, tolerancia, flexibilidad e interés favoreciendo, de esta manera, la competencia social.

5. Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.

Mediante este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de tomar conciencia de las necesidades en función de los objetivos y de valorar, críticamente, su producción aceptando los propios errores como instrumento de mejora.

6. Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de utilizar estrategias compositivas adecuadas, realizar un buen uso de las técnicas y diferenciar el origen y variaciones de los elementos visuales (luz, sombra y textura) para realizar sus propias creaciones.

7. Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo y atendiendo a la diversidad cultural.

Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de valorar las formas e imágenes que propone el campo del arte y el nivel de interés mostrado por el estudio, análisis e interpretación de las mismas.

Estos Criterios Generales de Evaluación en la ESO., se corresponden con las siguientes Competencias en nuestra Materia:

El ALUMNO-A POSEE LAS COMPETENCIAS NECESARIAS PARA:

- Mostrar interés en la correcta presentación y realización de los ejercicios y trabajos, así como valorar y respetar los de los compañeros-as.
- Usar correctamente los materiales, técnicas e instrumentos de dibujo.
- Aplicar las nuevas tecnologías en sus trabajos.
- Respetar las normas de convivencia. Respetar al Profesor-a y a los compañeros-as, especialmente a los alumnos-as con dificultades y a los extranjeros.
- Emplear diversidad de técnicas y medios en la creación de imágenes.
- Saber explicar y usar intencionadamente los distintos efectos y sensaciones que producen los atributos en la realización de sus propias creaciones.
- Reconocer los diferentes lenguajes que intervienen en una imagen.
- Diferenciar y clasificar los distintos tipos de imágenes según su función predominante.
- Tomar conciencia de la influencia de los mensajes visuales en las ideas y comportamientos de los individuos y de la sociedad.
- Expresarse con soltura utilizando la terminología específica de la materia.
- Mostrar interés por el análisis morfológico, sintáctico y semántico de imágenes de su entorno y del mundo artístico, en especial de nuestro patrimonio.
- Reflexionar sobre los mensajes visuales en los massmedia que suponen discriminación sexual, social o racial.
- Utilizar correctamente los sistemas de representación técnica de las formas.
- Mostrar interés y curiosidad sobre aspectos técnicos y posibilidades expresivas de los medios infográficos.
- Reconocer y saber diferenciar los distintos campos del diseño.
- Diferenciar los distintos procesos creativos contrastando sus características.

- Ser metódico y creativo al abordar la realización de las tareas.
- Ser autónomo en la elección del uso de materiales, técnicas y procesos en sus obras.
- Valorar y mostrar interés por los procesos creativos de los que derivan las obras del entorno en especial del patrimonio artístico.
- Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comportan una organización de forma cooperativa.

8.2. CRITERIOS COMUNES DERIVADOS DEL PROYECTO EDUCATIVO DE CENTRO

En todas las etapas que se desarrollan en nuestro centro se hará especial hincapié en formular criterios de evaluación que tengan como referentes los objetivos generales planteados para todo el centro al inicio de este Proyecto Educativo. En especial aquellos dedicados a la convivencia en el centro y al desarrollo integral de la persona. Se establecen los siguientes criterios comunes de evaluación que serán aplicados en todas las áreas y materias (con las adaptaciones que sean procedentes):

Tratamiento de la información y uso de las TIC

a. Maneja distintas fuentes de información y saber seleccionarla de forma crítica, discriminando lo relevante de lo irrelevante.
b. Utiliza adecuadamente Internet para la búsqueda de información y para la comunicación, envío y recepción de información.
c. Presenta la información de manera inteligible y ordenada.

Colaboración y participación respecto al trabajo y estudio

a. Trae a clase el material necesario.
b. Participa activa y positivamente en clase y en actividades complementarias y extraescolares.
c. Asiste regular y puntualmente a clase.
d. Estudia y realiza las tareas cumpliendo plazos.

Convivencia y autonomía personal

a. Trata correctamente al profesorado y a sus compañeros/as.
b. Se comporta adecuadamente según los lugares y momentos.
c. Escucha de manera interesada y tiene una actitud dialogante pidiendo el turno de palabra para intervenir.
d. Se relaciona y convive de manera participativa en una sociedad democrática, plural y cambiante aceptando que puede haber diferentes puntos de vista sobre cualquier tema.
e. Es autónomo en la toma de decisiones y es capaz de dar razón de los motivos del propio comportamiento, asumiendo el riesgo que comporta toda decisión.
f. Trabaja en equipo sumando el esfuerzo individual para la búsqueda del mejor resultado posible.
g. Toma conciencia de la responsabilidad sobre los actos propios.
h. Cuida el material y recursos del Instituto y de sus compañeros/as.

Expresión y comprensión oral y escrita

a. Escribe con un uso correcto de la ortografía y de la gramática textos con finalidades comunicativas diversas.
b. Emplea un vocabulario correcto y adecuado a la situación comunicativa.
c. Se expresa oralmente y por escrito de forma ordenada y clara.
d. Comprende lo que lee y escucha distinguiendo lo esencial de lo secundario.

1.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

La LOMCE establece dos ciclos en la ESO (Primer ciclo 1º, 2º y 3º curso, y, Segundo ciclo 4º curso de ESO). Asimismo especifica los criterios de evaluación y estándares evaluables de los mismos; siendo estos los expuestos a continuación:

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

1º CICLO DE ESO (1º ESO, 2º ESO Y 3º ESO)

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

1º CICLO DE ESO (1º ESO, 2º ESO Y 3º ESO)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C. CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Bloque 1. Expresión Plástica		
1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	CCL, SIEP.	1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones grafico plásticas propias y ajenas.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	SIEP, CAA.	2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones grafico- plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada,

		estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	CAA, CEC.	3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores…)
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	CAA, SIEP, CEC.	4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	CMCT, CEC.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	CMCT, CD.	6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

		6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	CMCT, CAA.	7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de *frottage*, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	CD, CSC.	8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	CAA, CSC, SIEP, CEC.	9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	CAA, SIEP, CEC.	10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El *collage.*	CAA, CSC, CEC.	11.1. Utiliza con propiedad las técnicas grafico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. 11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones…) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. 11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para

		crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grafico – plásticas. 11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
Bloque 2. Comunicación Audiovisual		
1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	CMCT, CEC.	1 Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
2. Reconocer las leyes visuales de la *Gestalt* que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	CMCT, CEC.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la *Gestalt.* 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la *Gestalt*.
3. Identificar significante y significado en un signo visual.	CAA, CEC.	3.1. Distingue significante y significado en un signo visual.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	CAA, CSC.	4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-	CAA, CSC.	5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos.

significado: símbolos e iconos.		
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	CCL, CSC, SIEP.	6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	CD, CSC, SIEP.	7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	CCL, CSC, SIEP.	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	CMCT, SIEP.	9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	CCL, CSC.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	CCL, CSC.	11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	CCL, CSC, SIEP.	12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, *story board*, realización…). Valora de manera crítica los resultados.

13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	CAA, CSC, CEC.	13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	CAA, CSC, SIEP.	14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	CAA, CSC, CEC.	15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	CD, CSC, SIEP.	16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.
Bloque 3. Dibujo Técnico		
1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	CMCT, SIEP.	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	CMCT.	2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	CMCT.	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	CMCT.	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	CMCT.	5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	CMCT.	6.1. Identifica los ángulos de 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y en el cartabón.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	CMCT.	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	CMCT.	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	CMCT.	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	CMCT.	10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	CMCT.	11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.	CCL, SIEP.	12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,…).
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	CMCT.	13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	CMCT.	14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	CMCT.	15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	CMCT, SIEP.	16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	CMCT.	17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	CMCT.	18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	CMCT.	19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	CMCT.	20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	CMCT.	21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	CMCT, SIEP.	22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las	CMCT.	23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

propiedades de las tangencias entre circunferencias.		
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	CMCT, SIEP.	24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	CMCT, CAA.	25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	CMCT, SIEP.	26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	CMCT, CAA.	27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	CMCT, CAA.	28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	CMCT, CAA.	29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 2º CICLO DE ESO (4º ESO)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C. CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Bloque 1. Expresión Plástica		
1 Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	CSC, SIEP, CEC.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	CD, SIEP, CEC.	2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	CAA, CSC, SIEP.	3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. 3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	CAA, CSC, SIEP.	4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	CCL, CSC, CEC.	5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.
Bloque 2. Dibujo Técnico		
1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	CMCT, CAA.	1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico. 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	CMCT, CSC, CEC.	2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. 2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas	CMCT, CD, SIEP.	3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación Bloque 3. Fundamentos del diseño de diseños geométricos sencillos.

sencillas en los diferentes sistemas de representación.		
Bloque 3. Fundamentos del Diseño		
1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	CSC, SIEP, CEC.	1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. 1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	CD, CEC.	2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	CAA, SIEP, CEC.	3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. 3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. 3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.
Bloque 4. Lenguaje Audiovisual y Multimedia		

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.	CCL, CSC, SIEP.	1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. 1.2. Realiza un *storyboard* a modo de guion para la secuencia de una película.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	CAA, CSC, CEC.	2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	CD, SIEP.	3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	CCL, CSC.	4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.