

CRITERIOS Y ESTÁNDARES DE CALIFICACIÓN DE EPVA

Los criterios de evaluación relacionados con los contenidos y estándares de aprendizaje seleccionados por el departamento son los siguientes:

PRIMER CICLO (1º, 2º y 3º) Bloque 1. Expresión plástica
Alfabeto Visual
CRITERIO 1 1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP 1.1 Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano, analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico- plásticas propias y ajenas.
Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, líneas, formas
CRITERIO 2 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CAA, SIEP 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 gráfico plásticas. 2.2 Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 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 y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas
Comunicación visual
CRITERIO 3 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, punto, colores, texturas, claroscuros. CAA, CEC 3.1 Realiza composiciones que transmiten emociones básicas utilizando distintos recursos gráficos en cada caso.

Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos

CRITERIO 4

4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. *CMCT, CEC*

4.1 Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y 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.

Representa objetos aislados y agrupados del natural o entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y con su entorno.

Círculo cromático. Colores primarios y secundarios

CRITERIO 5

5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. *CMCT, CEC*

5.1 Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis activa y sustractiva y los colores complementarios.

El color y su naturaleza. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. La luz. Sombras propias y proyectadas. Claro oscuro. Abstracción y figuración.

CRITERIO 6

6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. *CMCT, CD*

6.1 Realiza modificaciones del color y de 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 claro oscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

6.3 Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del color.

Texturas y clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas

CRITERIO 7

<p>7.Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles, y visuales y valorar su capacidad expresiva. CMCT, CAA</p> <p>7.1 Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de: frottage, utilizándolas en composiciones abstractas y figurativas.</p>
<p>Composición</p>
<p>CRITERIO 8</p> <p>8.Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CD, CSC</p> <p>8.1 Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>8.2 Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p>
<p>El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva</p>
<p>CRITERIO 9</p> <p>9.Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC</p> <p>9.1 Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>
<p>Nivel de conicidad en las imágenes. Bocetos, encajes y apuntes</p>
<p>CRITERIO 10</p> <p>10.Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC</p> <p>10.1 Comprende y emplea los diferentes niveles de conicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>
<p>Técnicas de expresión gráfico plásticas, secas, húmedas y mixtas. Collage, grabado, hueco y en relieve. Técnicas de estampación. LA obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho</p>

CRITERIO 11

11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-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 gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad

11.2 Utiliza el lápiz de grafito y de color creando el claro oscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.

11.3 Experimenta con las temperas aplicando la técnica de diferentes formas, valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas viales cromáticas

11.4 Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, 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 gráfico plásticas.

11.7 Mantiene su espacio de trabajo y material en perfecto orden y estado y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Bloque 2. Comunicación audiovisual**Percepción visual****CRITERIO 1**

1. Identifica los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC

1.1 Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos

Leyes de las Gestalt. Ilusiones ópticas**CRITERIO 2**

2. Reconocer las leyes visuales de a 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.

Significante y significado**CRITERIO 3**

3. Identificar significativo y significado en un signo visual. CAA, CEC

3.1 Distingue significativo y significado en un signo visual.

Grados de iconicidad

<p>CRITERIO 4</p> <p>4.Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC</p> <p>4.1 Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</p> <p>4.2 Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p>
<p>Signos y símbolos</p>
<p>CRITERIO 5</p> <p>5.Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. CAA, CSC</p> <p>5.1 Distingue símbolos de iconos.</p> <p>5.2 Diseña símbolos e iconos.</p>
<p>Interpretación y comentarios de imágenes. La imagen publicitaria</p>
<p>CRITERIO 6</p> <p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SIEP</p> <p>6.1 Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p> <p>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.</p>
<p>Imagen, fotografía y origen de la fotografía. Encuadres y puntos de vista</p>
<p>CRITERIO 7</p> <p>7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo los fundamentos de la mismas. CLL, CSC, SIEP</p> <p>7.1 Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.</p> <p>7.2 Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</p>
<p>Imagen secuenciada: cómic. Historia de cómic. Elementos formales y expresivos del cómic</p>
<p>CRITERIO 8</p> <p>8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP</p> <p>8.1 Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p>
<p>Animación. Relación cine- animación. Animación tradicional</p>
<p>CRITERIO 9</p>

<p>9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. <i>CMCT, SIEP</i></p> <p>9.1 Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p>
<p>CRITERIO 10</p> <p>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. <i>CCL, CSC</i></p> <p>10.1 Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</p>
<p>CRITERIO 11</p> <p>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. <i>CCL, CSC</i></p> <p>11.1 Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.</p> <p>11.2 Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p>
<p style="text-align: center;">Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisual.</p> <p style="text-align: center;">Utilización de la fotografía, la cámara de video y programas informáticos para producir mensajes visuales.</p>
<p>CRITERIO 12</p> <p>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. <i>CCL, CSC, SIEP</i></p> <p>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, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.</p>
<p style="text-align: center;">La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: las manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte</p>
<p>CRITERIO 13</p> <p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. <i>CAA, CSC, CEC</i></p> <p>13.1 Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales</p>
<p>CRITERIO 14</p> <p>14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. <i>CAA, CSC, CEC</i></p> <p>14.1 Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p>
<p style="text-align: center;">Imágenes en movimiento, cine y televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica</p>

<p>CRITERIO 15</p> <p>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</p> <p>14.1 Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p>
<p>Animación digital, bidimensional o tridimensional</p>
<p>CRITERIO 16</p> <p>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</p> <p>16.1 Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.</p>
<p>Bloque 3. Dibujo técnico</p>
<p>Elementos, conceptos y relación entre elementos geométricos básicos</p>
<p>CRITERIO 1</p> <p>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT, SIEP</p> <p>1.1 Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.</p>
<p>Elementos, conceptos y relación entre elementos geométricos básicos</p>
<p>CRITERIO 2</p> <p>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</p> <p>2.2 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.</p>
<p>Conceptos y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas</p>
<p>CRITERIO 3</p> <p>3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT</p> <p>3.1 Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p>
<p>Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazado</p>
<p>CRITERIO 4</p> <p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT</p> <p>4.1 Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.</p>
<p>Uso de herramientas</p>
<p>CRITERIO 5</p>

<p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT</p> <p>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 posibilite.</p>
Operaciones con ángulos. Aplicaciones
<p>CRITERIO 6</p> <p>6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT</p> <p>6.1 Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.</p>
Operaciones con ángulos. Aplicaciones
<p>CRITERIO 7</p> <p>7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT</p> <p>7.1 Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p>
Operaciones con ángulos. Aplicaciones
<p>CRITERIO 8</p> <p>8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT</p> <p>8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p>
Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos
<p>CRITERIO 9</p> <p>9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT</p> <p>9.1 Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás</p>
Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos
<p>CRITERIO 10</p> <p>10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT</p> <p>10.1 Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p>
Teorema de Thales y lugares geométricos
<p>CRITERIO 11</p> <p>11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT</p> <p>11.1 Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.</p> <p>11.2 Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.</p>
<p>CRITERIO 12</p> <p>12. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP</p> <p>12.1 Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).</p>
Formas poligonales. Polígonos regulares
<p>CRITERIO 13</p>

<p>13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. <i>CMCT</i> 13.1 Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.</p>
<p>Formas poligonales. Polígonos regulares</p>
<p>CRITERIO 14</p> <p>14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). <i>CMCT</i> 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.</p>
<p>Formas poligonales. Polígonos regulares</p>
<p>CRITERIO 15</p> <p>15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. <i>CMCT</i> 15.1 Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.</p>
<p>Formas poligonales. Polígonos regulares</p>
<p>CRITERIO 16</p> <p>16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. <i>CMCT, SIEP</i> 16.1 Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</p>
<p>CRITERIO 17</p> <p>17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. <i>CMCT</i> 17.1 Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.</p>
<p>CRITERIO 18</p> <p>18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. <i>CMCT</i> 18.1 Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</p>
<p>Construcción de polígonos regulares a partir de la división de la circunferencia.</p>
<p>CRITERIO 19</p> <p>19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. <i>CMCT</i> 19.1 Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.</p>
<p>Construcción de polígonos regulares a partir de la división de la circunferencia</p>
<p>CRITERIO 20</p> <p>20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. <i>CMCT</i> 20.1 Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.</p>
<p>Construcción de polígonos regulares a partir de la división de la circunferencia</p>
<p>CRITERIO 21</p> <p>21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. <i>CMCT</i></p>

21. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
Tangencias entre circunferencias
CRITERIO 22
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.
Aplicaciones: óvalos, ovoides y espirales
CRITERIO 23
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT
23.1 Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
Aplicaciones: óvalos, ovoides y espirales
CRITERIO 24
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos. CMCT, SIEP
Aplicaciones: óvalos, ovoides y espirales
CRITERIO 25
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.
Movimientos y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado Andalusi y mosaicos romanos
CRITERIO 26
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.
Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Principales sistemas de proyección y representación. Representación diédrica de las vistas de un volumen. Acotación
CRITERIO 27
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.
Perspectiva caballera. Aplicación de coeficientes de reducción

<p>CRITERIO 28</p> <p>28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA</p> <p>28.1 Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</p>
<p>Perspectivas isométricas. Aplicación de coeficientes de reducción</p>
<p>CRITERIO 29</p> <p>29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. CMCT, CAA</p> <p>29.1 Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</p>
<p>2º CICLO (4º ESO) Bloque 1. Expresión Plástica</p>
<p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales</p> <p>Léxico propio de la expresión gráfico-plástica</p> <p>Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual</p>
<p>CRITERIO 1</p> <p>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</p> <p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p>
<p>Creatividad y subjetividad</p> <p>Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo El color en la composición. Simbología y psicología del color</p>
<p>CRITERIO 2</p> <p>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</p> <p>2.1 Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2 Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>2.3 Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p>
<p>Texturas</p> <p>Técnicas de expresión gráfico- plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura</p>
<p>CRITERIO 3</p>

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.

CRITERIO 4

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.

Materiales y soportes

Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales

Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales

Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.

Aplicación en las creaciones personales.

La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia.

Imágenes de diferentes periodos artísticos.

Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.

Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

CRITERIO 5

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. CLL, 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

**Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales.
Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño.
Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.**

<p>Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.</p>
<p>CRITERIO 1</p> <p>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</p> <p>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.</p>
<p>Descripción objetiva de las formas</p> <p>El dibujo técnico en la comunicación visual</p> <p>Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de representación.</p> <p>Sistema diédrico. Vistas.</p> <p>Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica.</p> <p>Perspectiva caballera.</p> <p>Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.</p> <p>Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.</p> <p>Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis</p>
<p>CRITERIO 2</p> <p>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</p> <p>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.</p>
<p>Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces</p>

CRITERIO 3

3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. *CMCT, CD, SIEP*

3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Bloque 3. Fundamentos del Diseño

Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana

El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar

Imágenes del entorno del diseño y la publicidad

Lenguajes visuales del diseño y la publicidad

Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación

CRITERIO 1

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.

El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.

Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética.

Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.

CRITERIO 2

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

Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.

Herramientas informáticas para el diseño.

Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, y representación en 2D y 3D.

Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.

CRITERIO 3

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

Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.

CRITERIO 1

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.

Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.

CRITERIO 2

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.

La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El lenguaje y sintaxis del lenguaje secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis.

CRITERIO 3

<p>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</p> <p>3.1 Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.2 Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>3.3 Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p>
<p>Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.</p> <p>Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.</p> <p>Estereotipos y sociedad de consumo.</p> <p>Publicidad subliminal.</p>
<p>CRITERIO 4</p> <p>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</p> <p>4.1 Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>

La calificación numérica obtenida por nuestros alumnos ha de valorar todos los elementos referentes al proceso educativo, esto es, ha de valorarse el esfuerzo, la actitud positiva ante la materia y el trabajo realizado para la asimilación de los contenidos conceptuales y procedimentales.

En ningún caso se tendrán en cuenta en el cómputo de su calificación, las deficiencias detectadas en el ámbito de la disciplina y la convivencia.

Se hará un cómputo cuantitativo con el siguiente baremo de contenidos:

NIVELES DE LOGROS ALCANZADOS/ NL					
Nº	A	B	C	D	E
1	Trabajo excelente	Trabajo notable	Trabajo apropiado	Trabajo deficiente	No trabaja
2	Aplica los contenidos correctamente con creatividad	Aplica los contenidos correctamente	Aplica los contenidos mínimamente	No aplica los contenidos correctamente	No aplica los contenidos
3	Atiende y muestra mucho interés en clase	Atiende en clase	Atiende en clase con dificultad	Se distrae en clase o tiene dificultad para comprender	Falta o no atiende en clase
4	Desarrolla destrezas con mucha facilidad	Desarrolla destrezas con facilidad	Desarrolla destrezas con esfuerzo	No desarrolla destrezas	No muestra ninguna destreza
5	Adquiere competencias con mucha facilidad	Adquiere competencias con facilidad	Adquiere competencias con esfuerzo	Dificultad para adquirir competencias	Actitud incompatible con el aprendizaje y el trabajo

Las evaluaciones se calificarán con la ayuda de los instrumentos señalados con anterioridad, obteniéndose los RESULTADOS DE LA SIGUIENTE FORMA:

EJERCICIOS 70%	COMPRENSIÓN 20%	ACTITUD 10%
Aplicación de los conceptos en tareas y ejercicios.	Lectura comprensiva, oral y escrita	Cuidado del material propio y ajeno
Realización de trabajos en clase	Lectura de imágenes	Atiende y trabaja en clase
Creatividad en la aplicación de contenidos	Inquietud expresiva y comunicativa	Puntualidad y asistencia
Planificar y distribuir el tiempo de trabajo	Juicios de valor	Es responsable. Lleva el trabajo al día
Cuaderno de clase	Espíritu crítico, autonomía e iniciativa propia	Limpieza y orden
Cuestionarios de autoevaluación	Comentarios y participación en el aula	Respeto por las normas de convivencia