

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DIBUJO TÉCNICO TALLER DE ARTES PLÁSTICAS

1º DE ESO

#### **Bloque 1. Expresión plástica**

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color pigmento.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
8. Crear composiciones gráfico- plásticas personales y colectivas.
9. 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*.

#### **Bloque 2. Comunicaci n audiovisual**

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepci n de im genes
2. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en im genes presentes en el entorno comunicativo.

3. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.
4. Realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
5. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
6. Diferenciar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
7. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

### **Bloque 3. Dibujo Técnico**

1. Comprender y emplear los conceptos del punto y la línea en el plano.
2. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
3. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
4. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
5. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
6. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
7. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
8. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
9. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
10. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
11. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados y/o ángulos).
12. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
13. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
14. Ejecutar construcciones sencillas de paralelogramos.

15. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
16. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
17. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
18. Estudiar los conceptos de simetrías y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos

<b>3º DE ESO</b>
------------------

<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>
-------------------------------------

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
- 3.1 Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.
- 3.2. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
7. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
8. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
9. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
10. 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*.

## **Bloque 2. Comunicación audiovisual**

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
9. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
10. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
11. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
12. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
13. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
14. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

## **Bloque 3. Dibujo Técnico**

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados, con dos rectas secantes o con dos rectas paralelas o con una recta un punto.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.

9. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
10. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales.
11. Conocer lugares geométricos y definirlos.
12. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
13. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
14. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
15. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
16. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
17. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
18. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los casos básicos de tangencia y enlaces.
19. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
20. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
21. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales o volutas de 2, 3, 4 y 5 centros.
22. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
23. 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.
24. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
25. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

<b>4º CURSO</b>
-----------------

<b>BLOQUE 1. Expresión plástica</b>
-------------------------------------

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.

2. Realizar obras plásticas utilizando diferentes soportes y técnicas, aplicando las leyes de composición, creando movimiento y ritmos, y experimentando con el 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.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
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.

## **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.
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.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas 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.
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje 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.

## **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.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y 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.
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.

# DIBUJO TÉCNICO I

## Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico

1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.
2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

## Bloque 2. Sistemas de representación

1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.
2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo con la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.
3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.
4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.

## Bloque 3. Normalización

1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.

2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.

## DIBUJO TÉCNICO II

### Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico

1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
2. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.
3. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.

### Bloque 2. Sistemas de representación

1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.
2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.
3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.

### Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos

1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su



desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.

2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.

## **TALLER DE ARTES PLÁSTICAS 3º DE ESO.**

### **Bloque 1. Papiroflexia. Papel maché. Esculturas de papel**

1. Realizar composiciones con diferentes materiales, en particular papel maché, para transmitir mensajes con distintos significados.
2. Crear estructuras modulares con formas geométricas simples.
3. Investigar, en obras de papiroflexia, la estructura compositiva utilizada

### **Bloque 2. Técnicas pictóricas secas**

- 1 comprender los diferentes medios y técnicas de dibujo, así como sus variadas cualidades plásticas y expresivas.
- 2 conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, en composiciones personales y colectivas.
- 3 analizar las proporciones humanas en el trazado de composiciones de encaje y sombreado.

### **Bloque 3. Técnicas pictóricas húmedas**

1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas húmedas y mixtas en composiciones personales y colectivas.
2. Analizar y aplicar los parámetros del color (tono, saturación y luminosidad), teniendo en cuenta las relaciones de armonía y contraste entre ellos.
3. Analizar artistas y tendencias artísticas contemporáneas

### **Bloque 4. Grabado y estampación artesanal**

1. Conocer y diferenciar distintas técnicas artísticas de grabado.
2. Manejar el uso del tórculo en la elaboración de grabados.
3. Diferenciar técnicas de estampación directa e indirecta.

4. Estudiar artistas grabadores importantes.
5. Crear grabados con técnica directa.

### **Bloque 5. Técnicas escultóricas**

1. Emplear las herramientas artísticas y tecnológicas adecuadas, realizando representaciones gráficas y recreando composiciones escultóricas.
2. Conocer las diferentes cualidades expresivas de los medios escultóricos y arquitectónicos, y su aplicación en los trabajos propuestos.
3. Utilizar programas de dibujo por ordenador, para construir trazados geométricos y piezas sencillas

### **Bloque 6. La fotografía: el ordenador como herramienta de creación artística**

- 1 Analizar correctamente imágenes fotográficas distinguiendo con claridad sus elementos formales y expresivos.
2. Investigar, experimentar y practicar con las técnicas fotográficas en composiciones sencillas.
3. Identificar los tipos de iluminación (natural o artificial, directa o reflejada, cenital o inferior, etc.) y sus variados valores simbólicos y expresivos.
- 4 Analizar la composición, encuadres y planos en imágenes fotográficas.
5. Conocer composiciones fotográficas basándose en la poesía visual.
6. Crear trabajos artísticos mediante programas informáticos

### **Bloque 7. Reciclaje y restauración**

1. Diferenciar las características de materiales reciclables.
2. Realizar objetos y juguetes con materiales reciclados.
3. Estudiar técnicas pictóricas con materiales reciclados.
4. Experimentar con distintas técnicas los procedimientos de restauración.

### **Bloque 8. Murales y grafitis**

1. Identificar algunas de las obras más importantes de las vanguardias artísticas, atendiendo a sus cualidades plásticas, así como a los artistas más relevantes de dicho movimiento.
2. Diferenciar las técnicas pictóricas en arte mural y grafiti, siendo capaz de reproducirlos mediante la utilización de mezclas con finalidad expresiva.
3. Estudiar artistas muralistas y grafiteros importantes y de la Comunidad.
4. Conocer programas informáticos para la realización de grafitis

### **Bloque 9. Diseño gráfico**

1. Comprender los conceptos del diseño gráfico.
2. 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
3. Conocer los programas informáticos que se utilizan en la elaboración de trabajos de diseño gráfico.

## **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

° Aquellos alumnos absentistas que no puedan ser evaluados por no haber realizado los necesarios trabajos debido a su ausencia, podrán ser evaluados mediante un control de conocimientos acorde con los temas vistos en la evaluación correspondiente.

- EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO Y VISUAL ARTS
- EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO
- EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 4º ESO

La calificación se obtendrá a partir de los instrumentos que se detallan a continuación:

- 1- Observación directa en clase de los siguientes puntos: 20%
  - Atención
  - Actitud activa y autónoma
  - Actitud de respeto hacia personas y material
  - Aprovechamiento del tiempo y cooperación
- 2- Resultados obtenidos de los trabajos, proyectos, actividades periódicas: 40%
- 3- Resultados obtenidos de los controles: 40%

Si no procediera la realización de pruebas periódicas por resultar suficientes para la calificación los instrumentos especificados en el apartado 3 se valorará el apartado 2 con un 80%% de la nota total.

Se prestará especial atención a la dedicación y al trabajo realizado en clase (apartado 1).

Aquellos alumnos que suspendan la asignatura en alguna de las evaluaciones intermedias del curso deberán realizar las actividades correspondientes a dichas evaluaciones que tengan suspensas o pendientes de entregar, para poder recuperarlas. Igualmente, si se tratara de algún examen suspenso, deberán realizar otro de recuperación, o podrá proponérsele una actividad extra para superarlo.

### DIBUJO TÉCNICO

La calificación de la asignatura vendrá determinada por los siguientes valores:

80% pruebas escritas(exámenes)

20% láminas, trabajos, actitud, apuntes, asistencia a clase, etc.

Los alumnos se examinarán de los conceptos trabajados en cada evaluación. En la 2ª y 3ª evaluación se realizarán exámenes de recuperación de las partes que puedan quedar pendientes.

Para aprobar en junio, el alumno deberá haber superado las materias de las tres evaluaciones. De no ser así, no se hará media para obtener la nota final.

Los exámenes de recuperación constarán de unos ejercicios válidos para aprobar, y algún ejercicio que permita sacar más de 5 puntos. O constará de unos ejercicios cuya dificultad sea similar a los realizados en los exámenes de la evaluación, en cuyo caso, la nota obtenida será la que se pondrá en la evaluación correspondiente.

Para evaluar los estándares de aprendizaje, los alumnos deberán presentar los apuntes y trabajos realizados en clase debidamente ordenados y ejecutados correctamente.

### **RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON MATERIAS PENDIENTES**

Estos alumnos deberán someterse a un examen referente a los conceptos trabajados en el curso correspondiente.

Aquellos alumnos que tengan la asignatura de 1º suspensa y no superen los exámenes correspondientes, tendrán la oportunidad de recuperarla si aprueban la asignatura de 3º.

Los alumnos con la asignatura de 3º pendiente se examinarán en marzo y en el caso de suspender, si cursan la asignatura de 4º recuperan al aprobar las dos primeras evaluaciones, como oportunidad de gracia.

Para la preparación de dicho examen, el jefe del departamento estará a disposición de los alumnos para resolver los posibles problemas de comprensión de los conceptos, durante los recreos.

