

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICIACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO PARA E.S.O.

Educación Plástica Visual y Audiovisual

2º ESO

Criterios de evaluación

Abreviatura del criterio	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS ASOCIADAS
EPVA 1.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP.
EPVA 1.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CAA, SIEP
EPVA 1.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros. CAA, CEC.
EPVA 1.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SIEP. CEC.
EPVA 1.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CEC.
EPVA 1.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. CMCT, CD.
EPVA 1.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CMCT, CAA.
EPVA 1.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráficoplásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CD, CSC.
EPVA 1.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.
EPVA 1.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC
EPVA 1.11	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.
EPVA 2.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC.
EPVA 2.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. CMCT, CEC.
EPVA 2.3	Identificar signifiante y significado en un signo visual. CAA, CEC.
EPVA 2.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.
EPVA 2.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos. CAA, CSC.
EPVA 2.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SIEP.
EPVA 2.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.
EPVA 2.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP
EPVA 2.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. CMCT, SIEP.
EPVA 2.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL, CSC
EPVA 2.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL, CSC.
EPVA 2.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP
EPVA 2.13	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.
EPVA 2.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. CAA, CSC, SIEP.
EPVA 2.15	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.
EPVA 2.16	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.
EPVA 3.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT, SIEP.
EPVA 3.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. CMCT
EPVA 3.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.
EPVA 3.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.
EPVA 3.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.
EPVA 3.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.
EPVA 3.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT.
EPVA 3.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.
EPVA 3.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT
EPVA 3.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.
EPVA 3.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT.
EPVA 3.12	Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP
EPVA 3.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.
EPVA 3.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.
EPVA 3.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.
EPVA 3.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIEP.
EPVA 3.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.
EPVA 3.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.
EPVA 3.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.
EPVA 3.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.
EPVA 3.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT
EPVA 3.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.
EPVA 3.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT
EPVA 3.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. CMCT, SIEP.
EPVA 3.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. CMCT, CAA.
EPVA 3.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.
EPVA 3.27	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
EPVA 3.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.
EPVA 3.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. CMCT, CAA.

Criterios de calificación

Los criterios de evaluación se especifican en cada una de las actividades, que podemos resumir en lo siguiente:

- a) Evaluación de Conceptos.- A través de la observación diaria en clase y de algunos controles específicos.
- b) Evaluación de Procedimientos.- Observación del proceso de realización de las actividades, valoración de los resultados finales: grado de realización, aplicación de la técnica correcta, creatividad, trabajo en grupo, etc.
- c) Evaluación de la Actitudes.- Valoración del trabajo, esfuerzo e interés, del comportamiento, de la asistencia a clase y puntualidad.

Planteamos una asignatura basada en un gran número de actividades. Esto, indudablemente, redundará en una valoración más objetiva del alumnado y facilita la posibilidad de recuperación y mejora de sus calificaciones.

Se evaluarán atendiendo a una serie de ítems (conceptos-apuntes, procedimientos, creatividad, entrega de trabajos y material). Todo ello se traduce en una nota global numérica. De esta forma se da una detallada información al alumno.

Educación Plástica Visual y Audiovisual **3º ESO**

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.

1.2. Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

1.3. Analizar la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.

Competencia específica 2

2.1. Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

2.2. Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

2.3. Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.

Competencia específica 3

3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

3.3. Identificar la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.

Competencia específica 4

4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

Competencia específica 5

5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

5.3. Descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.

Competencia específica 6

6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, de manera específica el andaluz, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.

6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

6.3. Entender y concebir la historia del arte y la cultura, y también la propia producción artística, como un todo continuo e indelible, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.

Competencia específica 7

7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

7.2. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

Competencia específica 8

8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de

las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

Criterios de calificación

Los criterios de evaluación se especifican en cada una de las actividades, que podemos resumir en lo siguiente:

- d) Evaluación de Conceptos.- A través de la observación diaria en clase.
- e) Evaluación de Procedimientos.- Observación del proceso de realización de las actividades, valoración de los resultados finales: grado de realización, aplicación de la técnica correcta, creatividad, encaje, presentación, trabajo en grupo, etc.
- f) Evaluación de la Actitudes.- Valoración del trabajo, esfuerzo e interés, del comportamiento, de la asistencia a clase y puntualidad.

Planteamos una asignatura basada en un gran número de actividades. Esto, indudablemente, redundará en una valoración más objetiva del alumnado y facilita la posibilidad de recuperación y mejora de sus calificaciones.

Se evaluarán atendiendo a una serie de ítems (conceptos-apuntes, procedimientos, creatividad, entrega de trabajos y material). Todo ello se traduce en una nota global numérica. De esta forma se da una detallada información al alumno.

Educación Plástica Visual y Audiovisual 4º ESO

Criterios de evaluación

Abreviatura del criterio	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS ASOCIADAS
EPVA 1.1	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.
EPVA 1.2	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.
EPVA 1.3	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.

EPVA 1.4	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.
EPVA 1.5	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.
EPVA 2.1	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.
EPVA 2.2	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.
EPVA 2.3	Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. CMCT, CD, SIEP.
EPVA 3.1	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.
EPVA 3.2	Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CD, CEC.
EPVA 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.
EPVA 4.1	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.
EPVA 4.2	Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. CAA, CSC, CEC.
EPVA 4.3	Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD, SIEP.
EPVA 4.4	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.

Criterios de calificación

Los criterios de evaluación se especifican en cada una de las actividades, que podemos resumir en lo siguiente:

- g) Evaluación de Conceptos.- A través de la observación diaria en clase y de algunos controles específicos.
- h) Evaluación de Procedimientos.- Observación del proceso de realización de las actividades, valoración de los resultados finales: grado de realización, aplicación de la técnica correcta, creatividad, trabajo en grupo, etc.
- i) Evaluación de la Actitudes.- Valoración del trabajo, esfuerzo e interés, del comportamiento, de la asistencia a clase y puntualidad.

Planteamos una asignatura basada en un gran número de actividades. Esto, indudablemente, redundará en una valoración más objetiva del alumnado y facilita la posibilidad de recuperación y mejora de sus calificaciones.

Se evaluarán atendiendo a una serie de ítems (conceptos-apuntes, procedimientos, creatividad, entrega de trabajos y material). Todo ello se traduce en una nota global numérica. De esta forma se da una detallada información al alumno.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICIACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO PARA BACHILLERATO

Cultura audiovisual I 1º Bachillerato

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

1.1. Explicar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje fotográfico y audiovisual, valorando los cambios que se han producido a lo largo de la historia del medio.

1.2. Analizar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, determinando las reglas y códigos por las que se rigen y valorando la flexibilidad de esas normas.

1.3. Proponer interpretaciones personales del patrimonio fotográfico y audiovisual, argumentando desde un criterio estético propio.

Competencia específica 2

2.1. Diseñar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, incorporando las experiencias personales y el acercamiento a otros medios de expresión.

2.2. Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación audiovisual, analizando diversas producciones, distinguiendo críticamente los modos de presentar las informaciones y los mensajes, identificando su posible manipulación y reflexionando sobre la necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.

2.3. Realizar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, utilizando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y empleando el lenguaje y los medios de producción con rigor ético y formal.

Competencia específica 3

3.1. Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, identificando las diferentes habilidades requeridas y repartiendo las tareas con criterio.

3.2. Planificar producciones audiovisuales determinando los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos: guion, planificación, interpretación, grabación, edición u otros, justificando razonadamente su elección y considerando los posibles imprevistos y la manera de resolverlos.

3.3. Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver los imprevistos propios de las producciones

audiovisuales, teniéndolos en cuenta en su planificación y considerando de manera abierta las diferentes posibilidades para resolver un problema sobrevenido.

3.4. Realizar producciones audiovisuales de manera creativa, utilizando correctamente las técnicas,

herramientas y convenciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo colaborativo e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.

Competencia específica 4

4.1. Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir.

4.2. Seleccionar las vías de difusión más adecuadas para producciones audiovisuales, teniendo en cuenta su propósito, valorando de manera crítica e informada las posibilidades existentes, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.

4.3. Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del lenguaje, el formato y los medios técnicos de la obra, así como de las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.

Criterios de calificación

Se plantea una metodología basada en varios pilares fundamentales como son:

- . Asimilación de conceptos teóricos.
- . Actividades de investigación y análisis
- . Trabajos de exposición ante el resto de compañeros
- . Realización de productos y obras audiovisuales, tanto individuales como en grupo
- . Controles periódicos

Planteamos una asignatura basada en un gran número de actividades. Esto, indudablemente redundará en una valoración más objetiva del alumnado y facilita la posibilidad de recuperación y mejora de sus calificaciones.

Para la evaluación de cada unidad dispondremos de rúbricas a disposición del alumnado a través de la plataforma classroom con la que se trabaja diariamente y con la que se lleva a cabo el registro del funcionamiento y ritmo de trabajo del alumnado y están constantemente informados de su evolución. Quedan registrados de esta manera las diferentes actividades individuales, en grupo, trabajos de investigación, controles, etc.

Se evaluarán atendiendo a una serie de ítems (asimilación de conceptos, originalidad, organización, destrezas, superación de dificultades y entrega de trabajos) recogidos con detalle en cada rúbrica personalizada dependiendo de la actividad a realizar.

Criterios pormenorizados para la calificación:

- Asimilación de conceptos.
- Aportación de los materiales y documentación requerida con la suficiente antelación.
- Uso apropiado del material, recursos y técnicas para la elaboración de los diferentes productos y obras audiovisuales.
- Originalidad.
- Superación de dificultades.
- Puntualidad en la entrega de trabajos.
- Grado de desarrollo de una actitud crítica razonada.
- La colaboración y el compañerismo en los trabajos en equipo
- Mantenimiento adecuado de su espacio de trabajo y el aula.
- La actitud y correcto seguimiento de las normas de convivencia
- Analizar correctamente imágenes fijas y en movimiento, tanto desde el punto de vista técnico como expresivo.
- Exposición ante los compañeros de trabajos de investigación/análisis

- Realización correcta del guión para las diferentes producciones
- Saber utilizar correctamente los diferentes programas informáticos básicos de tratamiento y edición de imágenes

Cultura audiovisual II

2º Bachillerato

Criterios de evaluación

1. Identificar los avances que se han producido a lo largo de la historia en el campo de las tecnologías de la información y la comunicación y en la evolución estética de los mensajes audiovisuales.

Este criterio pretende evaluar la capacidad del alumnado para identificar la evolución tecnológica y estética de los diferentes productos audiovisuales a los que tiene acceso.

2. Establecer las diferencia entre imagen y realidad y las diversas formas de representación.

Con este criterio se trata de comprobar la comprensión de las semejanzas y disparidad existentes entre la vida real y la visión que de ella nos ofrecen los medios audiovisuales y de comunicación.

3. Analizar los elementos espaciales y temporales, características básicas, significado y sentido en la lectura de imágenes fijas y en movimiento.

Este criterio pretende evaluar la comprensión, por parte del alumnado, de las diferencias existentes entre la lectura objetiva y subjetiva de una misma imagen.

4. Identificar los elementos básicos del lenguaje audiovisual y utilizarlos en la realización de producciones sencillas.

A través de este criterio se pretende valorar el conocimiento de los componentes esenciales que intervienen en la producción de documentos audiovisuales, competencia que permitirá realizar sencillas producciones de imagen fija y en movimiento.

5. Analizar producciones radiofónicas y televisivas identificando las características de los distintos géneros y distinguiendo los estereotipos más comunes presentes en los productos audiovisuales.

Mediante este criterio se pretende evaluar si el alumnado ha adquirido una visión selectiva sobre la oferta radiofónica y televisiva, distinguiendo los distintos géneros y los tópicos más comunes presentes en los programas más habituales. Se valorará igualmente su actitud como receptor consciente, selectivo y crítico ante los mensajes y creaciones audiovisuales.

Criterios de calificación

Se plantea una metodología basada en varios pilares fundamentales como son:
. Asimilación de conceptos teóricos.

- . Actividades de investigación y análisis
- . Trabajos de exposición ante el resto de compañeros
- . Realización de productos y obras audiovisuales, tanto individuales como en grupo
- . Controles periódicos

Planteamos una asignatura basada en un gran número de actividades. Esto, indudablemente redundará en una valoración más objetiva del alumnado y facilita la posibilidad de recuperación y mejora de sus calificaciones.

Para la evaluación de cada unidad dispondremos de rúbricas a disposición del alumnado a través de la plataforma classroom con la que se trabaja diariamente y con la que se lleva a cabo el registro del funcionamiento y ritmo de trabajo del alumnado y están constantemente informados de su evolución. Quedan registrados de esta manera las diferentes actividades individuales, en grupo, trabajos de investigación, controles, etc.

Se evaluarán atendiendo a una serie de ítems (asimilación de conceptos, originalidad, organización, destrezas, superación de dificultades y entrega de trabajos) recogidos con detalle en cada rúbrica personalizada dependiendo de la actividad a realizar.

Criterios pormenorizados para la calificación:

- Asimilación de conceptos.
- Aportación de los materiales y documentación requerida con la suficiente antelación.
- Uso apropiado del material, recursos y técnicas para la elaboración de los diferentes productos y obras audiovisuales.
- Originalidad.
- Superación de dificultades.
- Puntualidad en la entrega de trabajos.
- Grado de desarrollo de una actitud crítica razonada.
- La colaboración y el compañerismo en los trabajos en equipo
- Mantenimiento adecuado de su espacio de trabajo y el aula.
- La actitud y correcto seguimiento de las normas de convivencia
- Analizar correctamente imágenes fijas y en movimiento, tanto desde el punto de vista técnico como expresivo.
- Exposición ante los compañeros de trabajos de investigación/análisis
- Realización correcta del guión para las diferentes producciones
- Saber utilizar correctamente los diferentes programas informáticos básicos de tratamiento y edición de imágenes.

Dibujo Artístico I

1º Bachillerato

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

1.1 Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.

1.2 Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.

1.3 Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas.

Competencia específica 2

2.1 Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.

2.2 Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.

Competencia específica 3

3.1 Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.

3.2 Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.

Competencia específica 4

4.1 Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.

4.2 Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.

Competencia específica 5

5.1 Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.

5.2 Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.

Competencia específica 6

6.1 Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones.

6.2 Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.

Competencia específica 7

7.1 Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.

7.2 Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.

7.3 Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.

Competencia específica 8

8.1 Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.

8.2 Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.

Competencia específica 9

9.1 Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.

9.2 Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.

9.3 Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.

9.4 Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.

Criterios de calificación

Los instrumentos de evaluación son los elementos que nos permiten valorar el grado de consecución de los objetivos. Los instrumentos de evaluación puestos en juego en el proceso evaluador deben ser diversos. Al adoptarlos como elementos habituales de la acción didáctica, debilitarán la idea de la evaluación como algo referido al alumnado únicamente en un momento puntual de la intervención didáctica, y la del examen o prueba escrita como su único y principal instrumento. Estos instrumentos serán:

. Observaciones durante las clases: Debe hacerse un seguimiento cotidiano del aula, observando globalmente el comportamiento de los alumnos/as, prestando especial interés a las intervenciones de éstos, así como al proceder ante la resolución de problemas.

. Análisis de la producción de los alumnos/as: Siguiendo con la idea de que los alumnos/as deben ser el motor de su propio aprendizaje, es imprescindible controlar el trabajo cotidiano del alumnado, analizar cómo se van asimilando los conceptos y cómo los van plasmando en sus creaciones. Esta labor se podrá realizar examinando los trabajos monográficos, los apuntes de clase, los bocetos previos...

En la **calificación** del alumnado se tendrán en cuenta los procedimientos de evaluación mencionados anteriormente, valorando principalmente el resultado de las pruebas objetivas: trabajos prácticos de todas y cada una de las unidades didácticas relacionadas con cada bloque de contenidos.

Para la calificación de todos y cada uno de los trabajos propuestos (ya sean individuales o grupales) se utilizará una rúbrica, que recogerá la valoración pormenorizada de cada apartado que se trabajará en cada propuesta y que en todo momento el alumnado conocerá y dispondrá de ella en la plataforma *classroom* desde el inicio de cada actividad o proyecto.

Superará la asignatura el alumnado que haya alcanzado un rendimiento medio en los objetivos y contenidos. El rendimiento medio se medirá con los instrumentos de evaluación y criterios de calificación ya señalados.

Para el alumnado con evaluación negativa en una evaluación, se propondrán actividades de refuerzo que estarán relacionadas con los objetivos que el alumno o la alumna no ha conseguido superar, recuperando los criterios de evaluación asociados a los proyectos no superados.

Dibujo Artístico II 2º Bachillerato

Criterios de evaluación

TRANSVERSAL.

5.3. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades y aportando al aula todos los materiales necesarios.

TEMA 1: EL DIBUJO EN EL PROCESO CREATIVO.

5.1. Conocer y aplicar las herramientas digitales del dibujo y sus aplicaciones en la creación gráfico-plástica.

5.2. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y del conocimiento de su terminología, materiales y procedimientos para desarrollar el proceso creativo con fines artísticos, tecnológicos o científicos, así como las posibilidades de las TIC.

TEMA 2: LA FORMA.

1.1. Utilizar diferentes recursos gráficos en imágenes con distinto grado de iconicidad, atendiendo la naturaleza de la forma, natural o artificial y desarrollando la destreza en el dibujo. 1.2. Interpretar una forma u objeto según sus intenciones comunicativas.

TEMA 3: DIBUJO Y PERSPECTIVA.

3.1. Representar gráficamente con diferentes niveles de iconicidad, las formas, aisladas o en una composición, el entorno inmediato, interiores y exteriores, expresando las características espaciales, de proporcionalidad, valores lumínicos y cromáticos.

TEMA 4: EL CUERPO HUMANO COMO MODELO.

4.1. Analizar las relaciones de proporcionalidad de la figura humana.

4.2. Representar la figura humana de manera descriptiva y analítica, atendiendo a su estructura, relación de proporciones y movimiento.

4.3. Experimentar con los recursos gráfico-plásticos para representar el movimiento y expresividad de la figura humana.

TEMA 5: LA EXPRESIÓN DE LA SUBJETIVIDAD.

2.1. Desarrollar la capacidad de representación de las formas mediante la memoria y retentiva visual.

2.2. Elaborar imágenes con distintas funciones expresivas utilizando la memoria y retentiva visual.

2.3. Investigar sobre la expresividad individual, con el lenguaje propio de la expresión gráfico plástica.

Criterios de calificación

Los instrumentos de evaluación son los elementos que nos permiten valorar el grado de consecución de los objetivos. Los instrumentos de evaluación puestos en juego en el proceso evaluador deben ser diversos. Al adoptarlos como elementos habituales de la acción didáctica, debilitarán la idea de la evaluación como algo referido al alumnado únicamente en un momento puntual de la intervención didáctica, y la del examen o prueba escrita como su único y principal instrumento. Estos instrumentos serán:

. Observaciones durante las clases: Debe hacerse un seguimiento cotidiano del aula, observando globalmente el comportamiento de los alumnos/as, prestando especial interés a las intervenciones de éstos, así como al proceder ante la resolución de problemas.

. Análisis de la producción de los alumnos/as: Siguiendo con la idea de que los alumnos/as deben ser el motor de su propio aprendizaje, es imprescindible controlar el trabajo cotidiano del alumnado, analizar cómo se van asimilando los conceptos y cómo los van plasmando en sus creaciones. Esta labor se podrá realizar examinando los trabajos monográficos, los apuntes de clase, los bocetos previos...

En la **calificación** del alumnado se tendrán en cuenta los procedimientos de evaluación mencionados anteriormente, valorando principalmente el resultado de las pruebas objetivas: trabajos prácticos de todas y cada una de las unidades didácticas relacionadas con cada bloque de contenidos.

Para la calificación de todos y cada uno de los trabajos propuestos (ya sean individuales o grupales) se utilizará una rúbrica, que recogerá la valoración pormenorizada de cada apartado que se trabajará en cada propuesta y que en todo momento el alumnado conocerá y dispondrá de ella en la plataforma *classroom* desde el inicio de cada actividad o proyecto.

Superará la asignatura el alumnado que haya alcanzado un rendimiento medio en los objetivos y contenidos. El rendimiento medio se medirá con los instrumentos de evaluación y criterios de calificación ya señalados.

Para el alumnado con evaluación negativa en una evaluación, se propondrán actividades de refuerzo que estarán relacionadas con los objetivos que el alumno o la alumna no ha conseguido superar, recuperando los criterios de evaluación asociados a los proyectos no superados.

Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño

1º Bachillerato

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

1.1. Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño, analizando su función y valorando la importancia dentro del contexto histórico, deteniéndose especialmente en las obras del Patrimonio Histórico de Andalucía.

Competencia específica 2

2.1. Dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas, simetrías y demás transformaciones geométricas aplicadas al diseño de formas, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado.

2.2. Transmitir ideas, sentimientos y emociones mediante la realización de estudios, esbozos y apuntes del natural a mano alzada, identificando la geometría interna y externa de las formas y apreciando su importancia en el dibujo.

Competencia específica 3

3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación.

3.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas.

3.3. Diseñar envases y objetos sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

3.4. Dibujar objetos y espacios sencillos, ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica en la representación de espacios, objetos o personas desde distintos puntos de vista.

3.5. Dibujar, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico, ilustraciones, proyectos de diseño de objetos y espacios, seleccionando el procedimiento más adecuado, su rigor y precisión geométrica en función de la finalidad de la representación.

Competencia específica 4

4.1. Realizar bocetos y croquis, tanto a mano alzada como utilizando los materiales propios del dibujo técnico, conforme a las normas UNE e ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos, proponiendo ideas creativas, resolviendo problemas con autonomía y valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado.

Competencia específica 5

5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.

5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas o instalaciones, valorando su potencial como herramienta de creación.

Criterios de calificación

El proceso de evaluación constará de dos mecanismos fundamentales:

- Tareas: Para aquellas unidades didácticas que así lo requieran (contenidos más técnicos), se propondrá la realización de una tarea al principio de cada unidad didáctica, que será entregada antes de la fecha estipulada a través de la plataforma

Classroom. La realización de estas tareas será fundamental para que el alumnado asimile los contenidos impartidos en clase.

La nota media de todas las tareas realizadas a lo largo del trimestre supondrá un 15% de la nota final de dicho trimestre.

- Exámenes: Se realizará siempre un examen al finalizar cada unidad didáctica. La nota media de todos los exámenes realizados a lo largo del trimestre supondrá un 85% de la nota final de dicho trimestre.

Según la unidad didáctica, el examen será más técnico o más práctico, y podrá extenderse durante más de una clase. En tal caso, el profesor firmará el formato del examen el primer día y lo recogerá al finalizar cada clase, repartiéndolo al principio de la siguiente, y así sucesivamente hasta la terminación de la prueba. No se admitirán formatos no firmados, por lo que si algún alumno/a quiere cambiar de formato por cualquier motivo deberá avisar al profesor para que lo firme antes de comenzar.

La falta de asistencia a un examen se justificará únicamente por causas médicas o similares, acreditándolo por escrito al profesor.

Las distintas recuperaciones de la materia se realizarán a la finalización de cada bloque (no se recuperarán trimestres sino bloques), en un examen que deberán realizar todo el alumnado, tanto aprobado como suspenso. Mediante dicho examen, el/la alumno/a

Aprobado/a podrán subir nota o, en casos muy extremos, bajarla, pero nunca suspenderán un bloque ya aprobado. La materia completa o los bloques no superados a lo largo del curso podrán recuperarse en un último examen final en junio.

Dibujo Técnico I

1º Bachillerato

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas, el dibujo geométrico y los diferentes sistemas de representación, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería y el diseño, e identificando manifestaciones en la arquitectura andaluza, así como en las artes aplicadas en el arte árabe-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

Competencia específica 2

2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, mostrando interés por la precisión, claridad en su lectura y limpieza.

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

2.3. Resolver gráficamente tangencias y enlaces, y trazar curvas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.

Competencia específica 3

- 3.1. Representar en sistema diédrico elementos y formas tridimensionales básicos en el espacio, determinando su relación de pertenencia, intersección, posición, distancia y verdadera magnitud.
- 3.2. Definir elementos y figuras planas, superficies y sólidos geométricos sencillos en sistemas axonométricos, valorando su importancia como métodos de representación espacial.
- 3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados, haciendo uso de sus fundamentos.
- 3.4. Dibujar puntos, elementos lineales, planos, superficies y sólidos geométricos en el espacio, empleando la perspectiva cónica.
- 3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.
- 3.6. Relacionar los fundamentos y características de los diferentes sistemas de representación entre sí y con sus posibles aplicaciones, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la finalidad y el campo de aplicación de cada uno de ellos.

Competencia específica 4

- 4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.
- 4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.

Competencia específica 5

- 5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.
- 5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones, aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

Criterios de calificación

El proceso de evaluación constará de dos mecanismos fundamentales:

- Tareas: Se propondrá la realización de una tarea al principio de cada unidad didáctica, que será entregada antes de la fecha estipulada a través de la plataforma Classroom. La realización de estas tareas será fundamental para que el alumn@ asimile los contenidos impartidos en clase. La nota media de todas las tareas realizadas a lo largo del trimestre supondrá un 15% de la nota final de dicho trimestre.
- Exámenes: Se realizará un examen al finalizar cada unidad didáctica. La nota media de todos los exámenes realizados a lo largo del trimestre supondrá un 85% de la nota final de dicho trimestre. La falta de asistencia a un examen se justificará únicamente por causas médicas o similares, acreditándolo por escrito al profesor.

Las distintas recuperaciones de la materia se realizarán a la finalización de cada bloque (no se recuperarán trimestres sino bloques), en un examen que deberá realizar todo el alumnado, tanto aprobado como suspenso. Mediante dicho examen, las personas aprobadas podrán subir nota o, en casos muy extremos, bajarla, pero nunca suspenderán un bloque ya aprobado. La materia completa o los bloques no superados a lo largo del curso podrán recuperarse en un último examen final en junio.

Dibujo Técnico I

1º Bachillerato

Crterios de evaluacón

Para obtener la calificacón anual de la asignatura se evaluarán los criterios de evaluacón empleando diversos instrumentos de evaluacón y asociándoles un porcentaje de importancia en la nota global.

CRITERIOS DE EVALUACÓN		INSTRUMENTOS EMPLEADOS	PORCENTAJES ASOCIADOS
Bloque 1: Geometría	DBT 1.1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicacón de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformacón de circunferencias y rectas por inversón, indicando gráficamente la construcci³n auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relaci³n entre sus elementos.	EXAMEN N³ 1: TANGENCIAS	12%
	DBT 1.2. Dibujar curvas c³clicas y c³nicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.	EXAMEN N³ 2: CURVAS	12%
	DBT 1.3. Relacionar las transformaciones homol³gicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representaci³n, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilizaci³n.	EXAMEN N³ 3: TRANSFORMACIONES	12%
Bloque 2: Sistemas de representaci³n	DBT 2.1. Valorar la importancia de la elaboraci³n de dibujos a mano alzada para desarrollar la «visi³n espacial», analizando la posici³n relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representaci³n adecuado y la estrategia id³nea que solucione los problemas de representaci³n de cuerpos o espacios tridimensionales.	CARPETA FOLIOS DE DIBUJOS	4%
	DBT 2.2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyecci³n, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.	EXÁMENES N³ 6 Y 7: SISTEMA DIÉDRICO	30%
	DBT 2.3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posici³n en funci³n 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 reducci³n y determinando las secciones planas principales.	EXÁMENES N³ 4 Y 5: SISTEMA AXONOMÉTRICO, CORTES Y ACOTACI³N	20%
Bloque 3: Proyectos	DBT 3.1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definici³n de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitect³nico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilizaci³n de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.	PROYECTO	8%
	DBT 3.2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definici³n de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitect³nico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilizaci³n de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.	EXPOSICI³N ORAL DEL PROYECTO	2%

Diseño

2º Bachillerato

Criterios de evaluación

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.

1. Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo las aportaciones del diseño en los diferentes ámbitos, y valorar la repercusión que ello ha tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea. CCL, CAA, CSC, CYEC.
2. Comprender que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural y por los aspectos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos a los que se quiera dar respuesta. CCL, CAA, CSC, CYEC.

Bloque 2. Elementos de configuración formal.

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual. CCL, CAA.
2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos. CAA, SIEP, CSC, CMCT.
3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño. CAA, SIEP, CMCT.
4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño. CAA, SIEP, CSC, CMCT.

Bloque 3. Teoría y metodología del diseño.

1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño. CAA, CSC.
2. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa. SIEP, CMCT.
3. Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño. CCL, CAA, CD, CMCT, CSC, SIEP, CYEC.
4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente. CCL, CAA, SIEP, CMCT.
5. Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos presentando con corrección los proyectos y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos. CCL, CAA, SIEP, CMCT.

Bloque 4. Diseño Gráfico.

1. Explorar, con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico, y analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados. CYEC, CAA, SIEP, CCL, CD, CMCT.

2. Identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición. CCL, CAA, CD, SIEP, CMCT.
3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización. CAA, SIEP, CMCT.
4. Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte. CCL, CAA, CYEC, CSC.
5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño. CAA, CD.

Bloque 5. Diseño de producto y del espacio

1. Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano, u objetos propios del diseño. CCL, CAA, CSC.
2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas. CSC, CCL, CMCT, SIEP.
3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas. CAA, CSC, CMCT, SIEP.
4. Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos, en los procesos de diseño, entendiendo que son herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un objeto o un espacio y adecuarlos a las medidas, morfología y bienestar humanos. CAA, CSC, CMCT.

Criterios de calificación

Los instrumentos de evaluación son los elementos que nos permiten valorar el grado de consecución de los objetivos. Los instrumentos de evaluación puestos en juego en el proceso evaluador deben ser diversos. Al adoptarlos como elementos habituales de la acción didáctica, debilitarán la idea de la evaluación como algo referido al alumnado únicamente en un momento puntual de la intervención didáctica, y la del examen o prueba escrita como su único y principal instrumento. Estos instrumentos serán:

. Observaciones durante las clases: Debe hacerse un seguimiento cotidiano del aula, observando globalmente el comportamiento de los alumnos/as, prestando especial interés a las intervenciones de éstos, así como al proceder ante la resolución de problemas.

. Análisis de la producción de los alumnos/as: Siguiendo con la idea de que los alumnos/as deben ser el motor de su propio aprendizaje, es imprescindible controlar el trabajo cotidiano del alumnado, analizar cómo se van asimilando los conceptos y cómo los van plasmando en sus creaciones. Esta labor se podrá realizar examinando los trabajos monográficos, los apuntes de clase, los bocetos previos...

En la **calificación** del alumnado se tendrán en cuenta los procedimientos de evaluación mencionados anteriormente, valorando principalmente el resultado de las pruebas objetivas: trabajos prácticos de todas y cada una de las unidades didácticas relacionadas con cada bloque de contenidos.

Para la calificación de todos y cada uno de los trabajos propuestos (ya sean individuales o grupales) se utilizará una rúbrica, que recogerá la valoración pormenorizada de cada apartado que se trabajará en cada propuesta y que en todo momento el alumnado conocerá y dispondrá de ella en la plataforma *classroom* desde el inicio de cada actividad o proyecto.

Superará la asignatura el alumnado que haya alcanzado un rendimiento medio en los objetivos y contenidos. El rendimiento medio se medirá con los instrumentos de evaluación y criterios de calificación ya señalados.

Para el alumnado con evaluación negativa en una evaluación, se propondrán actividades de refuerzo que estarán relacionadas con los objetivos que el alumno o la alumna no ha conseguido superar, recuperando los criterios de evaluación asociados a los proyectos no superados.

Técnicas artísticas bidimensionales 2º Bachillerato

Criterios de evaluación

TEMA 1: TÉCNICAS DE DIBUJO.

2.1. Identificar y aplicar, de manera apropiada, las diferentes técnicas secas y húmedas aplicadas dibujo apreciando la importancia que ha tenido y tiene el dibujo para la producción de obras artísticas a lo largo de la Historia.

TEMA 2: TÉCNICAS DE PINTURA.

3.1. Conocer las diferentes técnicas de pintura, así como los materiales utilizados en cada una de ellas a lo largo de la Historia.

3.2. Elegir y aplicar correctamente los materiales e instrumentos propios de las técnicas pictóricas en la producción de trabajos personales con técnicas al agua, sólidas, oleosas y mixtas.

TEMA 3: TÉCNICAS DE GRABADO Y ESTAMPACIÓN.

4.1. Conocer los diferentes términos relacionados con las técnicas del grabado.

4.2. Identificar las fases en la producción de grabados y estampados.

4.3. Elaborar producciones propias utilizando técnicas no tóxicas de grabado y estampación variadas.

4.4. Investigar y exponer acerca de la evolución de las técnicas de grabado y estampación utilizadas en la Historia.

TEMA 4: TÉCNICAS MIXTAS Y ALTERNATIVAS.

5.1. Conocer técnicas gráfico-plásticas diferentes a las tradicionales y experimentar con materiales alternativos para la producción de obra propia.

5.2. Reconocer otras técnicas gráfico-plásticas distintas a las tradicionales.

TRANSVERSAL.

1.1. Seleccionar información a través de diferentes fuentes, incluidas las tecnologías de la información y la comunicación, de la evolución de los materiales y su aplicación a lo largo de la Historia, con el fin de distinguir y relacionar los diferentes materiales e instrumentos utilizados en las técnicas gráfico-plásticas.

1.2. Comparar las propiedades físicas y químicas de los diferentes materiales y su interacción.

Criterios de calificación

Los instrumentos de evaluación son los elementos que nos permiten valorar el grado de consecución de los objetivos. Los instrumentos de evaluación puestos en juego en el proceso evaluador deben ser diversos. Al adoptarlos como elementos habituales de la acción didáctica, debilitarán la idea de la evaluación como algo referido al alumnado únicamente en un momento puntual de la intervención didáctica, y la del examen o prueba escrita como su único y principal instrumento. Estos instrumentos serán:

. Observaciones durante las clases: Debe hacerse un seguimiento cotidiano del aula, observando globalmente el comportamiento de los alumnos/as, prestando especial interés a las intervenciones de éstos, así como al proceder ante la resolución de problemas.

. Análisis de la producción de los alumnos/as: Siguiendo con la idea de que los alumnos/as deben ser el motor de su propio aprendizaje, es imprescindible controlar el trabajo cotidiano del alumnado, analizar cómo se van asimilando los conceptos y cómo los van plasmando en sus creaciones. Esta labor se podrá realizar examinando los trabajos monográficos, los apuntes de clase, los bocetos previos...

En la **calificación** del alumnado se tendrán en cuenta los procedimientos de evaluación mencionados anteriormente, valorando principalmente el resultado de las pruebas objetivas: trabajos prácticos de todas y cada una de las unidades didácticas relacionadas con cada bloque de contenidos.

Para la calificación de todos y cada uno de los trabajos propuestos (ya sean individuales o grupales) se utilizará una rúbrica, que recogerá la valoración pormenorizada de cada apartado que se trabajará en cada propuesta y que en todo momento el alumnado conocerá y dispondrá de ella en la plataforma *classroom* desde el inicio de cada actividad o proyecto.

Superará la asignatura el alumnado que haya alcanzado un rendimiento medio en los objetivos y contenidos. El rendimiento medio se medirá con los instrumentos de evaluación y criterios de calificación ya señalados.

Para el alumnado con evaluación negativa en una evaluación, se propondrán actividades de refuerzo que estarán relacionadas con los objetivos que el alumno o la alumna no ha conseguido superar, recuperando los criterios de evaluación asociados a los proyectos no superados.

Volumen

1º Bachillerato

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

1.1. Analizar los elementos formales y estructurales de obras volumétricas de diferentes épocas y culturas, identificando las técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados, incorporando, cuando proceda, las perspectivas de género e intercultural.

1.2. Explicar los cánones de proporción y los elementos compositivos de piezas tridimensionales de diferentes periodos artísticos dentro de su contexto histórico, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales.

1.3. Describir formas, estructuras, técnicas, materiales, proporciones y elementos compositivos tridimensionales, aplicando la terminología específica de la materia.

Competencia específica 2

2.1. Analizar los aspectos más notables de la configuración de obras tridimensionales, identificando las diferencias entre lo estructural y lo accesorio y describiendo la relación entre su función comunicativa y su nivel icónico.

2.2. Explicar las funciones comunicativas del lenguaje tridimensional en obras significativas de diferentes artistas, justificando de forma argumentada la relación establecida entre la imagen y el contenido.

2.3. Elaborar producciones volumétricas con una función comunicativa concreta, atendiendo a la relación entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de iconicidad.

Competencia específica 3

3.1. Resolver de forma creativa problemas de configuración espacial a través de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados en función de los requisitos formales, funcionales, estéticos y expresivos.

3.2. Explicar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional en las composiciones tridimensionales propuestas, justificando la selección de las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados.

Competencia específica 4

4.1. Planificar proyectos tridimensionales, organizando correctamente sus fases, distribuyendo de forma razonada las tareas, evaluando su viabilidad y sostenibilidad, y seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados a las intenciones expresivas, funcionales y comunicativas.

4.2. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, asumiendo diferentes funciones, valorando y respetando las aportaciones y experiencias de los demás e identificando las oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional que ofrece.

4.3. Realizar proyectos individuales o colaborativos, adecuando materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear, y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución.

4.4. Evaluar y presentar los resultados de proyectos tridimensionales, analizando la relación entre los objetivos planteados y el producto final obtenido, y explicando las posibles diferencias entre ellos.

Criterios de calificación

Los instrumentos de evaluación son los elementos que nos permiten valorar el grado de consecución de los objetivos. Los instrumentos de evaluación puestos en juego en el proceso evaluador deben ser diversos. Al adoptarlos como elementos habituales de la acción didáctica, debilitarán la idea de la evaluación como algo referido al alumnado únicamente en un momento puntual de la intervención didáctica, y la del examen o prueba escrita como su único y principal instrumento. Estos instrumentos serán:

- . Observaciones durante las clases: Debe hacerse un seguimiento cotidiano del aula, observando globalmente el comportamiento de los alumnos/as, prestando especial interés a las intervenciones de éstos, así como al proceder ante la resolución de problemas.*
- . Análisis de la producción de los alumnos/as: Siguiendo con la idea de que los alumnos/as deben ser el motor de su propio aprendizaje, es imprescindible controlar el trabajo cotidiano del alumnado, analizar cómo se van asimilando los conceptos y cómo los van plasmando en sus creaciones. Esta labor se podrá realizar examinando los trabajos monográficos, los apuntes de clase, los bocetos previos...*

En la **calificación** del alumnado se tendrán en cuenta los procedimientos de evaluación mencionados anteriormente, valorando principalmente el resultado de las pruebas objetivas: trabajos prácticos de todas y cada una de las unidades didácticas relacionadas con cada bloque de contenidos.

Para la calificación de todos y cada uno de los trabajos propuestos (ya sean individuales o grupales) se utilizará una rúbrica, que recogerá la valoración pormenorizada de cada apartado que se trabajará en cada propuesta y que en todo momento el alumnado conocerá y dispondrá de ella en la plataforma *classroom* desde el inicio de cada actividad o proyecto.

Superará la asignatura el alumnado que haya alcanzado un rendimiento medio en los objetivos y contenidos. El rendimiento medio se medirá con los instrumentos de evaluación y criterios de calificación ya señalados.

Para el alumnado con evaluación negativa en una evaluación, se propondrán actividades de refuerzo que estarán relacionadas con los objetivos que el alumno o la alumna no ha conseguido superar, recuperando los criterios de evaluación asociados a los proyectos no superados.