

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	B	M	I
<p>1.- Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico - plásticas secas, húmedas y mixtas.</p>	<p>1.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.</p> <p>1.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>1.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> <p>1.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>			
<p>2. - Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.</p>	<p>2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos.</p>			
<p>3. - Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando bocetos, apuntes, dibujo esquemático, analítico y mimético.</p>			
<p>4. - Identificar y aplicar los</p>	<p>4.1. Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias,</p>			

<p>conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.</p>	<p>atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p> <p>4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas.</p> <p>4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico- plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada.</p>			
<p>5. -: Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p>	<p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p> <p>5.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC.</p> <p>5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p>			
<p>6. . Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos.</p>	<p>6.1. Conoce y aplica diferentes técnicas creativas para la elaboración de diseños siguiendo las fases del proceso creativo.</p> <p>6.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.</p>			
<p>7. - las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</p>	<p>7.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción.</p> <p>7.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas.</p>			

8. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	<p>8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</p> <p>8.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</p>			
<p>9. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado.</p>	<p>9.1. Diferencia significante de significado.</p> <p>9.2. Diseña símbolos gráficos. El lenguaje cinematográfico. Recursos expresivos. Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.</p>			
10. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo.	<p>10.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización).</p> <p>10.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.</p> <p>10.3. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p>			
11. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	<p>11.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas</p>			
12. Apreciar el lenguaje del	<p>12.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa</p>			

<p>cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</p>	<p>cinematográfica en relación con el mensaje.</p>			
<p>13. . Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p>13.1. Elabora documentos para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.</p>			
<p>14. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.</p>	<p>14.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico. 14.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p>			
<p>15. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos.</p>	<p>1 5 Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.</p>			

<p>16. Conocer las propiedades de los polígonos y construirlos a partir de</p>	<p>16.1. Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos. Método general de construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Aplicación del Teorema de Thales. Tangencias. Concepto. Tangencias básicas entre recta y circunferencia. Enlaces. Curvas Técnicas. Óvalo, ovoide y espiral. Construcción. Concepto del sistema de proyección ortogonal. Representación de vistas de volúmenes sencillos. Iniciación a la normalización. Sistemas de representación. Perspectiva axonométrica. distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.</p> <p>16.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros.</p> <p>16.3. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular.</p> <p>16.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Thales.</p>			
<p>17. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y rectas.</p>	<p>17.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.</p>			
<p>18. Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las</p>	<p>18.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos.</p> <p>18.2. Construye espirales a partir de 2 o más centros.</p>			

propiedades de las tangencias entre circunferencias.			
19. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones	19.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización.		
20. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos.	20.1. Construye la perspectiva caballera y perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.		