

## **EUP DEPARTAMENTO DE PLASTICA 4º ESO CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Analizar las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual mediante la realización de obras plásticas y composiciones creativas, individuales y en grupo sobre la base de unos objetivos prefijados y a través de la utilización de diferentes elementos, soportes y técnicas; el uso de los códigos y terminología propios del lenguaje visual y plástico; y la autoevaluación del proceso de realización para enriquecer sus posibilidades de comunicación, desarrollar la creatividad, valorar el trabajo individual y en equipo, y el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
2. Reconocer y diferenciar en obras de arte los distintos estilos y tendencias que se han producido a lo largo del tiempo, mediante el análisis de los distintos elementos y técnicas de expresión, las estrategias compositivas y materiales utilizados, el periodo artístico al que pertenecen y la autoría de las mismas; y a través de la observación directa de las obras y el uso de diferentes fuentes bibliográficas y documentos gráficos y audiovisuales, para valorar el patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación y divulgación mostrando actitudes de respeto hacia la creación artística.
3. Construir una visión global sobre los distintos lenguajes audiovisuales y multimedia, y su importancia en la sociedad actual, mediante el análisis de sus características generales y particulares; de la descripción del proceso de producción de mensajes elaborados con estos lenguajes; y del visionado y realización de fotografías, vídeos, películas, etc., para identificar y reconocer los elementos que los integran, su estructura narrativa y expresiva, además de sus finalidades; valorar el trabajo en equipo; y adoptar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y frente a las manifestaciones que supongan discriminación sexual, social o racial
4. Realizar composiciones creativas y elaborar imágenes digitales y diseños publicitarios, mediante el uso de los códigos propios de los diferentes lenguajes audiovisuales y el análisis de los elementos que intervienen en los mismos, para realizar proyectos audiovisuales personales o en equipo, siguiendo los pasos del proceso creativo, y mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes, así como manifestar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y el rechazo a los elementos que supongan discriminación sexual, social o racial.
5. Diferenciar el dibujo descriptivo del perceptivo, mediante el análisis de la configuración de composiciones geométricas planas; y la resolución de problemas referidos a polígonos, tangencias y enlaces, a través de la observación de imágenes y del entorno; y la utilización, con precisión y limpieza, de los materiales de dibujo técnico tradicionales y de programas informáticos de diseño y dibujo, para aplicarlos en la creación de composiciones y diseños personales donde intervengan diversos trazados geométricos.
6. Diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el dibujo de las vistas principales, la visualización de figuras tridimensionales sencillas y el trazado de perspectivas en diferentes sistemas, y a través del uso de programas de dibujo por ordenador y los materiales de dibujo técnico, para seleccionar el sistema de representación más adecuado en el dibujo de formas tridimensionales sencillas, reconociendo la utilidad del dibujo objetivo en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
7. Analizar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño mediante la identificación de su finalidad y de sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales; la clasificación de objetos según las ramas del diseño; y la planificación de las fases del proceso de creación artística, a través de la observación directa del entorno, el uso de documentos gráficos, la realización de composiciones creativas individuales o grupales, respetando el trabajo de los demás, y el uso de las herramientas tradicionales y programas de diseño, para interpretar críticamente las imágenes y formas del entorno cultural, valorando el proceso de creación y sus distintas fases, el trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza .

**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN** Instrumentos de evaluación: libreta de apuntes, pruebas escritas, observación directa, trabajos en grupo, puestas en común, obras de creación personal, ejercicios de reproducción (láminas), carteles, pruebas objetivas (exámenes) etc

Cada lámina constituye una actividad independiente y deberán ceñirse a una serie de PAUTAS, que se repiten en todas: limpieza; creatividad, originalidad; correcto uso del instrumental y material; respetar la propuesta y sus características, dimensiones ( si las hubiese)... Asimismo tendrán que ser respetados los siguientes criterios:

- a) Entrega en el plazo estipulado. **NO SE RECOGERÁN EJERCICIOS FUERA DE PLAZO**, salvo que exista una justificación verosímil y creíble, para ello. Además se deberá adjuntar el **JUSTIFICANTE** correspondiente, cuando el alumno se incorpore al grupo clase
- b) Cada lámina constituye una actividad independiente, llevará una nota de 1 a 10 puntos, en correlación a aquellos objetivos propuestos y conseguidos, así como posibles errores
- c) Se valorará la limpieza, creatividad, originalidad, orden...
- d) **RESPETAR LAS PAUTAS** iniciales (medidas, elementos a incorporar, composición, color, formato...) propuestas en la actividad
- e) Aportar el **MATERIAL** necesario de forma **INDIVIDUAL**. Salvo en el caso que la actividad sea **GRUPAL**
- f) **USO** adecuado del instrumental propio del área
- g) Respetar e incluir, todo el **PROCEDIMIENTO** y/o **PROCESO** de los trazados pertinentes
- h) **NO SE ADMITIRÁN** trabajos y/o ejercicios, que hayan sido **CALCADOS** o **COPIADOS**. Por ello resulta sumamente importante respetar el apartado anterior (g)
- i) Se hará entrega siempre del **EJERCICIO ORIGINAL**. Rechazándose aquel que no lo sea. Véase apartados (g) y (h)

Exámenes o pruebas objetivas.

- a) Será inmediatamente **ANULADO EL EXAMEN** , si el alumno, utiliza cualquier dispositivo electrónico durante el examen o **COPIA**
- b) Se realizará al menos una prueba en cada evaluación. Si el profesor/a considera que el grupo clase ha tenido un rendimiento y aprovechamiento óptimo de las clases, puede considerar no realizarla, pero esta decisión estará sujeta a la **DECISIÓN DEL PROFESOR/A**

### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

El grado de consecución de las Competencias Clave a través de los instrumentos de evaluación se hará siguiendo la información obtenida a través de las distintas tareas o productos (láminas, carteles, bocetos en la libreta, bocetos en el cuaderno de actividades ...) que se vayan realizando en las unidades de programación.

Indicadores de logro - Nivel 1: Calificación de 0 a 4 puntos (Poco Adecuado).

Indicadores de logro - Nivel 2: Calificación de 5 - 6 puntos. (Adecuado).

Indicadores de logro - Nivel 3: Calificación de 7 - 8 puntos. (Muy Adecuado).

Indicadores de logro - Nivel 4: Calificación de 9 - 10 puntos. (Excelente).