

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1º ESO:

BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA.

UNIDAD 1 : ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA.

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano.
3. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
4. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. Los lápices de grafito y de color. El *collage*.
5. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
6. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

UNIDAD 2 : ELCOLOR.

1. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
2. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
3. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La *tempera* y el *collage*.
4. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
5. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
6. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

UNIDAD 3 : FORMA Y COMPOSICIÓN.

1. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
2. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: líneas, puntos, colores, texturas, claroscuros, etc..
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
5. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.
6. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.

7. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
8. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos multimedia.

UNIDAD 4 : EL LENGUAJE VISUAL

1. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
2. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
3. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
4. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
5. Identificar signifiante y significado en un signo visual.
6. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
7. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
8. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
9. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos multimedia.
10. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. Los lápices de grafito y de color. El *collage*
11. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
12. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
13. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

UNIDAD 5 : CÓMIC.

1. Analizar y realizar cómics, aplicando los recursos de manera apropiada
3. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
4. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo
5. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El *collage*.
6. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño
7. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
8. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen

UNIDAD 6 : IMAGEN FIJA Y EN MOVIMIENTO.

1. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.

2. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
3. Utilizar, de manera adecuada, los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
4. Aprender 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.
5. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos multimedia.
6. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La t mpera, los l pices de grafito y de color. El *collage*.

UNIDAD 7 : TRAZADOS GEOM TRICOS.

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la l nea y el plano.
2. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartab n, habiendo repasado previamente estos conceptos.
3. Diferenciar claramente entre recta y segmento, tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el comp s.
4. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando comp s y regla. Tambi n utilizando regla, escuadra y cartab n.
5. Comprender el concepto de  ngulo y bisectriz y la clasificaci n de  ngulos agudos, rectos y obtusos.
6. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcci n.
7. Estudiar la suma y resta de  ngulos y comprender la forma de medirlos.
8. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, c rculo y arco.
9. Comprender la construcci n del  valo y del ovoide b sicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
10. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
11. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
12. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las t cnicas gr fico-pl sticas secas, h medas y mixtas. La t mpera, los l pices de grafito y de color. El *collage*.
13. Conocer y aplicar los m todos creativos gr fico-pl sticos aplicados a procesos de artes pl sticas y dise o.
14. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnolog as digitales y ser capaz de elaborar documentos multimedia.

UNIDAD 8: FORMAS POLIGONALES.

1. Clasificar los pol gonos en funci n de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
2. Comprender la clasificaci n de los tri ngulos en funci n de sus lados y de sus  ngulos.
3. Construir tri ngulos conociendo tres de sus datos (lados o  ngulos).
4. Conocer las propiedades geom tricas y matem ticas de los tri ngulos rect ngulos, aplic ndolas

- con propiedad a la construcción de los mismos.
5. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
 6. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
 7. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
 8. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
 9. Construir polígonos estrellados.
 10. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. Los lápices de grafito y de color. El *collage*.
 11. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
 12. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
 13. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

UNIDAD 9: REDES MODULARES Y SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

1. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
2. 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.
3. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.
4. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
5. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
6. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. Los lápices de grafito y de color. El *collage*.
7. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

3º ESO:

UNIDAD 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. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales, y valorar su capacidad expresiva.
4. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: líneas, puntos, colores, texturas y claroscuros.
5. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
6. 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.
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.

UNIDAD 2: EL COLOR.

1. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
2. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: líneas, puntos, colores, texturas, claroscuros.
4. 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.
5. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
6. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

UNIDAD 3: COMPOSICIÓN.

1. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
1. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
2. 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.
3. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
4. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

UNIDAD 4: PERCEPCIÓN Y LECTURA DE IMÁGENES.

1. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
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 los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
4. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
5. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
6. Identificar y emplear recursos visuales, como las figuras retóricas, en el lenguaje publicitario.

7. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
8. Identificar significante y significado en un signo visual.
9. Distinguir y crear diferentes tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.
10. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

UNIDAD 5: CAPTACIÓN DE LA IMAGEN FOTOGRÁFICA.

1. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
2. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones

UNIDAD 6: EL CINE Y LA TELEVISIÓN

1. 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.
2. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
3. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
4. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.
5. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. Los lápices de grafito y de color. El collage.

UNIDAD 7: DE LA ILUSTRACIÓN A LA ANIMACIÓN.

1. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
2. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
3. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
4. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
5. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos multimedia.
6. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

UNIDAD 8: DIBUJO GEOMÉTRICO I

1. Estudiar la suma y resta de ángulos, y comprender la forma de medirlos.
2. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
3. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
4. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
5. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
6. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
7. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
8. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
9. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage.
10. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
11. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
12. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

UNIDAD 9: DIBUJO GEOMÉTRICO II

1. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
2. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
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 las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
6. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
7. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
8. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
9. 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.
10. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
11. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

UNIDAD 10: PROPORCIÓN Y ESTRUCTURAS MODULARES.

1. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
2. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones, aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
5. 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.
6. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
7. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

UNIDAD 11: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

1. 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 y partiendo del análisis de sus vistas principales.
2. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.
3. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
4. 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.

4º ESO:

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

UNIDAD 1. Técnicas

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.

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.

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.

UNIDAD 2. Proyectos

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.

UNIDAD 3. Lectura de imágenes

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.

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO

UNIDAD 4. GEOMETRÍA.

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.

UNIDAD 5. REPRESENTACIÓN ESPACIAL

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.

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

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

UNIDAD 6. PROCESOS DE DISEÑO

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.

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.

UNIDAD 7. Proyectos

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

BLOQUE 4 . LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.

UNIDAD 8.Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.

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.

2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. CAA, CSC, CEC.

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.

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.

PRÁCTICA COMUNICATIVAS Y CREATIVAS 1º DE ESO.

Criterio de evaluación

1. Expresar y comunicar emociones, sentimientos y estados de ánimo, propios y ajenos, mediante el uso de elementos y códigos artísticos, para potenciar la dimensión cognitiva, emocional y motriz en los ámbitos personal, social y escolar. A través de este criterio se pretende constatar que el alumnado es capaz de ejecutar producciones creativas (collage, photocall, mandala, sketch, dramatización musical, danzas sencillas, cuentos musicados...), aplicando técnicas de composición y creación en diferentes materiales, soportes y aplicaciones digitales, y atendiendo al manejo consciente de los ejercicios de relajación y respiración, la atención y la concentración. Asimismo, se comprobará que el alumnado puede diferenciar entre la simpatía, la identificación y la empatía, y así mejorar el aprendizaje y las estrategias disponibles en la resolución de problemas en situaciones abiertas. Todo ello con la finalidad de profundizar y fortalecer las capacidades afectivas, cognitivas y motrices del alumnado en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas.

2. Mostrar motivación, compromiso y cooperación mediante la realización de proyectos colectivos inclusivos, a través de la asunción de tareas y responsabilidades para desarrollar la autonomía en diversas situaciones y contextos educativos y sociales. Con este criterio, se comprobará que el alumnado se integra en dinámicas de grupo creativas que se reflejan en conductas observables (asimilación de roles, participación en diferentes actividades y grupos, reparto de tareas igualitarias, escucha activa...). De este modo, se fomenta un comportamiento social, solidario, respetuoso,

asertivo y responsable, que lo ayude a superar inhibiciones, miedos y obstáculos comunicativos y expresivos, desarrollando y consolidando una convivencia positiva, hábitos de estudio y trabajo individual y en equipo, y preparándose así para el ejercicio responsable de la ciudadanía democrática, donde la participación sea la estrategia para lograr la corresponsabilidad en las decisiones y propuestas en diferentes contextos de aplicación, como medio de desarrollo personal y social.

3. Participar en experiencias creativas individuales y grupales a través de dinámicas que favorezcan el desarrollo del autoconocimiento y la autoestima para contribuir al enriquecimiento integral como seres humanos, utilizando el potencial artístico propio. Con este criterio, se pretende que el alumnado sea capaz de involucrarse en diferentes actividades y dinámicas, utilizando diversos recursos (lipograma, cadáver exquisito, exposición colectiva, adivinanzas, cuentos sonoros...) para desarrollar un mayor autoconocimiento, de la propia forma de ser y de la personalidad, y un interés por desarrollar una personalidad autónoma e independiente, por medio de estilos y técnicas presentes en las Artes que favorezcan la autoestima adecuada, el espíritu emprendedor y la autoconfianza, la resiliencia, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades que propicien una práctica educativa y social íntegra.

4. Crear producciones artísticas individuales y colectivas con la ayuda de las tecnologías de la información y la comunicación, mediante la planificación y desarrollo de su proceso creador, a partir de las experiencias y vivencias generadas en el aula y su entorno, para incrementar su capacidad creativa y expresiva, rechazando estereotipos y promoviendo el esfuerzo voluntario y la asertividad. Con este criterio, se pretende que el alumnado sea capaz de aplicar las fases del proceso creador en la realización de proyectos y participar en propuestas artísticas (piezas teatrales, flashmob, teatro de sombras, lipdub, vídeos musicales...), empleando medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual, plástica, musical y escénica, con un sentido crítico y ético, disfrutando y valorando los diversos elementos que las constituyen. Se comprobará asimismo que es capaz de diferenciar ritmos musicales y compositivos, e identificar los valores éticos en las producciones artísticas; manifestar un juicio razonado sobre estas propuestas y relacionarlas con otras, de manera que demuestre sensibilidad ante la aplicación del Arte como un medio de intervención, transformación de la realidad y conciencia social para rechazar estereotipos.

5. Realizar puestas en escena, con la debida atención a las particularidades del español de Canarias, a través de la aplicación de técnicas y estilos básicos de los códigos artísticos y expresivos, teniendo en cuenta la relación espacio, tiempo y movimiento, para aplicar la interacción comunicativa en espacios comunes y alternativos. Con este criterio se pretende constatar que el alumnado sea capaz de desarrollar capacidades y destrezas lingüísticas, orales y escritas, no verbales, gestuales y mímicas, que aumenten su acervo expresivo y el repertorio comunicativo y creativo, a través de producciones comunicativas y artísticas (debate, charlas, improvisación musical, trabalenguas, entrevistas, telediario escolar, ejercicios logocinéticos...), para lograr una comunicación efectiva y fomentar la capacidad en el alumnado de elegir con criterio propio, imaginar, planificar y gestionar proyectos, que le posibiliten seguir aprendiendo y participando plenamente en la diversidad de los contextos de la vida, y reconociendo cualquier variedad del español como igualmente válida para la comunicación en todos los contextos personales y sociales, y con todas las finalidades comunicativas.

6. Desarrollar la atención y curiosidad por diferentes manifestaciones artísticas mediante el contacto directo o indirecto con artistas, sus obras y espacios creativos para potenciar la participación sociocultural y la identidad cultural como ciudadanos y ciudadanas, la sensibilidad estética y educacional como público, fomentando la divulgación y conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el de Canarias. Con este criterio, se pretende fomentar la capacidad del alumnado de realizar una visión activa y crítica de manifestaciones artísticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales, y a diversos campos de las artes, con especial atención al ámbito de Canarias y visibilizando el papel de las mujeres, utilizando diferentes recursos (ficha técnica,, diario de aula, reseña, blog...) realizando y estableciendo comparaciones entre distintos tipos de manifestaciones artísticas, para emitir juicios críticos sobre productos literarios y culturales con apreciación estética y reconocimientos de la diversidad y multiculturalidad. Asimismo, se pretende que el alumnado comprenda, valore, respete y divulgue los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico, cultural y natural.

PRÁCTICA COMUNICATIVAS Y CREATIVAS 2º DE ESO.

1. Expresar y comunicar emociones, sentimientos y estados de ánimo, propios y ajenos, mediante el uso de elementos y códigos artísticos, para potenciar la dimensión cognitiva, emocional y motriz en los ámbitos personal, social y escolar.
2. Mostrar motivación, compromiso y cooperación mediante la realización de proyectos colectivos inclusivos, a través de la asunción de tareas y responsabilidades para desarrollar la autonomía en diversas situaciones y contextos educativos y sociales.
3. Participar en experiencias creativas individuales y grupales a través de dinámicas que favorezcan el desarrollo del autoconocimiento y la autoestima para contribuir al enriquecimiento integral como seres humanos, utilizando el potencial artístico propio.
4. Crear producciones artísticas individuales y colectivas con la ayuda de las tecnologías de la información y la comunicación, mediante la planificación y desarrollo de su proceso creador, a partir de las experiencias y vivencias generadas en el aula y su entorno, para incrementar su capacidad creativa y expresiva, rechazando estereotipos y promoviendo el esfuerzo voluntario y la asertividad.
5. Realizar puestas en escena, con la debida atención a las particularidades del español de Canarias, a través de la aplicación de técnicas y estilos básicos de los códigos artísticos y expresivos, teniendo en cuenta la relación espacio, tiempo y movimiento, para aplicar la interacción comunicativa en espacios comunes y alternativos.
6. Desarrollar la atención y curiosidad por diferentes manifestaciones artísticas mediante el contacto directo o indirecto con artistas, sus obras y espacios creativos para potenciar la participación sociocultural y la identidad cultural como ciudadanos y ciudadanas, la sensibilidad estética y educacional como público, fomentando la divulgación y conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el de Canarias.

DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO.

1. Aprovechamiento de las distintas cualidades del lápiz de grafito según su código en pro de una correcta aplicación del mismo. El empleo y conservación del compás, así como el uso de elementos complementarios como plantillas y hojas de transferibles.
2. Empleo de las diferentes técnicas gráficas en función de la aplicación.
3. Dominio del dibujo y trazados a mano alzada como fundamento para la obtención de destreza y rapidez en la expresión gráfico-técnica.
4. Empleo de algún sistema de diseño gráfico e iniciación al CAD.
5. 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.
6. 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.
7. Explorar los recursos informáticos de aplicación a la geometría y valorar las aportaciones de las nuevas tecnologías al Dibujo Técnico.
8. 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.
9. 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 a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.
10. 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.
11. 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.
12. 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.
13. 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 2º BACHILLERATO.

1. Resolver problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, su acabado y presentación.
2. Ejecutar dibujos técnicos a distinta escala, utilizando la escala establecida previamente y las escalas normalizadas.
3. Resolver problemas de tangencias de manera aislada o insertados en la definición de una forma, ya sea ésta de carácter industrial o arquitectónico.
4. Resolver problemas geométricos relativos a las curvas cónicas y cíclicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.
5. 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.
6. 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.
7. 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.
8. 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.
9. 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.
10. 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.

