

# DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

## 7. EVALUACIÓN.

### 7.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN LA ESO Y EN EL BACHILLERATO.

#### GENERALIDADES.

Para la evaluación nos basaremos en las actividades realizadas en clase, en la actitud hacia ellas y el ritmo normal de trabajo.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN LA ESO.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA EPVYA EN 1º ESO

1. Reconocer los distintos lenguajes visuales en las imágenes del entorno y clasificarlos según su finalidad.
2. Distinguir los elementos figurativos de los lenguajes visuales.
3. Describir gráfica y plásticamente una forma dada, identificando sus elementos constitutivos: la configuración estructural, las texturas y el color.
4. Diferenciar la variedad de texturas visuales y táctiles que pueden producirse mediante la manipulación de técnicas y materiales diversos.
5. Utilizar el color y la textura como medios de expresión.
6. Describir gráficamente formas, identificando la orientación espacial y la relación entre sus direcciones.
7. Dibujar formas geométricas simples.
8. Representar con formas planas sensaciones espaciales, utilizando cambios de tamaño, superposiciones y contrastes.
9. Representar un espacio del entorno utilizando como recurso expresivo el contraste lumínico.
10. Conocer distintos medios de expresión gráfico-plástica.
11. Valorar las cualidades estéticas de entornos, objetos e imágenes de la vida cotidiana.
12. Aprender a apreciar y valorar las cualidades estéticas del patrimonio artístico y cultural de la Comunitat Valenciana y de otras culturas distintas de la propia.
13. Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN EPVYA 2º ESO

1. Haber comprendido los procesos implícitos en todo diseño. Los alumnos, distribuidos en grupos, deberán descubrir y comparar el proceso de la creación de una pieza artesanal y un producto industrial (por ejemplo una cerámica).
2. Saber analizar los distintos aspectos socioculturales, tecnológicos, estéticos y funcionales y económicos, que dan origen a un diseño. Para ello los alumnos deberán tomar un objeto cotidiano sencillo del que sea factible observar todos sus componentes. Deberán responder a qué público piensan que va destinado, cuáles son sus componentes comunicativos, de qué materiales está hecho, cuáles son sus partes, cómo piensan que han sido unidas, la relación del objeto con el cuerpo humano y, finalmente, el origen formal o creativo del mismo.
3. Conocer las tendencias más importantes del diseño del siglo XX, así como sus protagonistas más destacados. Para ello elaborarán un panel por grupos, donde sitúen los distintos estilos, los diseños

# DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

singulares, las innovaciones que aportan y aquellos componentes que tienen una continuidad, ya sea con los mismos materiales o con una alteración de los mismos.

4. Comprender la presencia del diseño en la vida cotidiana. Se partirá de lo que tienen más próximo, de las marcas por ellos conocidas, elaborando un listado entre toda la clase. De ahí se pasará a buscar algún objeto o incluso alimento que no haya pasado por un proceso de diseño. Se hará un estudio comparado entre los productos más elaborados y aquellos aparentemente naturales.

5. Saber manipular formas geométricas básicas para elaborar a partir de ésta otras más complejas. Se trata de un ejercicio de diseño básico para desarrollar la visión espacial.

6. Ser creativo. Para fomentar la creatividad se realizarán ejercicios con diversos métodos que desarrollan la creatividad, como por ejemplo el brainstorming o las analogías, empleados habitualmente para generar ideas.

7. Saber razonar lógicamente. Esto es, ser ordenado y preciso en la realización de un proyecto en los plazos previstos. Es muy importante que el alumno aprende a planificar y jerarquizar tareas. En el campo del diseño, especialmente en la fase productiva, esto es vital. Por ello se incidirá para que el alumno sea consciente de la importancia de establecer las secuencias correctas en cualquier trabajo. Para comprender mejor este principio se harán visitas a algún centro productivo (por ejemplo una fábrica de muebles, al ser un sector muy importante en nuestro entorno).

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA EPVY A EN 3º ESO

1. Analizar imágenes teniendo en cuenta elementos básicos constitutivos de la sintaxis visual.
2. Seleccionar los elementos configurativos de línea y textura y adecuarlos a la descripción analítica de la forma.
3. Diferenciar y representar los matices de color en la naturaleza y en el entorno.
4. Representar geoméricamente formas naturales y artificiales.
5. Diseñar composiciones modulares sobre redes poligonales.
6. Interpretar composiciones buscando distintas alternativas en la organización de la forma.
7. Describir una forma tridimensional simple mediante la representación de sus vistas fundamentales.
8. Representar la sensación espacial en un plano utilizando como recurso gráfico la perspectiva cónica.
9. Reconocer distintos soportes y técnicas de expresión gráfico-plásticas.
10. Utilizar adecuadamente las técnicas gráficas según las intenciones comunicativas.
11. Aprender a apreciar y valorar las cualidades estéticas del patrimonio artístico y cultural de la Comunitat Valenciana, del Estado español y de otras culturas distintas de la propia.
12. Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA EPVY A EN 4º ESO

1. Analizar los elementos representativos y simbólicos de una imagen.
2. Seleccionar el tipo de línea y textura y adecuarlo a la finalidad expresiva de la representación gráfica.
3. Cambiar el significado de una imagen por medio del color.
4. Analizar la estructura de formas de la naturaleza y determinar ejes, direcciones y proporciones.
5. Buscar distintas variables compositivas en un determinado campo visual, teniendo en cuenta los conceptos de encuadre y equilibrio entre todos los elementos constitutivos.
6. Describir gráfica o plásticamente objetos tridimensionales e identificar sus elementos esenciales.
7. Describir, mediante los distintos sistemas de representación, formas tridimensionales elementales.
8. Realizar un proyecto, seleccionando, entre los distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión.
9. Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales.

# DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

10. Apreciar y valorar el patrimonio artístico y cultural de la Comunitat Valenciana, del Estado español y de otras culturas distintas de la propia.
11. Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN EL BACHILLERATO.

### DIBUJO TÉCNICO.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIBUJO TÉCNICO I.

1. Conocer las relaciones que pueden existir entre las obras de arte y el dibujo técnico.  
Se intenta con este criterio ver la capacidad para asumir el concepto de Dibujo Técnico y su integración en las distintas manifestaciones artísticas.
2. Resolver problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación.  
Se pretende que el alumno sepa elegir en cada caso la respuesta más idónea para la resolución de los distintos ejercicios.
3. Resolver problemas de configuración de formas con trazados poligonales y con aplicación de recursos de transformaciones geométricas sobre el plano: Giros, traslaciones, simetrías u homotecia.  
Con este criterio se pretende averiguar si los estudiantes han comprendido la naturaleza y alcance de las transformaciones en el plano, copiando formas dadas, introduciendo modificaciones, o creando formas inéditas.
4. Utilizar escalas para la interpretación de planos y elaboración de dibujos.  
Se pretende con este criterio que el alumno se familiarice con las relaciones entre los tamaños reales y los representados en el plano.
5. Ejecutar dibujos técnicos a distinta escala, utilizando la escala gráfica establecida previamente y las escalas normalizadas.  
Manejar y conocer las distintas escalas aplicándolas a las distintas expresiones gráficas,
6. Aplicar el concepto de tangencia a la solución de problemas técnicos y al correcto acabado del dibujo en la resolución de enlaces y puntos de contacto.  
Con este concepto se pretende desarrollar la precisión y el diseño de elementos de uso cotidiano para una mejor respuesta en su elaboración.
7. Diseñar objetos de uso común y no excesivamente complejos, en los que intervengan problemas de tangencia.  
Se intenta conocer, de esta forma, si los estudiantes utilizan con fundamento la teoría básica sobre tangencias, siendo capaces de representar formas concretas en las que se den problemas del tipo mencionado, logrando un nivel aceptable en la calidad del acabado en la resolución de los enlaces. A la hora de manejar este criterio debe tenerse en cuenta el dibujo realizado a partir de un objeto real en el que haya habido que calcular radios, deducir centros y determinar puntos de tangencia. Los estudiantes indicarán el proceso seguido para la resolución del problema, incluyendo la ubicación de los diversos puntos de tangencia que hubiesen resultado del mismo.
8. Aplicar las curvas cónicas a la resolución de problemas técnicos en los que intervenga su definición, las tangencias o las intersecciones con una recta. Trazar curvas técnicas a partir de su definición.  
Conocer las distintas curvas técnicas y su uso en la concreción de formas y volúmenes empleados en los distintos ámbitos industriales.
9. Obtener la definición gráfica de una cónica a partir del conocimiento de sus ejes, que, en el caso de la elipse, pueden ser reales o conjugados.  
La principal intención de este criterio es la de valorar la capacidad para configurar gráficamente una cónica, tanto por la comprensión que de la misma se haya adquirido como por la destreza lograda en el uso de los instrumentos específicos para configurarla.

# DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

10. Utilizar el sistema diédrico para representar figuras planas y volúmenes sencillos.

Representar en el plano las diversas formas planas y superficies para averiguar sus desarrollos

11. Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIBUJO ARTÍSTICO I.

Se tendrán en cuenta dos aspectos:

- El grado de perfección alcanzado en el dominio del dibujo objetivo, académico, reflejado en los ejercicios.
- El progreso experimentado por el alumnado y reflejado en sus trabajos.

### **Bloque 1. El dibujo como herramienta**

1. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, a través de la Historia del Arte, en el proceso creativo, ya sea con fines artísticos, tecnológicos o científicos.
2. Utilizar con criterio los materiales y la terminología específica.
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, aportando al aula todos los materiales necesarios.
4. Valorar y conocer la importancia del Dibujo Artístico, sus aplicaciones y manifestaciones a través de la Historia y en la actualidad con el estudio y observación de obras y artistas significativos.
5. Seleccionar, relacionar y emplear con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita en puestas en común o pruebas individuales aplicándola a producciones propias o ajenas.
6. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos adecuándolos al objetivo plástico deseado.
7. Mantener su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
8. Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno.

### **Bloque 2. Línea y forma.**

1. Describir gráficamente objetos naturales o artificiales, mostrando la comprensión de su estructura interna.
2. Emplear la línea para la configuración de formas y transmisión de expresividad.
3. Utiliza la línea en la descripción gráfica de objetos expresando volumen, movimiento espacio y sensaciones subjetivas.
4. Representa formas naturales y artificiales, de forma analítica o expresiva, atendiendo a la comprensión de su estructura interna.
5. Comprende y representa las formas desde distintos puntos de vista.
6. Describe gráficamente las formas atendiendo a sus proporciones, relacionándolas con formas geométricas simples.

### **Bloque 3. La composición y sus fundamentos.**

1. Elaborar composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad.
2. Aplicar las leyes básicas de la percepción visual al representar distintos volúmenes geométricos u orgánicas dentro de un espacio compositivo, atendiendo a las proporciones y a la perspectiva.

# DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

3. Seleccionar los elementos gráficos esenciales para la representación de la realidad observada según la función que se persiga (analítica o subjetiva) y su grado de iconicidad.

2.1. Relacionar y representar las formas en el plano atendiendo a las leyes visuales asociativas, a las organizaciones compositivas, equilibrio y direcciones visuales en composiciones con una finalidad expresiva, analítica o descriptiva.

## **Bloque 4. La luz .El claroscuro y la textura.**

1. Representar el volumen de objetos y espacios tridimensionales mediante la técnica del claroscuro.

2. Valorar la influencia de la luz como configuradora de formas y su valor expresivo.

3. Explorar las posibilidades expresivas de la textura visual y el claroscuro.

4. Representa el volumen, el espacio y la textura aplicando diferentes técnicas gráfico-plásticas mediante valores lumínicos.

5. Conocer el valor expresivo y configurador de la luz, tanto en valores acromáticos como cromáticos explicando verbalmente esos valores en obras propias y ajenas.

6. Observar y utilizar la textura visual con distintos procedimientos gráfico-plásticos, con fines expresivos y configuradores, en obras propias y ajenas.

## **Bloque 5. El color.**

1. Conocer y aplicar los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas, tanto en la expresión gráfico-plástica como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas.

2. Aplicar el color siguiendo las dimensiones de este (valor-luminosidad, saturación-intensidad y cromatismo) en la representación de composiciones y formas naturales y artificiales.

3. Demuestra el conocimiento con explicaciones orales, escritas y gráficas de los fundamentos teóricos del color en composiciones y estudios cromáticos.

4. Aplica de manera expresiva el color en la obra plástica personal.

5. Analiza el uso del color observando las producciones artísticas de referencia en todas sus manifestaciones.

6. Representa los matices cromáticos, a partir de observación del natural, mediante la mezcla de colores primarios.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO II .**

1. Identificar en obras de arte elementos del dibujo técnico, pudiendo así establecer unos niveles elementales de integración que faciliten la comprensión de los aspectos artísticos y técnicos del dibujo.

Se intenta conocer con este criterio la capacidad para asumir el concepto de Dibujo Técnico en su totalidad, y especialmente en lo que respecta a su implicación en el arte (no sólo actual, sino de todos los tiempos) así como la aportación de la geometría y las matemáticas al arte, y también del arte al Dibujo Técnico.

2. Resolver problemas de configuración de formas con trazados poligonales y con aplicación de recursos de transformaciones geométricas sobre el plano: giros, traslaciones, simetrías u homotecia. Con este criterio se pretende averiguar si los estudiantes han comprendido la naturaleza y alcance de las transformaciones en el plano, copiando formas dadas, introduciendo modificaciones o creando formas inéditas.

3. Construir escalas y utilizarlas en la ejecución de ejercicios concretos y en la lectura e interpretación de medidas reales sobre planos ya dibujados. Con ello se trata de valorar en qué

# DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

medida los alumnos han comprendido el fundamento de las escalas, sobre todo en la aplicación a la configuración de sus propios dibujos resueltos a distinto tamaño de la realidad, y a la comprensión de los planos técnicos, mapas, diagramas, etc., y en general a la lectura de medidas de información visual proporcionada a distintas escalas. Es importante evaluar la construcción y uso de escalas volantes para dibujar a escala un objeto dado y para leer las medidas de un dibujo hecho a escala.

4. Diseñar objetos de uso común en los que intervengan problemas de tangencias entre circunferencias, arcos y rectas indistintamente. Se intenta conocer, de esta forma, si los estudiantes utilizan con fundamento la teoría básica sobre tangencias, siendo capaces de representar formas concretas en las que se den problemas del tipo mencionado, logrando un nivel aceptable en la calidad del acabado en la resolución de los enlaces. A la hora de manejar este criterio debe tenerse en cuenta el dibujo realizado a partir de un objeto real en el que haya habido que calcular radios, deducir centros y determinar puntos de tangencia. Los estudiantes indicarán el proceso seguido para la resolución del problema, incluyendo la ubicación de los diversos puntos de tangencia que hubiesen resultado del mismo.

5. Aplicar tangencias a curvas mediante procedimientos geométricos o con ayuda de instrumentos adecuados de trazado: Plantillas. Aplicar las curvas cónicas a la resolución de problemas técnicos en los que intervenga su definición. La propuesta de este criterio se debe a la conveniencia de juzgar las destrezas alcanzadas en el manejo del material específico para los trazados a la hora de configurar curvas de apariencia compleja. Debe valorarse no sólo como instrumento para medir la habilidad alcanzada

en la resolución de curvas propuestas, sino también en la del diseño de curvas creadas por los alumnos.

6. Utilizar el sistema diédrico para la representación de formas poliédricas o de revolución. Hallar la verdadera forma y magnitud y obtener sus desarrollos y secciones. El alumno deberá saber representar en el plano las diversas formas planas y superficies para averiguar sus desarrollos y verdaderas magnitudes.

7. Aplicar el sistema diédrico y la normalización para la representación de planos técnicos necesarios para describir y poder fabricar objetos con caras oblicuas a los planos de proyección. Con este criterio se quiere valorar el nivel alcanzado en el conocimiento del sistema diédrico aplicado, intencionadamente, a la normalización, referida a las cuestiones esenciales sobre acotación, cortes, roturas, etc. En la realidad, el sistema diédrico sirve para realizar planos técnicos, y éstos no tienen sentido si no van provistos de cotas y no recurren a ciertos convencionalismos que simplifican la representación y facilitan la lectura. Ante este criterio resulta imprescindible recurrir a objetos reales.

8. A partir de su representación diédrica, desarrollar y construir un sólido, poliédrico o de revolución, practicándole un corte oblicuo a los planos fundamentales y representándolo axonometricamente.

La intención es evaluar la capacidad de comprensión del espacio y de análisis de la forma, al tiempo que valorar el grado de comprensión alcanzado en la relación y correspondencia entre los diversos sistemas de representación estudiados. Indudablemente el criterio incorpora una cierta destreza necesaria para la materialización visual del sólido, que si es de revolución aún resulta de más acusado nivel.

9. Realizar la perspectiva de un objeto definido por sus vistas o secciones y viceversa.

Elaborar a partir de la representación diédrica la concreción espacial de los diversos objetos del mundo cotidiano que nos rodea.

10. Analizar el montaje de objetos compuestos utilizando el dibujo isométrico y las normas sobre acotación ajustadas a este sistema. Se propone este criterio como medio insustituible para medir el

# DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

nivel alcanzado en la expresión y comprensión del sistema en su vertiente de visión espacial, sobre todo en el uso de la perspectiva de explosión o expansión, en la que los componentes del conjunto se mantienen relacionados axialmente entre sí, pero lo suficientemente separados como para que la representación de unos no entorpezca la lectura de los otros, quedando patente el orden de montaje y ensamblaje. El nivel de dificultad no debe ser muy alto ya que el trabajo es arduo. En general será suficiente un conjunto con cuatro o cinco componentes.

11. Dibujar en perspectiva cónica y, preferentemente, a mano alzada formas del entorno con distintos puntos de vista, tanto de sus aspectos externos como, si procede, de los internos. El empleo de este criterio permite averiguar el nivel desarrollado en cuanto a capacidad para comprender el espacio, así como valorar

la destreza lograda en cuanto a facilidad de trazo y calidad gráfica del mismo. Por otra parte, el presente criterio facilita, mejor que ningún otro, el conocimiento de las habilidades conseguidas por los estudiantes en el uso de las distintas técnicas gráficas que pueden ir desde las puramente lineales hasta las que requieran un gran contenido de texturas o de color.

12. Emplear el sistema de planos acotados, bien para resolver problemas de intersecciones, bien para obtener perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel. Mediante la aplicación de este criterio, se evaluará el nivel de conocimiento del sistema de planos acotados para utilizarlos en la resolución de casos prácticos como los propuestos. La utilización de escalas permitirá igualmente conocer el nivel de integración de los conocimientos que se van adquiriendo.

13. Diferenciar las posibilidades de comunicación y de análisis de los principales sistemas de representación (diédrico, axonométrico, cónico y acotado) en relación con el receptor o espectador. A través de este criterio se pretende medir el nivel de entendimiento con respecto a las finalidades prácticas que persiguen los distintos sistemas de representación, en dos direcciones. La primera contempla la comprensión de cada sistema por el usuario (el emisor) y la segunda, la comprensión del sistema utilizado por quien lo lee (el receptor). Igualmente podrá valorarse la capacidad de los estudiantes para realizar la elección correcta de un sistema u otro, adecuando sus conocimientos a la mejor expresión y comprensión de sus proyectos.

14. Utilizar recursos gráficos como el color, las texturas, letras, signos o símbolos transferibles, tramas, etc., para exponer con mayor evidencia los datos y la información que el dibujo técnico propicia tanto técnica como científicamente.

La finalidad de este criterio es juzgar si se ha comprendido el aporte que en el campo de la comunicación y de la estética supone el recurrir a las técnicas gráficas indicadas. La cuestión es tanto más importante cuanto que, tradicionalmente, estos aspectos gráficos se han descuidado en el Dibujo Técnico. En otro orden, sirve para medir el nivel de destrezas alcanzadas y el interés por la buena calidad en el acabado y presentación de los trabajos.

15. Definir gráficamente un objeto por sus vistas fundamentales o su perspectiva, ejecutadas a mano alzada.

Se pretende con este criterio que se sepa esbozar de una forma clara y limpia, siguiendo las normas, la idea inicial del diseño preliminar para su ulterior ejecución en la praxis industrial.

16. Obtener la representación de piezas y elementos industriales o de construcción y valorar la correcta aplicación de las normas referidas a vistas, cortes, secciones, acotación y simplificación, indicadas

en ellas. La finalidad de este criterio es seguir fielmente el lenguaje técnico empleado en la elaboración en los distintos formatos, para poder realizar su exacta elaboración.

17. Culminar los trabajos de Dibujo Técnico, utilizando los diferentes recursos gráficos, de forma que éste sea claro, limpio y responda al objetivo para el que ha sido realizado. Mediante la

# DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

aplicación de este criterio, se evaluará el nivel de conocimiento de los distintos sistemas de representación así como el conocimiento de su normativa.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE DIBUJO ARTÍSTICO II .

Se tendrán en cuenta dos aspectos:

- El grado de perfección alcanzado en el dominio del dibujo objetivo, académico, reflejado en los ejercicios.
- El progreso experimentado por el alumnado y reflejado en sus trabajos.

### **Bloque 1: La forma. Estudio y transformación.**

BL1.1. Analizar los recursos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y su aportación al desarrollo del lenguaje plástico, visual audiovisual, e identificar los recursos de los medios de comunicación de libre acceso como Internet. ( CCLI, CD )

BL1.2. Colaborar y comunicarse para construir un producto o tarea colectiva filtrando y compartiendo información y contenidos digitales seleccionando la herramienta de comunicación TIC, servicio de la web social o módulo en entornos virtuales de aprendizaje más apropiado; aplicar buenas formas de conducta en la comunicación y prevenir, denunciar y proteger a otros del mal uso y malas prácticas en la RED. (CCLI, CD, CSC )

BL1.3. Reconocer la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional. ( CCLI, CAA )

BL1.4. Utilizar la línea, la mancha y el claroscuro en imágenes de diferente grado de iconicidad, atendiendo la naturaleza de la forma, natural o artificial y desarrollando la destreza en el dibujo. (CAA )

BL.1.5. Experimentar con diferentes técnicas gráficas en función del tipo de dibujo e interpretar la forma según sus intenciones comunicativas (ilustrativas, descriptivas, ornamentales o subjetivas). ( CCLI, CAA )

### **Bloque 2: La expresión de la subjetividad.**

BL2.1. Identificar en los dibujos y pinturas algunas de las técnicas secas y húmedas aplicadas y describir el procedimiento, las herramientas y los materiales utilizados teniendo en cuenta la terminología apropiada. (CAA , CEC )

BL2.2. Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos, describiendo acciones, recursos materiales, plazos y responsabilidades para conseguir los objetivos propuestos, adecuar el plan durante su desarrollo considerando diversas alternativas para transformar las dificultades en posibilidades, evaluar el proceso y el producto final y comunicar de forma creativa los resultados obtenidos con el apoyo de los recursos adecuados. (CAA , SIEE )

BL2.3. Elaborar imágenes que representen objetos y espacios reconocibles utilizando en la representación la memoria y retentiva visual y táctil, y describir las funciones plásticas, estéticas y expresivas inherentes al mensaje que pretenden transmitir. (SIEE , CAA )

BL2.4. Producir obras propias gráfico-plásticas seleccionando los soportes, y materiales de



# DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

manera individual o colectiva, y utilizar con propiedad las técnicas secas y húmedas, y los recursos tecnológicos y digitales más idóneos para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos según el mensaje que pretendan transmitir. (CAA , CD )

BL2.5. Identificar las diferentes técnicas de dibujo en obras de arte y analizar el procedimiento y los materiales utilizados así como las cualidades gráficas, estéticas y expresivas de cada una de ellas. (SIEE , CEC )

## **Bloque 3: Dibujo y perspectiva.**

BL3.1. Identificar en obras de arte el uso de la perspectiva aérea para representar la profundidad, analizar la disposición de los objetos en el espacio y construir propuestas personales teniendo en cuenta la perspectiva, los materiales y técnicas apropiadas.( CEC , SIEE )

BL3.2. Representar gráficamente con diferentes niveles de iconicidad, las formas, aisladas o en una composición del entorno inmediato (interiores y exteriores), y expresar las características espaciales, de proporcionalidad, valores lumínicos y cromáticos. (CAA , CMCT)

## **Bloque 4: El cuerpo humano como modelo.**

BL.4.1. Analizar las relaciones de proporcionalidad de la figura humana e identificar las relaciones de proporcionalidad entre el conjunto y sus partes, así como su entorno. (CMCT )

BL 4.2. Reproducir gráficamente la figura humana captando el movimiento y atendiendo a la expresividad de cada una de las partes y de manera global teniendo en cuenta los conceptos de proporción, dirección, estructura formal y aplicando diferentes técnicas y materiales. (CMCT , CAA , CEC )

BL.4.3. Realizar apuntes del natural y bocetos de la figura humana, representándola de manera proporcionada en relación al plano experimentando con los cambios de escala y tamaño y teniendo en cuenta los recursos gráfico-plásticos para representar el movimiento y expresividad de la figura humana. (CMCT , CAA)

## **Bloque 5: El dibujo en el proceso creativo.**

BL5.1. Analizar en obras de arte los elementos configurativos y expresivos del lenguaje visual (punto, línea, textura, y color), identificar algunos estilos artísticos, describiendo el proceso de creación y analizar los distintos soportes, materiales y técnicas que constituyen la imagen para situarlas en el período al que pertenecen. (CEC , CMCT , CAA)

BL5.2. Identificar las herramientas digitales de dibujo y aplicar algunos recursos en la creación gráfico-plástica argumentando su uso como otra forma de aportar soluciones creativas a los proyectos emprendidos. (CAA , CD)

BL.5.3. Crear o reinterpretar obras de arte experimentando con la huella gráfica de los elementos configurativos del lenguaje visual (punto, línea, textura y color) de forma personal para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos según el mensaje que pretendan transmitir. (CAA , SIEE )

BL.5.4. Gestionar de forma eficaz tareas o proyectos, hacer propuestas creativas y confiar en sus posibilidades, mostrar energía y entusiasmo durante su desarrollo, tomar decisiones razonadas asumiendo riesgos y responsabilizarse de las propias acciones y de sus consecuencias. (CAA, SIEE , CSC )