

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

IES ENGUERA

CURSO 2023/2024

LABORATORIO DE CREACIÓN AUDIOVISUAL - 1º ESO

Competencia específica 1.

CE1 Explorar propuestas audiovisuales diversas desde una perspectiva inclusiva y abierta, analizando sus elementos formales y comunicativos básicos, y valorando la importancia de la diversidad cultural.

CrEv1.1 Reconocer la función del lenguaje audiovisual como medio de expresión y comunicación contemporáneo, observándolo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

CrEv1.2 Analizar diferentes propuestas audiovisuales reconociendo sus características formales y comunicativas a través de los códigos y formatos propios del lenguaje audiovisual.

CrEv1.3 Distinguir los aspectos éticos de las diferentes producciones audiovisuales apreciando aquellas prácticas culturales que contemplan la diversidad y la inclusividad como valores fundamentales.

CrEv1.4 Valorar la comunicación audiovisual como forma expresiva y estética y como referente cultural e identitario reconociendo, a través de diferentes canales y medios, su presencia y su impacto social.

Competencia específica 2.

CE2 Elaborar propuestas audiovisuales experimentando con diferentes recursos, técnicas y herramientas y aplicando los códigos básicos del lenguaje audiovisual en la transmisión de ideas, sentimientos y emociones.

CrEv.2.1 Utilizar los referentes audiovisuales percibidos como estímulo para las propias producciones, incorporando sus características formales y comunicativas al propio repertorio de recursos expresivos.

CrEv.2.2 Explorar formatos, técnicas y herramientas diversas de creación audiovisual desde el punto de vista de la sostenibilidad y explicando la intencionalidad comunicativa de las diferentes propuestas.

CrEv.2.3 Emplear recursos digitales básicos de producción audiovisual, adecuándose a los objetivos de las diferentes propuestas y respetando la normativa vigente.

CrEv.2.4 Crear propuestas audiovisuales sencillas transmitiendo diferentes ideas, sentimientos y emociones, teniendo en cuenta el respeto a la diversidad y desde un punto de vista inclusivo e innovador.

Competencia específica 3.

CE3 Participar de todas las fases del proceso de producción audiovisual colectivo, asumiendo diferentes roles con autoexigencia y compromiso, aportando soluciones argumentadas a los distintos retos y respetando e integrando las aportaciones del resto de participantes.

CrEv.3.1 Planificar las fases de preproducción, producción y postproducción de propuestas audiovisuales sencillas, individuales o colectivas, distribuyendo los roles de manera inclusiva.

CrEv.3.2 Asumir diferentes roles de manera responsable, activa y participativa, de acuerdo con los objetivos de las distintas funciones a desempeñar.

CrEv.3.3 Evaluar el proceso de creación, expresando opiniones y aportando propuestas de mejora de manera asertiva y constructiva.

Competencia específica 4.

CE4 Compartir las propuestas audiovisuales individuales y colectivas a través de diferentes canales y medios, empleando la terminología propia del área y promoviendo la participación en la vida cultural del centro educativo.

CrEv.4.1 Difundir las producciones audiovisuales realizadas desde una perspectiva inclusiva y explorar los diferentes medios y canales para adaptarlos a las características del proyecto y del usuario final.

CrEv.4.2 Conocer la normativa vigente relativa a licencias de uso y a protección de la propiedad intelectual aplicándola en la difusión de proyectos creativos propios.

CrEv.4.3 Promover la creación de propuestas audiovisuales que afecten positivamente al contexto educativo y fomentar la participación del alumnado en la vida cultural del centro.

CrEv.4.4 Emplear adecuadamente la terminología específica del lenguaje audiovisual, tanto en la apreciación de referentes como en el proceso de creación propio, utilizando un lenguaje inclusivo y una actitud respetuosa y proactiva.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL – 2º ESO

Competencia específica 1.

CE1 Analizar de manera crítica y argumentada diferentes propuestas artísticas, contemporáneas y de otras épocas, identificando, a través de distintos canales y contextos, referencias socioculturales, funcionalidades y elementos de contenido del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual.

CrEv.1.1 Buscar información, a través de diferentes canales y contextos, acerca de propuestas artísticas diversas desarrollando el criterio propio a partir de su análisis

CrEv.1.2 Examinar propuestas artísticas del entorno patrimonial y de la cultura visual y audiovisual, a través de recursos y agentes culturales del entorno, encontrando elementos de contenido esenciales.

CrEv.1.3 Identificar los mensajes de diferentes creaciones artísticas clasificando los elementos que intervienen en la comunicación.

CrEv.1.4 Apreciar la diversidad de propuestas en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes contextos geográficos e históricos.

CrEv.1.5 Relacionar los referentes y elementos de la contemporaneidad artística con los desafíos y retos del presente, apreciando su aportación a la transformación social.

Competencia específica 2.

CE2 Compartir ideas y opiniones usando la terminología específica del área en la comunicación de la experiencia de apreciación y creación artística.

CrEv 2.1 Emplear vocabulario específico del área de manera correcta para valorar la experiencia de apreciación de diferentes referentes artísticos.

CrEv 2.2 Incorporar terminología específica del área en el proceso de comunicación oral y escrita de la experiencia de creación.

CrEv 2.3 Compartir información extraída de diversas fuentes de forma contrastada y establecer discursos y debates con asertividad.

Competencia específica 3.

CE 3 Comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas.

CrEv 3.1 Experimentar con diversidad de técnicas y materiales adecuándose a los objetivos planteados en cada una de las propuestas, incluyendo posibilidades no convencionales.

CrEv3.2 Emplear las posibilidades comunicativas y expresivas de los formatos y materiales de la contemporaneidad artística en la elaboración de propuestas creativas sencillas.

CrEv 3.3 Idear propuestas artísticas en las que las técnicas y materiales seleccionados estén al servicio del mensaje que se pretende transmitir.

CrEv 3.4 Demostrar hábitos de constancia y autoexigencia tanto en el proceso como en el resultado final.

CrEv 3.5 Incorporar los referentes y elementos de la contemporaneidad artística como estímulo en propuestas creativas propias.

Competencia específica 4.

CE 4 Seleccionar de manera responsable y autónoma recursos digitales aplicados a la percepción, la investigación y la creación en el desarrollo de propuestas y proyectos artísticos, desarrollando una identidad y criterio propio en un consumo responsable y sostenible de acuerdo a la normativa vigente.

CrEv 4.1 Buscar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes entornos digitales.

CrEv 4.2. Probar diferentes recursos digitales en la percepción, experimentación y creación de las diferentes propuestas y producciones.

CrEv 4.3 Conocer la normativa vigente de protección de datos y autoría, aplicándola de manera responsable en la creación y difusión de contenidos.

Competencia específica 5.

CE 5 Crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos.

CrEv 5.1 Participar activamente en la planificación de producciones artísticas multidisciplinares, adecuando las decisiones adoptadas a los objetivos del proyecto y teniendo en cuenta la perspectiva inclusiva.

CrEv 5.2 Crear producciones artísticas colectivas experimentando con diferentes posibilidades expresivas y comunicativas, explorando las conexiones con otras materias.

CrEv 5.3 Asumir diferentes roles en el proceso de planificación, creación y difusión de la producción artística colectiva, con actitud respetuosa e inclusiva.

CrEv 5.4 Explicar a la comunidad los procesos de trabajo de manera textual, gráfica y/o audiovisual, aportando valoraciones críticas acerca del proceso y resultado.

CrEv 5.5 Difundir las producciones artísticas colectivas realizadas utilizando diferentes medios y canales.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL – 3º ESO

Competencia específica 1.

CE1 Analizar de manera crítica y argumentada diferentes propuestas artísticas, contemporáneas y de otras épocas, identificando, a través de distintos canales y contextos, referencias socioculturales, funcionalidades y elementos de contenido del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual.

CrEv.1.1 Investigar acerca de diferentes propuestas artísticas, a través de distintos canales contextualizándolas y teniendo en cuenta sus funcionalidades.

CrEv.1.2 Identificar elementos de contenido esenciales y funcionalidades en la apreciación y análisis de referentes artísticos a través de recursos y agentes culturales del entorno, incluyendo canales y medios tecnológicos.

CrEv.1.3 Interpretar los mensajes de diferentes creaciones artísticas, identificando los elementos que intervienen en la comunicación y extrayendo conclusiones para su aplicación en propuestas creativas propias.

CrEv.1.4 Valorar con respeto y sentido crítico las manifestaciones culturales y artísticas de entornos diversos, desarrollando el criterio propio y argumentando en la construcción de la opinión personal.

Cr Ev 1.5 Identificar los desafíos del presente a través del trabajo y mensajes de la creación sociedad actual y adoptando un posicionamiento razonado, crítico y constructivo.

Competencia específica 2.

CE2 Compartir ideas y opiniones usando la terminología específica del área en la comunicación de la experiencia de apreciación y creación artística.

CrEv.2.1 Valorar de manera argumentada diferentes obras e imágenes, en la experiencia de apreciación, utilizando el vocabulario específico del área.

CrEv.2.2 Comunicar, de manera oral y escrita, la experiencia de creación. elaborando un discurso coherente que describa los procesos de trabajo utilizando terminología propia del área

CrEv.2.3 Argumentar con criterio y respeto en diferentes momentos de discurso y debate vinculados a la experiencia de apreciación y creación.

Competencia específica 3.

CE 3 Comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas.

CrEv.3.1 Seleccionar las técnicas más adecuadas en función del objetivo planteado en cada propuesta creativa, incluyendo materiales no convencionales.

CrEv.3.2 Seleccionar diferentes formatos y materiales propios de las manifestaciones artísticas contemporáneas con finalidad comunicativa en la elaboración de propuestas creativas.

CrEv.3.3 Crear propuestas artísticas, relacionando las potencialidades expresivas de los diferentes elementos que las conforman con la finalidad comunicativa que se pretende transmitir.

CrEv.3.4 Consolidar hábitos de constancia y autoexigencia tanto en el proceso como en el resultado final.

CrEv.3.5 Emplear los referentes y elementos de la contemporaneidad artística seleccionando los más adecuados a la finalidad comunicativa.

Competencia específica 4.

CE4 Seleccionar de manera responsable y autónoma recursos digitales aplicados a la percepción, la investigación y la creación en el desarrollo de propuestas y proyectos artísticos, desarrollando una identidad y criterio propio en un consumo responsable y sostenible de acuerdo a la normativa vigente.

CrEv.4.1 Seleccionar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes entornos digitales.

CrEv.4.2 Emplear diferentes recursos digitales para la percepción, experimentación y creación seleccionando los más adecuados para los objetivos de las diferentes propuestas y producciones.

CrEv.4.3 Aplicar buenas conductas para un consumo digital responsable y sostenible, respetando las licencias de uso y las normas vigentes de protección de datos y autoría.

Competencia específica 5.

CE5 Crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos.

CrEv.5.1 Diseñar producciones artísticas multidisciplinares, planificando las fases del proceso de trabajo, adecuando las decisiones adoptadas a los objetivos del proyecto y teniendo en cuenta la perspectiva inclusiva.

CrEv.5.2 Analizar el objetivo comunicativo de las propuestas artísticas colectivas, experimentando con diferentes técnicas, materiales y formatos y estableciendo conexiones con conocimientos de otras materias.

CrEv.5.3 Relacionar los roles asumidos durante el proceso de planificación, creación y difusión de la producción artística colectiva, con los diferentes ámbitos de aplicación profesional.

CrEv.5.4 Reflexionar sobre los procesos de trabajo, utilizando registros textuales, gráficos y/o audiovisuales, evaluando cada fase, proponiendo mejoras y exponiendo las conclusiones a la comunidad.

CrEv.5.5 Planificar la promoción de las producciones artísticas colectivas realizadas, explorando y evaluando diferentes vías de difusión.

EXPRESIÓN ARTÍSTICA – 4º ESO

Competencia específica 1.

CE1. Representar ideas, sentimientos y emociones en propuestas creativas, seleccionando técnicas, materiales y medios artísticos adecuados a la finalidad comunicativa.

CrEv.1.1 Seleccionar las técnicas y materiales más adecuados a la finalidad comunicativa en los procesos de creación artística utilizando de manera deliberada las posibilidades expresivas de los elementos del lenguaje visual y audiovisual.

CrEv.1.2 Justificar la adecuación de las técnicas y materiales utilizados al mensaje que se desea comunicar.

CrEv.1.3 Utilizar diversidad de técnicas y materiales, incluidos los medios digitales, en la representación de ideas, emociones y sentimientos, tomando en consideración el criterio de sostenibilidad.

CrEv.1.4 Valorar la consecución de los procesos de trabajo y la calidad de los acabados como parte indispensable del proceso de creación fomentando la autoexigencia y la autocrítica.

Competencia específica 2.

CE2. Analizar la dimensión ética, estética y comunicativa de las propuestas creativas propias estableciendo relaciones con referentes artísticos y culturales diversos desde una perspectiva inclusiva.

CrEv.2.2 Relacionar las producciones artísticas propias con otros referentes artísticos clasificando y estableciendo conexiones entre sus elementos temáticos y formales.

CrEv.2.3 Argumentar, de manera razonada y respetuosa, los criterios formales y conceptuales de las propias creaciones utilizando la terminología específica del área.

CrEv.2.2 Integrar la perspectiva de género, multicultural, inclusiva y sostenible en las propias creaciones y valorar la dimensión ética como parte inherente a la producción artística.

Competencia específica 3.

CE3. Empezar procesos de creación artística que promuevan la transversalidad de la cultura y las artes, su conexión con multiplicidad de saberes y su relación con los retos del siglo XXI.

CrEv.3.2. Integrar temáticas de relevancia social, personal y ética en las creaciones propias vinculando las propias producciones creativas con los retos del presente.

CrEv.3.3. Diseñar cada una de las fases del proceso creativo de manera coherente a su intención comunicativa, detectando las necesidades del entorno y optimizando los recursos disponibles.

CrEv.3.4. Participar en procesos colectivos de creación artística, implicándose en las distintas fases de trabajo y asumiendo de manera proactiva los diferentes roles y tareas asignados.

Competencia específica 4.

CE4. Compartir las producciones artísticas propias a través de diferentes canales y contextos, justificando la selección de ideas, técnicas, herramientas y procesos, y promoviendo la participación en la vida cultural del entorno.

CrEv.4.1. Planificar la difusión de las diferentes producciones artísticas, seleccionando los canales más adecuados para su exposición según las características del proyecto e implicando a la comunidad educativa.

CrEv.4.2. Utilizar la normativa vigente en el uso de recursos TIC y entornos virtuales para la difusión de los proyectos, promoviendo una identidad digital respetuosa.

CrEv.4.3. Evaluar el producto final, justificando las decisiones tomadas en el proceso de trabajo y recibiendo con apertura las opiniones ajenas y las propuestas de mejora.

CrEv.4.4. Promover la participación en la vida cultural difundiendo las producciones artísticas propias y estableciendo relaciones con centros de producción cultural del entorno.

6.5 Competencia específica 5.

CE5. Valorar la contribución de la práctica artística al desarrollo social, cultural y económico, y a la construcción de la identidad individual y colectiva, identificando sus múltiples lenguajes y ámbitos de aplicación.

CrEv.5.1. Identificar los principales sectores profesionales de las artes integrando su contribución a la sociedad, la cultura y la economía.

CrEv.5.2. Argumentar la importancia de la diversidad y la sostenibilidad cultural en el desarrollo de la identidad individual y colectiva.

CrEv.5.3. Valorar la diversidad de lenguajes de expresión artística, participando de la experiencia de apreciación y creación en procesos creativos individuales y colectivos.

DIBUJO TÉCNICO I – 1º BACHILLERATO

Competencia específica 1.

CE1 Analizar la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico en elementos arquitectónicos, de ingeniería o de otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia y atendiendo a la diversidad cultural.

CrEv.1.1 Relacionar las matemáticas y el dibujo geométrico, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería u otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia.

CrEv.1.2 Identificar estructuras geométricas básicas a partir de referentes arquitectónicos de nuestro patrimonio monumental.

CrEv.1.3 Manejar correctamente los principales instrumentos de dibujo técnico, distinguiendo su función y terminología específica.

CrEv.1.4 Comparar la presencia del dibujo geométrico en distintas culturas y relacionarlo con el contexto social, desde una perspectiva de género entre otras.

Competencia específica 2.

CE2 Resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones, aplicando fundamentos de geometría métrica a través de razonamientos inductivos, deductivos y lógicos.

CrEv.2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

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

CrEv.2.3 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia e inversión, valorando la precisión del trazado gráfico y digital.

CrEv.2.4 Construir curvas técnicas ligadas al concepto de tangencia, con precisión en los distintos enlaces.

Competencia específica 3.

CE3 Representar la realidad tridimensional sobre la superficie del plano mediante los diferentes sistemas de representación, considerando la importancia del dibujo en arquitectura, ingeniería, diseño y otros ámbitos artísticos.

CrEv.3.1 Representar elementos básicos en el espacio, mediante sistema diédrico, determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.

CrEv.3.2 Solucionar problemas de intersección, paralelismo, perpendicularidad y distancias en sistema diédrico.

CrEv.3.3 Definir elementos y figuras planas en sistema axonométrico y cónico, valorando su importancia como métodos de representación espacial.

CrEv.3.4 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.

CrEv.3.5 Valorar el rigor gráfico de las representaciones y las aplicaciones digitales basadas en sistemas de representación.

Competencia específica 4.

CE4 Documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles, aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada y valorando la importancia del croquis en la fase inicial de un proyecto.

CrEv.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.

CrEv.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.

CrEv.4.3 Apreciar la limpieza y claridad de los trazados, respetando las vistas mínimas necesarias.

Competencia específica 5.

CE5 Participar en proyectos colectivos de creación digital de objetos y espacios en dos y tres dimensiones mediante el uso de programas específicos CAD, valorando las aportaciones de todos los miembros del equipo.

CrEv.5.1 Crear figuras planas mediante programas informáticos de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.

CrEv.5.2 Representar digitalmente sólidos tridimensionales mediante herramientas digitales 3D básicas.

CrEv.5.3 Diseñar piezas buscando la limpieza y claridad de formas, utilizando las herramientas CAD más adecuadas.

DIBUJO TÉCNICO II – 2º BACHILLERATO

Competencia específica 1.

CE1 Analizar la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico en elementos arquitectónicos, de ingeniería o de otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia y atendiendo a la diversidad cultural.

CrEv.1.1 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado.

CrEv.1.2 Identificar y recrear construcciones geométricas en piezas industriales de nuestro entorno, valorando la aplicación práctica del dibujo técnico.

CrEv.1.3 Comparar instrumentos, material y terminología de dibujo técnico con herramientas de software digital de diseño.

Competencia específica 2.

CE2 Resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones, aplicando fundamentos de geometría métrica a través de razonamientos inductivos, deductivos y lógicos.

CrEv.2.1 Resolver figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.

CrEv.2.2 Construir polígonos con equivalencia de áreas, aplicando proporcionalidad y valorando la claridad y limpieza de los dibujos.

CrEv.2.3 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia e inversión, valorando la precisión del trazado gráfico y digital.

CrEv.2.4 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción con y sin herramientas digitales.

Competencia específica 3.

CE3 Representar la realidad tridimensional sobre la superficie del plano mediante los diferentes sistemas de representación, considerando la importancia del dibujo en arquitectura, ingeniería, diseño y otros ámbitos artísticos.

Criterios de evaluación:

CrEv.3.1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, obteniendo verdaderas magnitudes.

CrEv.3.2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico, así como secciones planas en los mismos.

CrEv.3.3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, utilizando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.

CrEv.3.4 Desarrollar proyectos gráficos sencillos de arquitectura o topografía mediante el sistema de planos acotados.

CrEv.3.5 Valorar el rigor gráfico de las representaciones y la recreación digital de sólidos.

Competencia específica 4.

CE4 Documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles, aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada y valorando la importancia del croquis en la fase inicial de un proyecto.

Criterios de evaluación:

CrEv.4.1 Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos de despieces y planos de conjunto, según normativa UNE e ISO.

CrEv.4.2 Emplear croquis para el estudio de cortes, secciones y roturas en el diseño de piezas industriales.

CrEv.4.3 Valorar la limpieza, claridad y resolución del delineado normalizado.

Competencia específica 5.

CE5 Participar en proyectos colectivos de creación digital de objetos y espacios en dos y tres dimensiones mediante el uso de programas específicos CAD, valorando las aportaciones de todos los miembros del equipo.

CrEv.5.1 Representar objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.

CrEv.5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

CrEv.5.3 Diseñar digitalmente conjuntos mecánicos cuidando la presentación, claridad y simplicidad del producto final, junto a la documentación técnica necesaria.

DIBUJO ARTÍSTICO I - 1º BACHILLERATO

Competencia específica 1.

CE1 Identificar y analizar la presencia del dibujo en las diversas manifestaciones culturales y artísticas valorando su aportación a todas ellas, así como a otros ámbitos disciplinares.

CrEv.1.1. Reconocer la función del dibujo como lenguaje universal, identificándolo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

CrEv.1.2. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas artísticas, identificando los cambios producidos en ellas según las diferentes etapas históricas.

CrEv.1.3. Indagar en los cánones y proporciones de la anatomía humana a lo largo de la historia, valorando el dibujo como herramienta para la representación del cuerpo humano y su diversidad

Competencia específica 2.

CE2 Realizar dibujos a mano alzada, bocetos y encajes, de acuerdo con los fundamentos de la proporción, la composición y la percepción visual, interpretando la realidad y expresando ideas, sentimientos y emociones en obras de creación artística individuales o colectivas.

CrEv.2.1. Emplear el dibujo a mano alzada y el boceto como herramienta integrando el encaje y la proporción en obras de referencia, bidimensionales o tridimensionales.

CrEv.2.2. Identificar los fundamentos de la composición analizando obras de referencia, bidimensionales o tridimensionales.

CrEv.2.3. Analizar obras de referencia de acuerdo con los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios.

CrEv.2.4 Experimentar con los principios de la composición y ordenación de los elementos en el espacio, empleándolos con intenciones comunicativas y expresivas en producciones artísticas individuales o colectivas.

Competencia específica 3.

CE3 Elaborar propuestas gráficas y artísticas con intención expresiva o comunicativa empleando los elementos del lenguaje visual con espíritu crítico.

CrEv.3.1 Reconocer los elementos del lenguaje visual atendiendo a su diversidad y sus posibilidades expresivas.

CrEv.3.2 Utilizar los elementos del lenguaje visual: punto, línea, plano y color, entre otros, en el análisis de obras de referencia.

CrEv.3.3 Aplicar la teoría del color y sus usos culturales en el análisis de obras de referencia y utilizarla en creaciones individuales o colectivas.

CrEv.3.4 Integrar los elementos del lenguaje visual realizando producciones artísticas individuales o colectivas.

Competencia específica 4.

CE4 Representar el volumen y la perspectiva en soportes bidimensionales, analizando el contraste de luces y sombras propios del claroscuro tanto en obras de referencia como en creaciones artísticas.

CrEv.4.1 Utilizar los fundamentos básicos del claroscuro en la representación del volumen en obras bidimensionales.

CrEv.4.2 Reproducir obras de referencia analizando la forma, y los conceptos de contraste y claroscuro.

CrEv.4.3 Representar el volumen en creaciones artísticas individuales o colectivas experimentando los fundamentos básicos del claroscuro

CrEv.4.4 Describir el espacio tridimensional aplicando la perspectiva en el dibujo.

Competencia específica 5.

CE5 Experimentar con las técnicas de expresión artística, tradicionales, contemporáneas y digitales, buscando diversas posibilidades en la realización de producciones gráficas y proyectos artísticos reflexionando sobre la sostenibilidad y el consumo responsable.

CrEv.5.1 Identificar las diferentes técnicas, herramientas, y soportes, distinguiendo sus compatibilidades y apreciando sus posibilidades expresivas.

CrEv.5.2 Experimentar con diferentes técnicas, herramientas y soportes, representando la realidad o analizando referencias artísticas.

CrEv.5.3 Indagar en las diferentes técnicas herramientas y soportes en la creación de obras artísticas atendiendo a su impacto medioambiental.

CrEv.5.4 Emplear herramientas digitales aplicadas al dibujo y al diseño para la creación de productos artísticos.

Competencia específica 6.

CE6 Expresar ideas, sentimientos y emociones creando discursos visuales argumentados, planificando el proceso de trabajo y prestando especial atención en ellas a la promoción de los derechos humanos, la igualdad de género y el respeto a la diversidad.

CrEv.6.1 Emplear la terminología específica del área para argumentar la intención expresiva

CrEv.6.2 Utilizar los recursos de la práctica creativa para comunicar y expresar ideas, sentimientos y emociones, valorando el proceso y el resultado final.

CrEv.6.3 Planificar el proceso creativo, individual o colectivo, aplicando un método de trabajo estructurado y ordenado.

CrEv.6.4 Reproducir obras de referencia, incluidas las contemporáneas, analizando los valores de igualdad de género y el respeto a la diversidad.

DIBUJO ARTÍSTICO II – 2º BACHILLERATO

Competencia específica 1.

Identificar y analizar la presencia del dibujo en las diversas manifestaciones culturales y artísticas valorando su aportación a todas ellas, así como a otros ámbitos disciplinares.

CrEv.1.1 Identificar la presencia del dibujo en diversos contextos visuales y audiovisuales, valorando su capacidad comunicativa.

CrEv.1.2 Explicar las múltiples funciones del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, analizando su uso en obras de diferentes ámbitos disciplinares.

CrEv.1.3 Representar con destreza la figura humana, atendiendo a los cánones y proporciones del ser humano a lo largo de la historia, así como a su diversidad anatómica.

CrEv.1.4 Argumentar la importancia del patrimonio cultural y artístico como elemento esencial de la identidad personal, y como legado universal.

Competencia específica 2.

Realizar dibujos a mano alzada, bocetos y encajes, de acuerdo con los fundamentos de la proporción, la composición y la percepción visual, interpretando la realidad y expresando ideas, sentimientos y emociones en obras de creación artística individuales o colectivas.

CrEv.2.1 Dibujar con destreza la realidad mediante bocetos y esbozos, desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa, y estimulando la memoria visual.

CrEv.2.2 Realizar creaciones artísticas individuales o colectivas de acuerdo con los fundamentos de la proporción y la composición.

CrEv.2.3 Realizar obras de creación propia empleando con criterio los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios.

CrEv.2.4 Diseñar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio.

CrEv.2.5 Transferir las ideas trabajadas en bocetos a propuestas definitivas, plasmando sus cualidades expresivas en las producciones artísticas individuales o colectivas.

Competencia específica 3.

Elaborar propuestas gráficas y artísticas con intención expresiva o comunicativa empleando los elementos del lenguaje visual con espíritu crítico.

CrEv.3.1 Analizar las diversas posibilidades expresivas de los elementos del lenguaje visual: forma, textura y color, aplicándolos a obras de creación artística individuales o colectivas.

CrEv.3.2 Experimentar con las posibilidades gráficas de las formas, colores y texturas, aportando identidad personal al proceso creativo.

5.3.3 Integrar los fundamentos de los contrastes de color y de la textura visual y táctil creando producciones artísticas.

CrEv.3.4 Crear con sensibilidad y autonomía producciones artísticas aplicando los elementos del lenguaje visual.

Competencia específica 4.

Representar el volumen y la perspectiva en soportes bidimensionales, analizando el contraste de luces y sombras propios del claroscuro tanto en obras de referencia como en creaciones artísticas.

Criterios de evaluación:

CrEv.4.1 Utilizar las escalas y las claves tonales, en las creaciones gráficas para representar el volumen.

CrEv.4.2 Representar gráficamente el volumen y el espacio tridimensional, empleando medios y técnicas aplicables al claroscuro.

CrEv.4.3 Experimentar con los valores plásticos del claroscuro generando una intención comunicativa y expresiva en la creación artística.

CrEv.4.4 Dibujar perspectivas en representaciones gráficas, atendiendo a las proporciones e iluminación, entre otros.

Competencia específica 5.

Experimentar con las técnicas de expresión artística, tradicionales, contemporáneas y digitales, buscando diversas posibilidades en la realización de producciones gráficas y proyectos artísticos reflexionando sobre la sostenibilidad y el consumo responsable.

CrEv.5.1 Emplear con destreza diferentes técnicas, herramientas y soportes, tradicionales y contemporáneas, atendiendo a sus compatibilidades para diseñar producciones artísticas.

CrEv.5.2 Seleccionar las técnicas, herramientas y soportes más adecuados en función de la intencionalidad expresiva de las obras de creación artística, y aplicando un consumo responsable.

5.5.3 Innovar en el uso de técnicas, herramientas y soportes para la representación de diseños o creaciones artísticas.

CrEv.5.4 Analizar el cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística, integrándolo en las creaciones gráficas y apreciando su valor en las propuestas artísticas contemporáneas.

Competencia específica 6.

Expresar ideas, sentimientos y emociones creando discursos visuales argumentados, planificando el proceso de trabajo y prestando especial atención en ellas a la promoción de los derechos humanos, la igualdad de género y el respeto a la diversidad.

CrEv.6.1 Exponer de forma respetuosa, el proceso de creación de un proyecto gráfico, individual o colectivo, argumentando las decisiones plásticas y los recursos empleados.

CrEv.6.2 Transmitir ideas, sentimientos y emociones de manera respetuosa e inclusiva, utilizando la creación artística como medio de expresión, valorando el proceso y el resultado final.

CrEv.6.3 Diseñar producciones gráficas colectivas, planificando un método de trabajo y valorando las propuestas compartidas.

CrEv.6.4 Crear producciones gráficas individuales o colectivas promoviendo los valores democráticos, la igualdad de género y el respeto a la diversidad.