PONDERACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN, PARA LA MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO

CRITERIOS BÁSICOS 50%		
BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA 1ª EVALUACIÓN (20%)		
CRITERIOS	COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
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. (5%)	CSC CIEE CCEC	1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
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. (5%)	CCL CMCT CCEC	2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
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. (5%)	CD CAA	3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. 3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. (5%)	CAA CSC	4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
BLOQUE 2: DIBUJO TÉCNICO 2ª EVALUACIÓN (10%)		
CRITERIOS	COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. (10%)	CD	3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.
BLOQUE 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO 1ª EVALUACIÓN (10%)		
CRITERIOS	COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras	CLL CCEC CCEC	1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. 1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. (5%)		
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. (5%)	CCEC	2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del diseño.
BLOQUE 4: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA 2ª EVALUACIÓN (10%)		
CRITERIOS	COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. (5%)	CD CAA CIEE CCEC	3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
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. (5%).	CCL	4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

CRITERIOS MEDIOS 30%

BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA 1ª EVALUACIÓN (10%)

CRITERIOS	COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
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. (10%)	CCL CCEC	5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el periodo al que pertenecen.

BLOQUE 2: EXPRESIÓN PLÁSTICA: DIBUJO TÉCNICO 2ª EVALUACIÓN (5%)

CRITERIOS	COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
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. (5%)	CMCT CCEC	1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico. 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

BLOQUE 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO 3ª EVALUACIÓN (5%)

CRITERIOS	COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.(5%)	CCL CMCT CD CAA CSC CIEE CCEC	3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. 3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. 3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

BLOQUE 4: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA 2ª EVALUACIÓN (10%)

CRITERIOS	COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. (10%)	CCL CD CCEC	2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas, identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

CRITERIOS AVANZADOS 20%**BLOQUE 2: DIBUJO TÉCNICO 3ª EVALUACIÓN (10%)**

CRITERIOS	COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
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. (10%)	CMCT	2.1 Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. 2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

BLOQUE 4: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA 3ª EVALUACIÓN(10%)

CRITERIOS	COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
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. (10%).	CCL CCEC	1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. 1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.