

**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 1.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>1. Identificar y valorar los elementos configurativos de la imagen a través del análisis de sus cualidades visuales y la experimentación con sus posibilidades expresivas, mediante la observación directa de imágenes, la descripción oral y escrita de producciones gráfico plásticas propias y ajenas, así como el uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos en la realización de composiciones para expresar emociones e ideas.</b></p> <p>Con este criterio se permite comprobar si el alumnado es capaz de identificar y valorar, en imágenes, el punto, la línea, el plano, el color y la textura. Para ello deberá analizar, oralmente y por escrito, sus cualidades visuales (disposición, orientación espacial, tamaño, forma, etc.), así como experimentar con el valor expresivo y sus posibilidades tonales y utilizarlos como medio para expresar y transmitir emociones como calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc., en composiciones a mano alzada, geométricas o más libres y espontáneas, usando diferentes materiales (creyones, rotuladores, material de reciclaje, etc.), soportes (papel, cartón, cartulina, madera, etc.), técnicas gráficas (claroscuros, degradados, collages, estampados, etc.) y diferentes recursos (bibliotecas, museos, revistas de diseño, programas informáticos sencillos de diseño, etc.). Además de reflexionar y valorar su propia creación artística con actitud crítica frente a manifestaciones estereotipadas, para expresar emociones e ideas.</p>	<p>Identifica y valora los elementos configurativos de la imagen. Para ello analiza <b>con ayuda</b>, oralmente y por escrito, sus cualidades visuales, en imágenes y en obras propias y ajenas; experimenta con el valor expresivo y sus posibilidades tonales y lo aplica <b>con escasa habilidad</b> en la creación de composiciones a mano alzada, geométricas o más libres y espontáneas; y usa <b>con limitaciones</b> diferentes materiales, soportes, técnicas gráficas y recursos para expresar emociones e ideas en composiciones gráfico-plásticas.</p>	<p>Identifica y valora los elementos configurativos de la imagen. Para ello analiza <b>siguiendo instrucciones</b>, oralmente y por escrito, sus cualidades visuales, en imágenes y en obras propias y ajenas; experimenta con el valor expresivo y sus posibilidades tonales y lo aplica <b>con suficiente habilidad</b> en la creación de composiciones a mano alzada, geométricas o más libres y espontáneas; y usa <b>siguiendo indicaciones</b> diferentes materiales, soportes, técnicas gráficas y recursos para expresar emociones e ideas en composiciones gráfico-plásticas.</p>	<p>Identifica y valora los elementos configurativos de la imagen. Para ello analiza <b>de forma autónoma</b>, oralmente y por escrito, sus cualidades visuales, en imágenes y en obras propias y ajenas; experimenta, con el valor expresivo y sus posibilidades tonales y lo aplica <b>con habilidad</b> en la creación de composiciones a mano alzada, geométricas o más libres y espontáneas; y usa <b>con acierto</b> diferentes materiales, soportes, técnicas gráficas y recursos para expresar emociones e ideas en composiciones gráfico-plásticas.</p>	<p>Identifica y valora los elementos configurativos de la imagen. Para ello analiza <b>de manera autónoma y con iniciativa propia</b>, oralmente y por escrito, sus cualidades visuales, en imágenes y en obras propias y ajenas; experimenta con el valor expresivo y sus posibilidades tonales y lo aplica <b>con habilidad y mucha creatividad</b> en la creación de composiciones a mano alzada, geométricas o más libres y espontáneas; y usa <b>con soltura y acierto</b> diferentes materiales, soportes, técnicas gráficas y recursos para expresar emociones e ideas en composiciones gráfico-plásticas.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 1.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>2. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas, mediante el análisis y la explicación de los esquemas y las leyes compositivas de manifestaciones artísticas, a través de la observación directa del entorno, para aplicarlos a procesos creativos gráfico-plásticos y producir composiciones básicas personales o colectivas, valorando los procesos creativos propios y ajenos de las artes plásticas y el diseño.</b></p> <p>Se pretende conocer con este criterio si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas. Para ello deberá identificar, analizar y explicar, tanto gráficamente como de forma oral y por escrito, el esquema compositivo básico de producciones artísticas propias y ajenas y del entorno, atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo, a partir de la visualización de imágenes (fotografías, ilustraciones, visitas a museos, proyecciones audiovisuales, etc.); así como, aplicar métodos creativos en la elaboración de obras gráfico-plásticas usando distintos materiales, técnicas, fuentes y recursos (biblioteca, TIC, programas informáticos de diseño sencillos, etc.), siguiendo propuestas establecidas por escrito y ajustándose a los objetivos finales. Además de reflexionar y evaluar, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva, valorando la diversidad y la riqueza de estas manifestaciones y del patrimonio cultural y artístico de Canarias, para aplicarlos a procesos creativos gráfico-plásticos y producir composiciones básicas personales o colectivas.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos que intervienen en composiciones. Para ello identifica, analiza y explica <b>con insuficiente desarrollo y relación</b> el esquema compositivo básico de producciones artísticas, a partir de la visualización de imágenes, atendiendo al equilibrio, proporción y ritmo para aplicar métodos creativos en la elaboración de obras gráfico-plásticas; y usar <b>con limitaciones</b> distintos materiales, técnicas, fuentes y recursos, el seguimiento de propuestas establecidas y el ajuste a los objetivos finales. Además, reflexiona y evalúa <b>de manera ambigua</b> el proceso creativo y valora con <b>ingenuidad</b> la diversidad y la riqueza de estas manifestaciones y del patrimonio cultural y artístico de Canarias.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos que intervienen en composiciones. Para ello identifica, analiza y explica, <b>con un desarrollo que necesita ampliación</b> y poca relación, el esquema compositivo básico de producciones artísticas, a partir de la visualización de imágenes, atendiendo al equilibrio, proporción y ritmo para aplicar métodos creativos en la elaboración de obras gráfico-plásticas; y usar <b>siguiendo indicaciones</b>, distintos materiales, técnicas, fuentes y recursos, el seguimiento de propuestas establecidas y el ajuste a los objetivos finales. Además, reflexiona y evalúa <b>con cierta claridad</b> el proceso creativo y valora <b>con superficialidad</b> la diversidad y la riqueza de estas manifestaciones y del patrimonio cultural y artístico de Canarias.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos que intervienen en composiciones. Para ello identifica, analiza y explica <b>con un desarrollo y relación adecuados</b> el esquema compositivo básico de producciones artísticas, a partir de la visualización de imágenes, atendiendo al equilibrio, proporción y ritmo para aplicar métodos creativos en la elaboración de obras gráfico-plásticas; y usa <b>con acierto</b>, distintos materiales, técnicas, fuentes y recursos, el seguimiento de propuestas establecidas y el ajuste a los objetivos finales. Además, reflexiona y evalúa <b>con claridad</b> el proceso creativo y valora <b>con deliberación</b> la diversidad y la riqueza de estas manifestaciones y del patrimonio cultural y artístico de Canarias.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos que intervienen en composiciones. Para ello identifica, analiza y explica <b>con un destacado desarrollo y relación</b> el esquema compositivo básico de producciones artísticas, a partir de la visualización de imágenes, atendiendo al equilibrio, proporción y ritmo para aplicar métodos creativos en la elaboración de obras gráfico-plásticas; y usa <b>con soltura y acierto</b> distintos materiales, técnicas, fuentes y recursos para el seguimiento de propuestas establecidas y el ajuste a los objetivos finales. Además, reflexiona y evalúa, <b>con claridad y coherencia</b>, el proceso creativo, valora y <b>con conciencia crítica</b> la diversidad y la riqueza de estas manifestaciones y del patrimonio cultural y artístico de Canarias.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b>						
					<b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>						
					<b>COMPETENCIA DIGITAL</b>						
					<b>APRENDER A APRENDER</b>						
					<b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b>						
					<b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b>						
					<b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 1.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>3. Identificar y diferenciar las propiedades del color y las texturas mediante el análisis de sus cualidades, relaciones y expresividad; la experimentación con los colores primarios, secundarios y las texturas, en composiciones personales abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones y comprender y valorar la riqueza y capacidad de expresión que estos elementos tienen en las producciones gráfico-plásticas.</b></p> <p>Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar y diferenciar las propiedades del color y las texturas. Para ello deberá analizar, en obras plásticas y en el entorno, las propiedades que determinan el valor estético y expresivo del color y las texturas (mezclas, tono, valor, saturación, contrastes, gamas, texturas naturales, artificiales, táctiles, visuales, geométricas y orgánicas, etc.); experimentar con las síntesis aditiva, sustractiva y los colores complementarios; representar con claroscuro la sensación espacial; así como transcribir texturas táctiles a texturas visuales; y utilizar el color, la textura, distintas técnicas gráficas (frottage, collage, etc.) y las TIC en composiciones abstractas o figurativas, para expresar sensaciones y comprender y valorar la riqueza y capacidad de expresión que estos elementos tienen en las producciones gráfico-plásticas.</p>	<p>Identifica y diferencia las propiedades del color y las texturas. Para ello analiza <b>con errores</b> las propiedades que determinan el valor estético y expresivo del color y las texturas; experimenta <b>siguiendo instrucciones</b> con los colores primarios, secundarios y complementarios la síntesis aditiva y sustractiva; representa <b>con ayuda</b>, en composiciones, la sensación espacial de volúmenes sencillos por medio del claroscuro; transcribe <b>con dificultad</b> texturas táctiles a texturas visuales y utiliza, <b>de forma corriente</b> el color, la textura, distintas técnicas gráficas y las TIC en composiciones abstractas o figurativas, para expresar sensaciones y comprender y valorar la riqueza y capacidad de expresión que estos elementos tienen en las producciones gráfico-plásticas.</p>	<p>Identifica y diferencia las propiedades del color y las texturas. Para ello analiza <b>de forma general</b> las propiedades que determinan el valor estético y expresivo del color y las texturas; experimenta, a partir de orientaciones, con los colores primarios, secundarios y complementarios la síntesis aditiva y sustractiva; representa <b>siguiendo instrucciones</b>, en composiciones, la sensación espacial de volúmenes sencillos por medio del claroscuro; transcribe <b>sin dificultad destacable</b> texturas táctiles a texturas visuales y utiliza, <b>esforzándose en ser creativo</b> el color, la textura, distintas técnicas gráficas y las TIC en composiciones abstractas o figurativas, para expresar sensaciones y comprender y valorar la riqueza y capacidad de expresión que estos elementos tienen en las producciones gráfico-plásticas.</p>	<p>Identifica y diferencia las propiedades del color y las texturas. Para ello analiza <b>con detalle</b> las propiedades que determinan el valor estético y expresivo del color y las texturas; experimenta, <b>de manera autónoma</b> con los colores primarios, secundarios y complementarios la síntesis aditiva y sustractiva; representa <b>de forma autónoma</b>, en composiciones, la sensación espacial de volúmenes sencillos por medio del claroscuro; transcribe <b>con fluidez</b> texturas táctiles a texturas visuales y utiliza, <b>con aportaciones creativas</b> el color, la textura, distintas técnicas gráficas y las TIC en composiciones abstractas o figurativas, para expresar sensaciones y comprender y valorar la riqueza y capacidad de expresión que estos elementos tienen en las producciones gráfico-plásticas.</p>	<p>Identifica y diferencia las propiedades del color y las texturas. Para ello analiza <b>con detalle y precisión</b> las propiedades que determinan el valor estético y expresivo del color y las texturas; experimenta <b>de manera autónoma e improvisada</b> con los colores primarios, secundarios y complementarios la síntesis aditiva y sustractiva; representa <b>de manera autónoma y con originalidad</b>, en composiciones, la sensación espacial de volúmenes sencillos por medio del claroscuro; transcribe <b>con fluidez destacable</b> texturas táctiles a texturas visuales; y utiliza <b>de forma muy creativa</b> el color, la textura, distintas técnicas gráficas y las TIC en composiciones abstractas o figurativas, para expresar sensaciones y comprender y valorar la riqueza y capacidad de expresión que estos elementos tienen en las producciones gráfico-plásticas.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b>	<b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>	<b>COMPETENCIA DIGITAL</b>	<b>APRENDER A APRENDER</b>	<b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b>	<b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b>	<b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>

**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 1.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>4. Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.</b></p> <p>Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, mediante el conocimiento e identificación de los diversos soportes materiales y las diferentes técnicas empleadas en la expresión gráfico-plástica (papel, cartón, plástico, materiales reciclables, lápices de colores y de grafito, témperas, collage, claroscuro, programas informáticos, etc.); la utilización del lápiz de grafito y de color (de manera uniforme o degradada), aplicando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas; y el uso del papel (manipulado, rasgado, plegado o recortado) como material para crear texturas visuales o táctiles, composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales, con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos, aprovechando materiales reciclados, siendo responsable con el medio ambiente, y manteniendo su espacio de trabajo y su material ordenado y en buen estado. Todo ello para tener una visión global de las técnicas gráfico-plásticas, utilizándolas con propiedad y aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p>	<p>Creación de composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, para ello identifica <b>con insuficiente desarrollo y relación</b> diferentes soportes y técnicas en la expresión gráfico-plástica; utiliza el lápiz de grafito y de color, aplicando el claroscuro <b>con dificultad</b> en composiciones figurativas y abstractas; y usa <b>con dificultad</b> el papel como material de creación, actuando, <b>ocasionalmente</b>, de manera responsable con su material y el espacio de trabajo, y con el medio ambiente, para tener una visión global de las técnicas gráfico-plásticas, utilizándolas con propiedad y aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p>	<p>Creación de composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, para ello identifica <b>con un desarrollo que necesita ampliación y poca relación</b> diferentes soportes y técnicas en la expresión gráfico-plástica; utiliza el lápiz de grafito y de color, aplicando el claroscuro <b>sin dificultad destacable</b> en composiciones figurativas y abstractas; y usa <b>con cierta habilidad</b> el papel como material de creación, actuando, <b>con frecuencia</b>, de manera responsable con su material y el espacio de trabajo, y con el medio ambiente, para tener una visión global de las técnicas gráfico-plásticas, utilizándolas con propiedad y aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p>	<p>Creación de composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, para ello identifica <b>con un desarrollo y relación adecuados</b> diferentes soportes y técnicas en la expresión gráfico-plástica; utiliza el lápiz de grafito y de color, aplicando el claroscuro <b>con fluidez</b> en composiciones figurativas y abstractas; y usa <b>con dominio</b> el papel como material de creación, actuando, <b>regularmente</b>, de manera responsable con su material y el espacio de trabajo, y con el medio ambiente, para tener una visión global de las técnicas gráfico-plásticas, utilizándolas con propiedad y aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p>	<p>Creación de composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, para ello identifica <b>con un destacado desarrollo y relación</b> diferentes soportes y técnicas en la expresión gráfico-plástica; utiliza el lápiz de grafito y de color, aplicando el claroscuro <b>con fluidez destacable</b> en composiciones figurativas y abstractas; y usa <b>con dominio y criterio estético</b> el papel como material de creación, actuando, <b>de forma constante</b>, de manera responsable con su material y el espacio de trabajo, y con el medio ambiente, para tener una visión global de las técnicas gráfico-plásticas, utilizándolas con propiedad y aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 1.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>5. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la comunicación visual y audiovisual por medio del análisis e identificación de los factores que intervienen en el mismo, de su finalidad o función y de los grados de iconicidad de las imágenes, a través de la observación directa del entorno comunicativo y el diseño de imágenes con distinta relación significante-significado, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea.</b></p> <p>Se pretende que el alumnado sea capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la comunicación visual y audiovisual. Para ello deberá analizar e identificar los factores que intervienen en el mismo (emisor, receptor, mensaje, código, medio o canal, etc.); diferenciar imágenes figurativas de abstractas; distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación de significante y significado (signos visuales, símbolos, iconos...), usando variadas fuentes y recursos (revistas, carteles, prensa, televisión, vídeos, anuncios publicitarios, etc.); reconocer las diferentes funciones de la comunicación en mensajes visuales y audiovisuales (comunicativa, exhortativa, estética, etc.) para interpretar mensajes visuales y audiovisuales del entorno comunicativo, y con el fin de valorar la importancia del lenguaje visual y audiovisual como transmisor de mensajes en las expresiones artísticas, las redes sociales, Internet, etc., apoyándose, cuando sea necesario, en el uso de las TIC y adoptando una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos que intervienen en el proceso de la comunicación visual y audiovisual, para lo que identifica y analiza <b>con insuficiente desarrollo y relación</b> los factores que intervienen en el mismo; diferencia <b>con dificultad</b> imágenes figurativas de abstractas; distingue y crea, <b>sólo a partir de ejemplos</b>, imágenes según su relación de significante y significado; y reconoce <b>con imprecisión</b> las funciones de diferentes mensajes visuales y audiovisuales, apoyándose en determinados momentos en el uso de las TIC, para interpretar con actitud crítica los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos que intervienen en el proceso de la comunicación visual y audiovisual, para lo que identifica y analiza <b>con un desarrollo que necesita ampliación y con poca relación</b> los factores que intervienen en el mismo; diferencia <b>sin dificultad destacable</b> imágenes figurativas de abstractas; distingue y crea, <b>introduciendo variaciones comunes</b>, imágenes según su relación de significante y significado; y reconoce <b>sin importantes imprecisiones</b> las funciones de diferentes mensajes visuales y audiovisuales, apoyándose en determinados momentos en el uso de las TIC, para interpretar con actitud crítica los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos que intervienen en el proceso de la comunicación visual y audiovisual, para lo que identifica y analiza <b>con un desarrollo y relación adecuados</b> los factores que intervienen en el mismo; diferencia <b>con fluidez</b> imágenes figurativas de abstractas; distingue y crea, <b>introduciendo novedades personales</b>, imágenes según su relación de significante y significado; y reconoce <b>con bastante precisión</b> las funciones de diferentes mensajes visuales y audiovisuales, apoyándose en determinados momentos en el uso de las TIC, para interpretar con actitud crítica los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos que intervienen en el proceso de la comunicación visual y audiovisual, para lo que identifica y analiza <b>con un destacado desarrollo y relación</b> los factores que intervienen en el mismo; diferencia <b>con fluidez destacable</b> imágenes figurativas de abstractas; distingue y crea <b>con notable inventiva</b> imágenes según su relación de significante y significado; y reconoce <b>con total precisión</b> las funciones de diferentes mensajes visuales y audiovisuales, apoyándose en determinados momentos en el uso de las TIC, para interpretar con actitud crítica los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 1.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>6. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales, así como sus características, recursos y elementos específicos, a través de la observación directa de imágenes fijas y en movimiento, el uso de diferentes recursos y documentos gráficos, y el diseño de cómics, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales publicitarios presentes en el entorno, y apreciar los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del Patrimonio Histórico y Cultural.</b></p> <p>Con este criterio se pretende evaluar si el alumnado es capaz de identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales. Para ello deberá diferenciar los recursos presentes en distintos lenguajes visuales y audiovisuales (mensajes publicitarios, cómics, cine, televisión, vídeo, etc.), así como sus características, usando variados documentos gráficos (fotografías, vídeos, revistas, películas, publicidad, etc.); reflexionar sobre diferentes tratamientos de un mismo tema o producto en los distintos medios (prensa, vallas, televisión, carteles, revistas, folletos, flyers, etc.), reconociendo y valorando los distintos estilos y tendencias; analizar y diseñar cómics utilizando, de manera adecuada, los elementos específicos de este lenguaje (viñetas, cartelas, globos o bocadillos, líneas cinéticas, onomatopeyas, metáforas visuales, etc.), haciendo uso, cuando sea necesario, de las TIC, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales publicitarios presentes en el entorno, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural, con especial atención al de Canarias, y rechazando manifestaciones sexistas y discriminatorias.</p>	<p>Identifica y reconoce con dificultad los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales en mensajes publicitarios apreciando los distintos estilos y tendencias; y diseña cómics <b>sólo a partir de ejemplos</b>, analizando y utilizando <b>de manera básica</b> los recursos y elementos empleados, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales presentes en el entorno, favoreciendo actitudes de interés por este mundo, estimando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural, y rechazando manifestaciones discriminatorias.</p>	<p>Identifica y reconoce sin dificultad destacable los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales en mensajes publicitarios apreciando los distintos estilos y tendencias; y diseña cómics <b>con la introducción de pequeñas variaciones a los ejemplos propuestos</b>, analizando y utilizando <b>de manera poco creativa</b> los recursos y elementos empleados, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales presentes en el entorno, favoreciendo actitudes de interés por este mundo, estimando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural, y rechazando manifestaciones discriminatorias.</p>	<p>Identifica y reconoce <b>con fluidez</b> los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales en mensajes publicitarios apreciando los distintos estilos y tendencias; y diseña cómics <b>con la introducción de novedades personales</b>, analizando y utilizando <b>de manera creativa</b> los recursos y elementos empleados, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales presentes en el entorno, favoreciendo actitudes de interés por este mundo, estimando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural, y rechazando manifestaciones discriminatorias.</p>	<p>Identifica y reconoce <b>con destacable fluidez</b> los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales en mensajes publicitarios, apreciando los distintos estilos y tendencias; y diseña cómics <b>con notable inventiva</b>, analizando y utilizando de manera <b>muy creativa y original</b> los recursos y elementos empleados, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales presentes en el entorno, favoreciendo actitudes de interés por este mundo, estimando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural, y rechazando manifestaciones discriminatorias.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						



**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 1.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>7. Reconocer y diferenciar los elementos de la geometría plana, mediante el análisis de sus características, propiedades y relaciones, y a través del uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos en trazados y construcciones fundamentales en el plano, para resolver problemas básicos de geometría plana y apreciar la importancia del dibujo técnico.</b></p> <p>Este criterio va dirigido a comprobar si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos de la geometría plana. Para ello deberá analizar los conceptos de la geometría plana (punto, recta, semirrecta, segmento, plano, ángulo, circunferencia, círculo, arco, mediatriz y bisectriz), aplicando estos conceptos en el trazado de segmentos, rectas que pasan por cada par de puntos, rectas paralelas, transversales, perpendiculares, mediatrices, bisectrices, circunferencias, arcos, etc., tras analizar cómo se puede definir una recta (con dos puntos), y un plano (con tres puntos no alineados, con un punto y una recta, con dos rectas secantes o con dos rectas paralelas); identificar los ángulos de la escuadra y el cartabón (30°, 45°, 60° y 90°); sumar, restar, construir y clasificar ángulos; dividir circunferencias en seis partes iguales, resaltando el hexágono y el triángulo inscritos; dividir segmentos en partes iguales, aplicando el Teorema de Tales; y explicar, verbalmente o por escrito los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.), utilizando los instrumentos tradicionales de dibujo técnico (escuadra, cartabón, compás, transportador de ángulos, etc.) e informáticos (programas sencillos de dibujo), para resolver problemas básicos de geometría plana y apreciar la importancia del dibujo técnico, reconociendo la influencia de este en el campo del arte, la arquitectura y el diseño.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos de la geometría plana. Para ello analiza <b>con imprecisión</b> los conceptos de la geometría plana aplicándolos, <b>con incoherencia</b> en trazados y construcciones en el plano; opera <b>con incorrecciones importantes</b> con ángulos y segmentos; divide <b>de forma errónea</b> una circunferencia en seis partes iguales, trazando el hexágono regular y el triángulo equilátero inscritos y construyendo la circunferencia lobulada de seis elementos; y explica, oralmente o por escrito, <b>con mucha ayuda</b> los ejemplos más comunes de lugares geométricos, todo ello usando el material tradicional y digital del dibujo técnico; para resolver problemas básicos de geometría plana y apreciar, así como, constatar la importancia del dibujo técnico en el entorno cultural.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos de la geometría plana. Para ello analiza <b>sin imprecisiones importantes</b> los conceptos de la geometría plana aplicándolos <b>cometiendo algunas incoherencias</b> en trazados y construcciones en el plano; opera <b>con incorrecciones</b> con ángulos y segmentos; divide, con errores comunes, una circunferencia en seis partes iguales, trazando el hexágono regular y el triángulo equilátero inscritos y construyendo la circunferencia lobulada de seis elementos; y explica, oralmente o por escrito, <b>casi sin ayuda</b> los ejemplos más comunes de lugares geométricos, todo ello usando el material tradicional y digital del dibujo técnico; para resolver problemas básicos de geometría plana y apreciar, así como, constatar la importancia del dibujo técnico en el entorno cultural.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos de la geometría plana. Para ello analiza <b>con bastante precisión</b> los conceptos de la geometría plana aplicándolos <b>con coherencia</b> en trazados y construcciones en el plano; opera con corrección con ángulos y segmentos; divide <b>adecuadamente</b> una circunferencia en seis partes iguales, trazando el hexágono regular y el triángulo equilátero inscritos y construyendo la circunferencia lobulada de seis elementos; y explica, oralmente o por escrito, <b>de forma autónoma</b> los ejemplos más comunes de lugares geométricos, todo ello usando el material tradicional y digital del dibujo técnico; para resolver problemas básicos de geometría plana y apreciar, así como, constatar la importancia del dibujo técnico en el entorno cultural.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos de la geometría plana. Para ello analiza <b>con total precisión</b> los conceptos de la geometría plana aplicándolos <b>con total coherencia</b> en trazados y construcciones en el plano; opera <b>con total corrección</b> con ángulos y segmentos; divide, con acabado destacable, una circunferencia en seis partes iguales, trazando el hexágono regular y el triángulo equilátero inscritos y construyendo la circunferencia lobulada de seis elementos; y explica, oralmente o por escrito, <b>de manera autónoma y con iniciativa propia</b> los ejemplos más comunes de lugares geométricos, todo ello usando el material tradicional y digital del dibujo técnico; para resolver problemas básicos de geometría plana y apreciar, así como, constatar la importancia del dibujo técnico en el entorno cultural.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 1.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>8. Reconocer, diferenciar y clasificar polígonos regulares e irregulares en función de sus lados y ángulos, mediante el análisis de las propiedades geométricas y matemáticas de estos, la observación directa y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos en trazados de triángulos, cuadriláteros y pentágonos, para identificar las formas geométricas en el entorno y resolver problemas de polígonos, apreciando la importancia de la geometría y reconociendo la influencia del dibujo técnico en distintos campos.</b></p> <p>Este criterio va dirigido a comprobar si el alumnado es capaz de reconocer, diferenciar y clasificar polígonos regulares e irregulares. Para ello deberá identificar formas geométricas en el entorno y en obras plásticas, mediante uso de la geometría y los instrumentos tradicionales (escuadra, cartabón, compás, transportador de ángulos, etc.) e informáticos (programas sencillos de dibujo); la clasificación correcta de triángulos, cuadriláteros y pentágonos (regulares o irregulares), observando sus lados y ángulos; el dibujo de triángulos rectángulos conociendo la hipotenusa y un cateto; la construcción de triángulos (conociendo dos lados y un ángulo, dos ángulos y un lado, o sus tres lados), de cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal, y de polígonos regulares, de hasta cinco lados, inscritos o conociendo el lado, para identificar las formas geométricas en el entorno y resolver problemas de polígonos, apreciando la importancia de la geometría y reconociendo la influencia del dibujo técnico en distintos campos.</p>	<p>Reconoce, diferencia y clasifica polígonos regulares e irregulares de hasta 5 lados, en función de sus lados y de sus ángulos. Para ello analiza <b>con insuficiente desarrollo y relación</b> sus propiedades geométricas y matemáticas; <b>con dificultad</b> construye triángulos conociendo tres de sus datos y triángulos rectángulos conociendo la hipotenusa y un cateto; <b>de forma inapropiada</b> dibuja paralelogramos conociendo dos lados consecutivos y una diagonal, y polígonos regulares de hasta cinco lados, inscritos en circunferencias, conociendo el lado, para identificar las formas geométricas en el entorno y resolver problemas generales de polígonos, apreciando <b>rara vez</b> la importancia de la geometría y el dibujo técnico, y reconociendo su influencia en distintos campos.</p>	<p>Reconoce, diferencia y clasifica polígonos regulares e irregulares de hasta 5 lados, en función de sus lados y de sus ángulos. Para ello analiza <b>con un desarrollo que necesita ampliación y con poca relación</b> sus propiedades geométricas y matemáticas; <b>construye sin dificultad destacable</b> triángulos, conociendo tres de sus datos y triángulos rectángulos, conociendo la hipotenusa y un cateto; <b>de manera aceptable</b> dibuja paralelogramos conociendo dos lados consecutivos y una diagonal, y polígonos regulares de hasta cinco lados, inscritos en circunferencias, conociendo el lado, para identificar las formas geométricas en el entorno y resolver problemas generales de polígonos, apreciando <b>frecuentemente</b> la importancia de la geometría y el dibujo técnico, y reconociendo su influencia en distintos campos.</p>	<p>Reconoce, diferencia y clasifica polígonos regulares e irregulares de hasta 5 lados, en función de sus lados y de sus ángulos. Para ello analiza <b>con un desarrollo y relación adecuados</b> sus propiedades geométricas y matemáticas; <b>con fluidez</b> construye triángulos, conociendo tres de sus datos y triángulos rectángulos, conociendo la hipotenusa y un cateto; <b>de forma conveniente,</b> dibuja paralelogramos conociendo dos lados consecutivos y una diagonal, y polígonos regulares de hasta cinco lados, inscritos en circunferencias, conociendo el lado, para identificar las formas geométricas en el entorno y resolver problemas generales de polígonos, apreciando <b>regularmente</b> la importancia de la geometría y el dibujo técnico, y reconociendo su influencia en distintos campos.</p>	<p>Reconoce, diferencia y clasifica polígonos regulares e irregulares de hasta 5 lados, en función de sus lados y de sus ángulos. Para ello analiza <b>con un destacado desarrollo y relación</b> sus propiedades geométricas y matemáticas; <b>construye con fluidez destacable</b> triángulos, conociendo tres de sus datos, y triángulos rectángulos, conociendo la hipotenusa y un cateto; <b>de manera exacta</b> dibuja paralelogramos conociendo dos lados consecutivos y una diagonal, y polígonos regulares de hasta cinco lados, inscritos en circunferencias, conociendo el lado, para identificar las formas geométricas en el entorno y resolver problemas generales de polígonos, apreciando <b>de forma constante</b> la importancia de la geometría y el dibujo técnico, y reconociendo su influencia en distintos campos.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b>	<b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>	<b>COMPETENCIA DIGITAL</b>	<b>APRENDER A APRENDER</b>	<b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b>	<b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b>	<b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>



**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>1. Experimentar con los elementos configurativos de la imagen mediante el análisis de sus cualidades visuales, disposición, orientación espacial y capacidad expresiva, a través del uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plástico, en la realización de composiciones, para expresar emociones e ideas y fomentar la creatividad e imaginación.</b></p> <p>Con este criterio se permite comprobar si el alumnado es capaz de experimentar con los elementos configurativos de la imagen. Para ello deberá ensayar con el valor expresivo y las posibilidades tonales del punto y la línea (aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones de los lápices de grafito o de color, y variando la presión ejercida, etc.), y emplearlos en composiciones a mano alzada (geométricas o espontáneas); experimentar con las variaciones formales de los elementos configurativos de la imagen (el punto, la línea, el plano, el color y la textura), aplicando el concepto de ritmo de forma libre y espontánea, para realizar composiciones que transmitan emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.), utilizando los elementos configurativos de la imagen, diferentes materiales (creyones, rotuladores, material de reciclaje, etc.), soportes (papel, cartón, cartulina, madera, etc.), técnicas gráficas (claroscuros, degradados, collages, estampados, etc.) y diferentes recursos (bibliotecas, museos, revistas de diseño, programas informáticos sencillos de diseño, etc.); además de reflexionar y valorar su propia creación artística con actitud crítica frente a manifestaciones estereotipadas.</p>	<p>Experimenta con los elementos configurativos de la imagen. Para ello ensaya <b>siguiendo instrucciones</b> con el valor expresivo y las posibilidades tonales del punto y la línea, y lo aplica en composiciones geométricas o más libres y espontáneas; experimenta <b>solo a partir de ejemplos</b> con las variaciones formales del punto, la línea y el plano, aplicando el concepto de ritmo de forma libre y espontánea; y utiliza <b>de forma corriente</b> distintos materiales, soportes, técnicas gráficas y recursos para realizar composiciones que transmitan emociones básicas y fomentar la creatividad e imaginación, superando estereotipos y valorando su producción.</p>	<p>Experimenta con los elementos configurativos de la imagen. Para ello ensaya <b>a partir de orientaciones</b> con el valor expresivo y las posibilidades tonales del punto y la línea, y lo aplica en composiciones geométricas o más libres y espontáneas; experimenta <b>introduciendo variaciones comunes</b> con las variaciones formales del punto, la línea y el plano, aplicando el concepto de ritmo de forma libre y espontánea; y utiliza <b>esforzándose en ser creativo</b> distintos materiales, soportes, técnicas gráficas y recursos para realizar composiciones que transmitan emociones básicas y fomentar la creatividad e imaginación, superando estereotipos y valorando su producción.</p>	<p>Experimenta con los elementos configurativos de la imagen. Para ello ensaya <b>con autonomía</b> con el valor expresivo y las posibilidades tonales del punto y la línea, y lo aplica en composiciones geométricas o más libres y espontáneas; experimenta <b>introduciendo novedades personales</b> con las variaciones formales del punto, la línea y el plano, aplicando el concepto de ritmo de forma libre y espontánea; y utiliza <b>con aportaciones creativas</b> distintos materiales, soportes, técnicas gráficas y recursos para realizar composiciones que transmitan emociones básicas y fomentar la creatividad e imaginación, superando estereotipos y valorando su producción.</p>	<p>Experimenta con los elementos configurativos de la imagen. Para ello ensaya <b>de manera autónoma y con improvisación</b> con el valor expresivo y las posibilidades tonales del punto y la línea, y lo aplica en composiciones geométricas o más libres y espontáneas; experimenta <b>con notable inventiva</b> con las variaciones formales del punto, la línea y el plano, aplicando el concepto de ritmo de forma libre y espontánea; y utiliza <b>de forma muy creativa</b> distintos materiales, soportes, técnicas gráficas y recursos para realizar composiciones que transmitan emociones básicas y fomentar la creatividad e imaginación, superando estereotipos y valorando su producción.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>2. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas, mediante el análisis y la explicación oral, escrita y gráfica de los esquemas, las leyes compositivas y los métodos creativos en manifestaciones artísticas propias y ajenas, y a través de la observación directa del entorno y el uso de diferentes materiales, soportes y métodos creativos, para aplicarlos en la creación de composiciones gráfico-plásticas, personales o colectivas, valorando los procesos creativos propios y ajenos de las artes plásticas y el diseño.</b></p> <p>Este criterio permite conocer si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas. Para ello deberá identificar, analizar y explicar, oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico en obras de arte y obras propias, atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo, a partir de la visualización de imágenes (fotografías, ilustraciones, visitas a museos, proyecciones audiovisuales, etc.) y del entorno; representar, de manera proporcionada, objetos aislados y agrupados (del natural o del entorno inmediato); elaborar diseños (gráficos, de productos, de moda, etc.), aplicando diferentes procesos y métodos creativos, y ajustándose a unos objetivos finales; y utilizar distintos materiales, soportes y programas informáticos de diseño sencillos para crear composiciones básicas o modulares con diferentes técnicas aplicadas al diseño textil, gráfico, ornamental, arquitectónico o decorativo, reflexionando y evaluando todo el proceso creativo propio y ajeno, valorando la importancia del patrimonio cultural y artístico, y mostrando una actitud crítica ante manifestaciones que conlleven algún tipo de discriminación.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos que intervienen en composiciones básicas. Para ello identifica, analiza y explica <b>con insuficiente desarrollo y relación</b>, el esquema compositivo básico en obras de arte y obras propias, a partir de la visualización de imágenes y del entorno; representa <b>con dificultad</b> objetos aislados y agrupados; elabora <b>solo a partir de ejemplos</b> diseños aplicando diferentes procesos y métodos creativos, y ajustándose a unos objetivos finales; y utiliza <b>de forma corriente</b> distintos materiales, soportes y programas informáticos sencillos para crear composiciones básicas o modulares con diferentes técnicas aplicadas al diseño textil, gráfico, ornamental, arquitectónico o decorativo, reflexionando y evaluando todo el proceso creativo propio y ajeno, valorando la importancia del patrimonio cultural y artístico, y mostrando una actitud crítica ante manifestaciones que conlleven algún tipo de discriminación.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos que intervienen en composiciones básicas. Para ello identifica, analiza y explica <b>con un desarrollo que necesita ampliación y con poca relación</b>, el esquema compositivo básico en obras de arte y obras propias, a partir de la visualización de imágenes y del entorno; representa <b>sin dificultad destacable</b> objetos aislados y agrupados; elabora <b>con aportaciones comunes</b> diseños aplicando diferentes procesos y métodos creativos y ajustándose a unos objetivos finales; y utiliza <b>esforzándose en ser creativo</b> distintos materiales, soportes y programas informáticos sencillos para crear composiciones básicas o modulares con diferentes técnicas aplicadas al diseño textil, gráfico, ornamental, arquitectónico o decorativo, reflexionando y evaluando todo el proceso creativo propio y ajeno, valorando la importancia del patrimonio cultural y artístico, y mostrando una actitud crítica ante manifestaciones que conlleven algún tipo de discriminación.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos que intervienen en composiciones básicas. Para ello identifica, analiza y explica <b>con un desarrollo adecuados</b> el esquema compositivo básico en obras de arte y obras propias, a partir de la visualización de imágenes y del entorno; representa <b>con fluidez</b> objetos aislados y agrupados; elabora <b>con novedades personales</b> diseños, aplicando diferentes procesos y métodos creativos y ajustándose a unos objetivos finales; y utiliza <b>con aportaciones creativas</b> distintos materiales, soportes y programas informáticos sencillos para crear composiciones básicas o modulares con diferentes técnicas aplicadas al diseño textil, gráfico, ornamental, arquitectónico o decorativo, reflexionando y evaluando todo el proceso creativo propio y ajeno, valorando la importancia del patrimonio cultural y artístico, y mostrando una actitud crítica ante manifestaciones que conlleven algún tipo de discriminación.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos que intervienen en composiciones básicas. Para ello identifica, analiza y explica <b>con un destacado desarrollo y relación</b> el esquema compositivo básico en obras de arte y obras propias, a partir de la visualización de imágenes y del entorno; representa <b>con fluidez destacable</b> objetos aislados y agrupados; elabora <b>con notable inventiva</b> diseños, aplicando diferentes procesos y métodos creativos y ajustándose a unos objetivos finales; y utiliza <b>con brillantez</b> distintos materiales, soportes y programas informáticos sencillos para crear composiciones básicas o modulares con diferentes técnicas aplicadas al diseño textil, gráfico, ornamental, arquitectónico o decorativo, reflexionando y evaluando todo el proceso creativo propio y ajeno, valorando la importancia del patrimonio cultural y artístico, y mostrando una actitud crítica ante manifestaciones que conlleven algún tipo de discriminación.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b>	<b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>	<b>COMPETENCIA DIGITAL</b>	<b>APRENDER A APRENDER</b>	<b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b>	<b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b>	<b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>

**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>3. Identificar y diferenciar las propiedades, relaciones y expresividad del color y las texturas, así como, la interacción entre ambos elementos, a través de variaciones del color y sus propiedades; la realización de composiciones abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas y programas informáticos de diseño, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura.</b></p> <p>Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar y diferenciar, en obras plásticas y en el entorno, las propiedades que determinan el valor estético y expresivo del color (color luz, color pigmento, tono, valor, saturación, contrastes, armonías, gamas, psicología del color, etc.) y las texturas (naturales, artificiales, táctiles, visuales, geométricas y orgánicas), a través de modificaciones del color y sus propiedades, empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz en composiciones sencillas; la transcripción de texturas táctiles a texturas visuales mediante el frottage; y la realización de composiciones, abstractas o figurativas, con diferentes técnicas gráficas y con el uso de las TIC cuando sea necesario, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura, valorando la capacidad expresiva de estos elementos.</p>	<p>Identifica y diferencia las propiedades que determinan el valor estético y expresivo del color y las texturas. Para ello hace modificaciones de forma corriente del color y sus propiedades; transcribe de manera inadecuada texturas táctiles a texturas visuales; y realiza composiciones abstractas o figurativas si se le indica de manera repetida e inequívoca y poca creatividad con diferentes técnicas gráficas y con el uso de las TIC cuando sea necesario, para expresar sensaciones por medio del color y la textura, valorando su capacidad expresiva.</p>	<p>Identifica y diferencia las propiedades que determinan el valor estético y expresivo del color y las texturas. Para ello hace modificaciones, esforzándose en ser creativo, del color y sus propiedades; transcribe de forma aproximada texturas táctiles a texturas visuales; y realiza composiciones abstractas o figurativas si se le indica en repetidas ocasiones y con cierta creatividad con diferentes técnicas gráficas y con el uso de las TIC cuando sea necesario, para expresar sensaciones por medio del color y la textura, valorando su capacidad expresiva.</p>	<p>Identifica y diferencia las propiedades que determinan el valor estético y expresivo del color y las texturas. Para ello hace modificaciones con aportaciones creativas del color y sus propiedades; transcribe convenientemente texturas táctiles a texturas visuales; y realiza composiciones abstractas o figurativas cuando se le sugiere y con creatividad con diferentes técnicas gráficas y con el uso de las TIC cuando sea necesario, para expresar sensaciones por medio del color y la textura, valorando su capacidad expresiva.</p>	<p>Identifica y diferencia las propiedades que determinan el valor estético y expresivo del color y las texturas. Para ello hace modificaciones con creatividad destacable del color y sus propiedades; transcribe con exactitud texturas táctiles a texturas visuales; y realiza composiciones abstractas o figurativas con autonomía y creatividad con diferentes técnicas gráficas y con el uso de las TIC cuando sea necesario, para expresar sensaciones por medio del color y la textura, valorando su capacidad expresiva.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>4. Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.</b></p> <p>Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, mediante el conocimiento e identificación de los diversos soportes materiales y las diferentes técnicas empleadas en la expresión gráfico-plástica (papel, cartón, plástico, materiales reciclables, lápices de colores y de grafito, témperas, collage, claroscuro, programas informáticos, etc.); la experimentación con las témperas y la aplicación de la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de opacidad y humedad, estampaciones, etc.), la creación de texturas visuales cromáticas; el uso del papel (manipulado, rasgado, plegado o recortado) como material para crear texturas visuales y táctiles, composiciones, collages matéricos, figuras tridimensionales, y formas abstractas y figurativas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos, aprovechando las cualidades gráfico-plásticas de los materiales reciclados en la elaboración de obras; y la utilización, con propiedad, las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas, aplicándolas de forma adecuada al objetivo final y valorando su capacidad expresiva. Todo ello para tener una visión global de las técnicas gráfico plásticas, utilizándolas con propiedad y aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad, siendo responsable con el medio ambiente, y manteniendo su espacio de trabajo y su material ordenado y en buen estado.</p>	<p>Creación de composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas. Para ello identifica <b>con insuficiente desarrollo y relación</b> los diversos soportes materiales y las diferentes técnicas secas, húmedas y mixtas empleadas en la expresión gráfico-plástica, y las aplica <b>con imprecisión</b>, valorando <b>con ingenuidad</b> su capacidad expresiva, con el fin de tener una visión global de las técnicas gráfico plásticas, utilizándolas y aplicándolas según el objetivo de la actividad, así como siendo responsable con el medio ambiente, y manteniendo su espacio de trabajo y su material ordenado y en buen estado.</p>	<p>Creación de composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas. Para ello identifica <b>con un desarrollo que necesita ampliación y con poca relación</b> los diversos soportes materiales y las diferentes técnicas secas, húmedas y mixtas empleadas en la expresión gráfico-plástica, y las aplica <b>sin imprecisiones importantes</b>, valorando <b>con superficialidad</b> su capacidad expresiva, con el fin de tener una visión global de las técnicas gráfico plásticas, utilizándolas y aplicándolas según el objetivo de la actividad, así como siendo responsable con el medio ambiente, y manteniendo su espacio de trabajo y su material ordenado y en buen estado.</p>	<p>Creación de composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas. Para ello identifica <b>con un desarrollo y relación adecuados</b> los diversos soportes materiales y las diferentes técnicas secas, húmedas y mixtas empleadas en la expresión gráfico-plástica, y las aplica <b>de con bastante precisión</b>, valorando <b>con deliberación</b> su capacidad expresiva, con el fin de tener una visión global de las técnicas gráfico plásticas, utilizándolas y aplicándolas según el objetivo de la actividad, así como siendo responsable con el medio ambiente, y manteniendo su espacio de trabajo y su material ordenado y en buen estado.</p>	<p>Creación de composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas. Para ello identifica <b>con un destacado desarrollo y relación</b> los diversos soportes materiales y las diferentes técnicas secas, húmedas y mixtas empleadas en la expresión gráfico-plástica, y las aplica <b>con total precisión</b>, valorando <b>con conciencia crítica</b> su capacidad expresiva, con el fin de tener una visión global de las técnicas gráfico plásticas, utilizándolas y aplicándolas según el objetivo de la actividad, así como siendo responsable con el medio ambiente, y manteniendo su espacio de trabajo y su material ordenado y en buen estado.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b>	<b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>	<b>COMPETENCIA DIGITAL</b>	<b>APRENDER A APRENDER</b>	<b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b>	<b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b>	<b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>

**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>5. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la percepción de imágenes, por medio del análisis, identificación y clasificación de las leyes de la Gestalt y de los grados de iconicidad de una imagen, a través de la observación directa del entorno comunicativo, la realización de lecturas objetivas y subjetivas de diferentes imágenes, la creación de ilusiones ópticas, y el diseño de imágenes con diferentes finalidades y significados, para describir, analizar e interpretar los mensajes visuales.</b></p> <p>Se pretende comprobar si el alumnado es capaz de identificar y analizar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes; reconocer, clasificar y analizar diferentes ilusiones ópticas y grados de iconicidad; realizar la lectura objetiva y subjetiva de distintas imágenes en las que identifica, clasifica y describe, verbalmente y por escrito, los elementos de esta, sacando conclusiones e interpretando su significado. Además se verificará si es capaz de diseñar ilusiones ópticas basadas en las leyes de la Gestalt; crear imágenes con diferentes niveles de iconicidad sobre un mismo tema (elaboración de bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos, etc.), haciendo uso de las TIC cuando sea necesario y valorando la importancia del lenguaje audiovisual como transmisor de mensajes en el mundo del arte, las redes sociales, Internet, etc., para interpretar mensajes visuales en el entorno comunicativo.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. Para ello identifica, clasifica y diseña <b>con muchas dificultades y de forma errónea</b> ilusiones ópticas; reconoce <b>con incorrecciones importantes</b> los diferentes niveles de iconicidad y los emplea en la creación de imágenes basadas en un mismo tema; <b>con omisión de aspectos importantes</b>, realizando su lectura objetiva y subjetiva, sacando conclusiones, interpretando su significado, y adoptando <b>con muchas dificultades</b> una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias, para interpretar los mensajes visuales presentes en el entorno comunicativo.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos que intervienen en el proceso de percepción de imágenes; Para ello identifica, clasifica y diseña <b>de forma algo adecuada</b> ilusiones ópticas; reconoce <b>con incorrecciones</b> los diferentes niveles de iconicidad y los emplea en la creación de imágenes basadas en un mismo tema; analiza una imagen <b>con omisión de algunos aspectos</b>, realizando su lectura objetiva y subjetiva, sacando conclusiones, interpretando su significado, y adoptando <b>con ayuda del docente</b> una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias, para interpretar los mensajes visuales presentes en el entorno comunicativo.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. Para ello identifica, clasifica y diseña <b>de forma muy adecuada</b> ilusiones ópticas; reconoce con corrección los diferentes niveles de iconicidad y los emplea en la creación de imágenes basadas en un mismo tema; analiza una imagen <b>con acierto</b>, realizando su lectura objetiva y subjetiva, sacando conclusiones, interpretando su significado, y adoptando <b>con cierta iniciativa</b> una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias, para interpretar los mensajes visuales presentes en el entorno comunicativo.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. Para ello identifica, clasifica y diseña <b>de forma muy adecuada y con creatividad</b> ilusiones ópticas; reconoce <b>con total corrección</b> los diferentes niveles de iconicidad y los emplea en la creación de imágenes basadas en un mismo tema; analiza una imagen <b>con precisión y detalles</b>, realizando su lectura objetiva y subjetiva, sacando conclusiones, interpretando su significado, y adoptando <b>con iniciativa</b> una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias, para interpretar los mensajes visuales presentes en el entorno comunicativo.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>TECNOLOGÍA/COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>6. Interpretar los fundamentos de la imagen fija y en movimiento, mediante la identificación y el análisis de sus componentes, y a través la observación de imágenes de diferente índole; el diseño y la elaboración de mensajes visuales y audiovisuales; y la exploración de sus posibilidades expresivas para utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisuales, y apreciar y valorar las posibilidades expresivas y comunicativas de las imágenes y la importancia del uso de las tecnologías digitales en este campo, así como adoptar actitudes que favorezcan el interés por el mundo audiovisual y el peso específico que la imagen tiene en la sociedad actual.</b></p> <p>Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar, interpretar y analizar los diferentes elementos que intervienen en el lenguaje multimedia. Para ello tendrá que realizar fotografías con diferentes encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas; elaborar animaciones sencillas con medios digitales o analógicos; diseñar, en equipo o individualmente, mensajes visuales y audiovisuales, y documentos multimedia, con distintas funciones (publicitaria, estética, informativa, etc.), utilizando diferentes lenguajes y códigos (fotografía, cine, televisión, video, publicidad, cómics, etc.) y recursos visuales, como figuras retóricas, y digitales, y siguiendo, de manera ordenada, las distintas fases del proceso (guión, story board, etc.); así como reflexionar, críticamente, sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto histórico y sociocultural, analizando su narrativa, valorando las aportaciones de las tecnologías digitales en este campo y rechazando manifestaciones sexistas y discriminatorias.</p>	<p>Identifica, interpreta y analiza los diferentes elementos que intervienen en el lenguaje multimedia. Para ello realiza fotografías con diferentes encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas; elabora animaciones sencillas con medios digitales o analógicos; diseña si se le indica de manera repetida e inequívoca y poca creatividad, en equipo o individualmente, mensajes visuales y audiovisuales y documentos multimedia con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes y códigos, recursos visuales y digitales, y siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso. Además, reflexiona con poca conciencia crítica sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto histórico y sociocultural, analizando su narrativa, valorando las aportaciones de las tecnologías digitales en este campo y rechazando manifestaciones discriminatorias de toda índole.</p>	<p>Identifica, interpreta y analiza los diferentes elementos que intervienen en el lenguaje multimedia. Para ello realiza fotografías a partir de pautas con diferentes encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas; elabora animaciones mejorables con medios digitales o analógicos; diseña si se le indica en repetidas ocasiones y con cierta creatividad, en equipo o individualmente, mensajes visuales y audiovisuales y documentos multimedia con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes y códigos, recursos visuales y digitales, y siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso. Además, reflexiona con algo de conciencia crítica sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto histórico y sociocultural, analizando su narrativa, valorando las aportaciones de las tecnologías digitales en este campo y rechazando manifestaciones discriminatorias de toda índole.</p>	<p>Identifica, interpreta y analiza los diferentes elementos que intervienen en el lenguaje multimedia. Para ello realiza fotografías de manera autónoma con diferentes encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas; elabora animaciones perfectamente acabadas con medios digitales o analógicos; diseña con iniciativa propia y creatividad, en equipo o individualmente, mensajes visuales y audiovisuales y documentos multimedia con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes y códigos, recursos visuales y digitales, y siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso. Además, reflexiona con cierta conciencia crítica sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto histórico y sociocultural, analizando su narrativa, valorando las aportaciones de las tecnologías digitales en este campo y rechazando manifestaciones discriminatorias de toda índole.</p>	<p>Identifica, interpreta y analiza los diferentes elementos que intervienen en el lenguaje multimedia. Para ello realiza fotografías con autonomía y creatividad, en equipo o individualmente, mensajes visuales y audiovisuales y documentos multimedia con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes y códigos, recursos visuales y digitales, y siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso. Además, reflexiona, con conciencia crítica sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto histórico y sociocultural, analizando su narrativa, valorando las aportaciones de las tecnologías digitales en este campo y rechazando manifestaciones discriminatorias de toda índole.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						



**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>7. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en la construcción de polígonos, mediante el análisis de sus propiedades, su clasificación y la aplicación de sus posibles transformaciones en el plano, y a través del trazado de polígonos, la determinación de sus elementos notables, el diseño de composiciones modulares y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para identificar y apreciar las formas geométricas en el entorno, y resolver correctamente problemas de polígonos.</b></p> <p>Este criterio va dirigido a comprobar si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en la construcción de polígonos. Para ello tendrá que construir triángulos (conociendo dos lados y un ángulo, dos ángulos y un lado, o sus tres lados); determinar los puntos y rectas notables de cualquier triángulo (ortocentro, baricentro, incentro, circuncentro, alturas, medianas, bisectrices y mediatrices); trazar correctamente polígonos regulares de hasta cinco lados (inscritos y conociendo el lado); escalar un polígono aplicando el teorema de Thales; diseñar composiciones modulares aplicando simetrías, giros y traslaciones; y usar correctamente los instrumentos tradicionales e informáticos, con el fin de resolver correctamente problemas de polígonos, identificar las formas geométricas en el entorno y apreciar la importancia del dibujo técnico en la arquitectura, el diseño y el arte.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos propios de los polígonos; Para ello construye <b>con incorrecciones importantes</b> triángulos a partir de diferentes datos determinando sus puntos y rectas notables y polígonos regulares de hasta cinco lados inscritos y conociendo el lado; escala un polígono aplicando <b>con imprecisión</b> el teorema de Thales; diseña composiciones modulares aplicando las transformaciones en el plano, utilizando <b>de manera muy básica</b> las herramientas tradicionales y digitales, con el fin de identificar y apreciar las formas geométrica en el entorno, y resolver correctamente problemas de polígonos.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos propios de los polígonos; Para ello construye, <b>con incorrecciones</b> triángulos a partir de diferentes datos determinando sus puntos y rectas notables y polígonos regulares de hasta cinco lados inscritos y conociendo el lado; escala un polígono aplicando <b>sin imprecisiones</b> importantes el teorema de Thales; diseña composiciones modulares aplicando las transformaciones en el plano, utilizando <b>como usuario básico</b> las herramientas tradicionales y digitales, con el fin de identificar y apreciar las formas geométrica en el entorno, y resolver correctamente problemas de polígonos.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos propios de los polígonos; Para ello construye <b>con corrección</b> triángulos a partir de diferentes datos determinando sus puntos y rectas notables y polígonos regulares de hasta cinco lados inscritos, y conociendo el lado; escala un polígono <b>aplicando con bastante precisión</b> el teorema de Thales; diseña composiciones modulares aplicando las transformaciones en el plano utilizando <b>con dominio eficaz</b> las herramientas tradicionales y digitales, con el fin de identificar y apreciar las formas geométrica en el entorno, y resolver correctamente problemas de polígonos.</p>	<p>Reconoce y diferencia los elementos propios de los polígonos; Para ello construye <b>con total corrección</b> triángulos a partir de diferentes datos determinando sus puntos y rectas notables y polígonos regulares de hasta cinco lados inscritos, y conociendo el lado; escala un polígono <b>aplicando con total precisión</b> el teorema de Thales; diseña composiciones modulares aplicando las transformaciones en el plano, utilizando <b>con dominio ágil y versátil</b> las herramientas tradicionales y digitales, con el fin de identificar y apreciar las formas geométrica en el entorno, y resolver correctamente problemas de polígonos.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>8. Describir, comparar y analizar las condiciones de las tangencias y los enlaces, a través de la identificación de tangencias y enlaces en el entorno y en documentos gráficos y el trazado de los distintos casos de tangencias y enlaces; así como la adecuada utilización de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para resolver correctamente problemas de tangencias, enlaces, óvalos, ovoides y espirales, y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.</b></p> <p>Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de describir, comparar y analizar tangencias y enlaces presentes en logotipos, anagramas, marcas, señales de tráfico, etc., observando el entorno y usando variedad de documentos gráficos (folletos, revistas, catálogos, anuncios publicitarios, etc.); resolver los distintos casos de tangencias y enlaces (entre circunferencias y rectas, y entre circunferencias); y aplicar las condiciones de las tangencias en la construcción de óvalos y ovoides (conociendo uno o dos de los diámetros), y en el trazado de espirales de 2, 3, 4 y 5 centros, utilizando adecuadamente las herramientas tradicionales y digitales del dibujo técnico para aplicar sus propiedades en la correcta resolución de problemas de tangencias, enlaces, óvalos, ovoides y espirales, y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.</p>	<p>Describe, compara y analiza tangencias y enlaces. Para ello las identifica <b>con dificultad</b> en el entorno y en variedad de documentos gráficos; resuelve <b>con limitaciones</b> los distintos casos de tangencias y enlaces; y aplica <b>con incorrecciones importantes</b> las condiciones de las tangencias y enlaces en la construcción de óvalos ovoides y espirales de varios centros, utilizando <b>de manera muy básica</b> las herramientas tradicionales y digitales, para resolver correctamente problemas y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.</p>	<p>Describe, compara y analiza tangencias y enlaces. Para ello las identifica <b>sin dificultad destacable</b> en el entorno y en variedad de documentos gráficos; resuelve <b>siguiendo indicaciones</b> los distintos casos de tangencias y enlaces; y aplica <b>con incorrecciones</b> las condiciones de las tangencias y enlaces en la construcción de óvalos ovoides y espirales de varios centros, utilizando <b>como usuario básico</b> las herramientas tradicionales y digitales, para resolver correctamente problemas y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.</p>	<p>Describe, compara y analiza tangencias y enlaces. Para ello las identifica <b>con fluidez</b> en el entorno y en variedad de documentos gráficos; resuelve <b>con acierto</b> los distintos casos de tangencias y enlaces; y aplica <b>con corrección</b> las condiciones de las tangencias y enlaces en la construcción de óvalos ovoides y espirales de varios centros, utilizando <b>con dominio eficaz</b> las herramientas tradicionales y digitales, para resolver correctamente problemas y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.</p>	<p>Describe, compara y analiza tangencias y enlaces. Para ello las identifica <b>con fluidez destacable</b> en el entorno y en variedad de documentos gráficos; resuelve <b>con soltura y acierto</b> los distintos casos de tangencias y enlaces; y aplica <b>con total corrección</b> las condiciones de las tangencias y enlaces en la construcción de óvalos ovoides y espirales de varios centros, utilizando <b>con dominio ágil y versátil</b> las herramientas tradicionales y digitales, para resolver correctamente problemas y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b>	<b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>	<b>COMPETENCIA DIGITAL</b>	<b>APRENDER A APRENDER</b>	<b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b>	<b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b>	<b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>

**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>9. Interpretar el concepto de proyección y diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el análisis de sus características en documentos gráficos, y a través del dibujo de las vistas de objetos sencillos; el trazado de perspectivas en diferentes sistemas; y la aplicación de las normas de acotación, usando las herramientas tradicionales de dibujo técnico y programas informáticos, para representar, sobre un soporte bidimensional, volúmenes sencillos.</b></p> <p>Con este criterio se pretende constatar si el alumnado es capaz de interpretar el concepto de proyección y diferenciar los distintos sistemas de representación. Para ello deberá analizar las vistas principales de un objeto; aplicar el concepto de proyección en la representación de las vistas de volúmenes sencillos (planta, alzado y perfil); construir, a partir de las vistas, volúmenes (prismas, pirámides y cilindros) en perspectivas caballera e isométrica, aplicando los coeficientes de reducción y acotándolos; usar correctamente los materiales adecuados y utilizar las nuevas tecnologías en el aprendizaje del dibujo técnico, para representar, sobre un soporte bidimensional, volúmenes sencillos y valorar la importancia de los sistemas de representación en la arquitectura, la ingeniería y el diseño.</p>	<p>Interpreta el concepto de proyección y diferencia los distintos sistemas de representación. Para ello analiza y dibuja <b>copiando modelos</b> las vistas principales de una pieza, acotándolas; traza <b>con errores</b> perspectivas isométricas y caballerías de volúmenes elementales aplicando el coeficiente de reducción; y usa <b>con muchas dificultades y de forma errónea</b> los materiales adecuados y las nuevas tecnologías en el aprendizaje, para representar volúmenes sencillos y valorar la importancia de estos sistemas en la arquitectura, la ingeniería y el diseño.</p>	<p>Interpreta el concepto de proyección y diferencia los distintos sistemas de representación. Para ello analiza y dibuja <b>a partir de pautas</b> las vistas principales de una pieza, acotándolas; traza <b>de forma general</b> perspectivas isométricas y caballerías de volúmenes elementales aplicando el coeficiente de reducción; y usa <b>con cierta dificultad</b> los materiales adecuados y las nuevas tecnologías en el aprendizaje, para representar volúmenes sencillos y valorar la importancia de estos sistemas en la arquitectura, la ingeniería y el diseño.</p>	<p>Interpreta el concepto de proyección y diferencia los distintos sistemas de representación. Para ello analiza y dibuja <b>con iniciativa</b> las vistas principales de una pieza, acotándolas; traza <b>con detalle</b> perspectivas isométricas y caballerías de volúmenes elementales aplicando el coeficiente de reducción; y usa <b>de forma adecuada</b> los materiales adecuados y las nuevas tecnologías en el aprendizaje, para representar volúmenes sencillos y valorar la importancia de estos sistemas en la arquitectura, la ingeniería y el diseño.</p>	<p>Interpreta el concepto de proyección y diferencia los distintos sistemas de representación. Para ello analiza y dibuja <b>con iniciativa y autonomía</b> las vistas principales de una pieza, acotándolas; traza <b>con detalle y precisión</b> perspectivas isométricas y caballerías de volúmenes elementales aplicando el coeficiente de reducción; y usa <b>de forma muy adecuada</b> los materiales adecuados y las nuevas tecnologías en el aprendizaje, para representar volúmenes sencillos y valorar la importancia de estos sistemas en la arquitectura, la ingeniería y el diseño.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>1. Analizar las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual mediante la realización de obras plásticas y composiciones creativas, individuales y en grupo sobre la base de unos objetivos prefijados y a través de la utilización de diferentes elementos, soportes y técnicas; el uso de los códigos y terminología propios del lenguaje visual y plástico; y la autoevaluación del proceso de realización para enriquecer sus posibilidades de comunicación, desarrollar la creatividad, valorar el trabajo individual y en equipo y el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</b></p> <p>Se pretende con este criterio comprobar que el alumnado sea capaz de analizar las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Para ello deberá seleccionar y utilizar distintos elementos (punto, línea, plano, color y textura), formatos (horizontal, vertical, circular, cuadrado, triangular, etc.), soportes (papel, cartón, tela, vidrio, acetato, etc.) y técnicas (dibujo, pintura, grabado, programas sencillos de diseño gráfico, etc.), propios del lenguaje plástico y visual; aplicar las leyes de la composición artística, crear y explicar esquemas de movimiento, ritmo y equilibrio; cambiar el significado de una imagen por medio del color, textura o modo de representación; y aplicar las distintas fases del proceso creativo en la realización de obras plásticas y composiciones creativas individuales y en grupo con unos objetivos concretos fijados de antemano, manteniendo su espacio de trabajo y su material en buen estado, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación, desarrollar la creatividad, valorar el trabajo individual y en equipo y el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p>	<p>Analiza las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Para ello selecciona <b>con dificultad</b> distintos elementos, formatos, soportes y técnicas y los utiliza <b>demandando ejemplos</b> en la creación de proyectos personales y en grupo, en los que aplica las leyes de la composición, crea esquemas de movimiento, cambia el significado de una imagen y sigue las fases del proceso <b>creativo solo a partir de pautas y sin iniciativa</b>, en base a unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del mismo, para enriquecer sus posibilidades de comunicación, desarrollar la creatividad y valorar el trabajo en equipo y el esfuerzo de superación, manteniendo su espacio de trabajo y su material en buen estado.</p>	<p>Analiza las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Para ello selecciona <b>sin dificultad destacable</b> distintos elementos, formatos, soportes y técnicas y los utiliza introduciendo variaciones comunes en la creación de proyectos personales y en grupo, en los que aplica las leyes de la composición, crea esquemas de movimiento, cambia el significado de una imagen y sigue las fases del proceso creativo <b>a partir de indicaciones y con poca iniciativa</b>, en base a unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del mismo, para enriquecer sus posibilidades de comunicación, desarrollar la creatividad y valorar el trabajo en equipo y el esfuerzo de superación, manteniendo su espacio de trabajo y su material en buen estado.</p>	<p>Analiza las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Para ello selecciona <b>con fluidez</b> distintos elementos, formatos, soportes y técnicas y los utiliza <b>introduciendo novedades personales</b> en la creación de proyectos personales y en grupo en los que aplica las leyes de la composición, crea esquemas de movimiento, cambia el significado de una imagen y sigue las fases del proceso creativo <b>con iniciativa, autonomía y cierta creatividad</b>, en base a unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del mismo, para enriquecer sus posibilidades de comunicación, desarrollar la creatividad y valorar el trabajo en equipo y el esfuerzo de superación, manteniendo su espacio de trabajo y su material en buen estado.</p>	<p>Analiza las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Para ello selecciona <b>con fluidez destacable</b> distintos elementos, formatos, soportes y técnicas y los utiliza <b>con impronta personal y notable inventiva</b> en la creación de proyectos personales y en grupo, en los que aplica las leyes de la composición, crea esquemas de movimiento, cambia el significado de una imagen y sigue las fases del proceso creativo <b>con autonomía, creatividad y originalidad</b>, en base a unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del mismo, para enriquecer sus posibilidades de comunicación, desarrollar la creatividad y valorar el trabajo en equipo y el esfuerzo de superación, manteniendo su espacio de trabajo y su material en buen estado.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>2. Reconocer y diferenciar en obras de arte los distintos estilos y tendencias que se han producido a lo largo del tiempo, mediante el análisis de los distintos elementos y técnicas de expresión, las estrategias compositivas y materiales utilizados, el periodo artístico al que pertenecen y la autoría de las mismas; y a través de la observación directa de las obras y el uso de diferentes fuentes bibliográficas y documentos gráficos y audiovisuales, para valorar el patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación y divulgación mostrando actitudes de respeto hacia la creación artística.</b></p> <p>Se pretende verificar si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar en obras de arte los distintos estilos y tendencias. Para ello deberá leer imágenes de diferentes obras de arte, analizando los elementos que intervienen (color, textura, signos, etc.), los soportes (lienzo, madera, tela, papel, soportes digitales, etc.), los materiales (óleos, acuarelas, acrílicos, lápiz, etc.), las técnicas gráfico-plásticas (dibujo, pintura, grabado, etc.) y leyes compositivas empleadas; situarlas en el periodo artístico al que pertenecen, así como, explicar, oralmente o por escrito, el proceso de creación de la obra artística a partir de la visualización de imágenes de obras de arte (fotografías, ilustraciones, visitas a exposiciones, proyecciones audiovisuales, etc.), manejando distintas fuentes y recursos (biblioteca, visitas virtuales a museos, etc.), con la finalidad de valorar el patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación y divulgación mostrando actitudes de respeto hacia la creación artística.</p>	<p>Reconoce y diferencia en obras de arte los distintos estilos y tendencias. Para ello utiliza <b>ocasionalmente</b> fuentes bibliográficas y documentos gráficos y audiovisuales en los que identifica y analiza <b>con insuficiente desarrollo y relación</b> elementos, soportes, materiales, técnicas gráfico-plásticas, leyes compositivas, estilos y tendencias de diferentes obras de arte, y las sitúa en el periodo artístico al que pertenecen e identifica su autoría. Además, <b>explica, con imprecisión</b>, oralmente y por escrito, el proceso de creación de las obras artísticas para valorar el patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute, contribuir a su conservación y divulgación, y reflexionar sobre la importancia de su riqueza.</p>	<p>Reconoce y diferencia en obras de arte los distintos estilos y tendencias. Para ello utiliza <b>con frecuencia</b> fuentes bibliográficas y documentos gráficos y audiovisuales en los que identifica y analiza <b>con un desarrollo que necesita ampliación y poca relación</b> elementos, soportes, materiales, técnicas gráfico-plásticas, leyes compositivas, estilos y tendencias de diferentes obras de arte, y las sitúa en el periodo artístico al que pertenecen e identifica su autoría. Además, <b>explica sin imprecisiones importantes</b> oralmente y por escrito, el proceso de creación de las obras artísticas para valorar el patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute, contribuir a su conservación y divulgación, y reflexionar sobre la importancia de su riqueza.</p>	<p>Reconoce y diferencia en obras de arte los distintos estilos y tendencias. Para ello utiliza <b>regularmente</b> fuentes bibliográficas y documentos gráficos y audiovisuales en los que identifica y analiza <b>con un desarrollo y relación adecuados</b> elementos, soportes, materiales, técnicas gráfico-plásticas, leyes compositivas, estilos y tendencias de diferentes obras de arte, y las sitúa en el periodo artístico al que pertenecen e identifica su autoría. Además, <b>explica con bastante precisión</b>, oralmente y por escrito, el proceso de creación de las obras artísticas para valorar el patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute, contribuir a su conservación y divulgación, y reflexionar sobre la importancia de su riqueza.</p>	<p>Reconoce y diferencia en obras de arte los distintos estilos y tendencias. Para ello utiliza <b>de forma constante</b> fuentes bibliográficas y documentos gráficos y audiovisuales en los que identifica y analiza <b>con un destacado desarrollo y relación</b> elementos, soportes, materiales, técnicas gráfico-plásticas, leyes compositivas, estilos y tendencias de diferentes obras de arte, y las sitúa en el periodo artístico al que pertenecen e identifica su autoría. Además, <b>explica con total precisión</b>, oralmente y por escrito, el proceso de creación de las obras artísticas para valorar el patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute, contribuir a su conservación y divulgación, y reflexionar sobre la importancia de su riqueza.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>3. Construir una visión global sobre los distintos lenguajes audiovisuales y multimedia, y su importancia en la sociedad actual, mediante el análisis de sus características generales y particulares; de la descripción del proceso de producción de mensajes elaborados con estos lenguajes; y del visionado y realización de fotografías, vídeos, películas, etc., para identificar y reconocer los elementos que los integran, su estructura narrativa y expresiva, además de sus finalidades; valorar el trabajo en equipo; y adoptar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y frente a las manifestaciones que supongan discriminación sexual, social o racial.</b></p> <p>Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de construir una visión global sobre los distintos lenguajes audiovisuales y multimedia. Para ello deberá identificar y reconocer los elementos que integran los distintos mensajes audiovisuales y multimedia para analizar distintos tipos de plano (general, medio, americano, primer plano, plano de detalle, etc.), angulaciones (normal, picado, contrapicado, cenital y nadir) y movimientos de cámara (panorámica, trávelin, zoom, etc.), así como describir los pasos necesarios para la producción de un mensaje utilizando variedad de fuentes y recursos (visionado de películas, vídeos, fotografías, catálogos, prensa, etc.) tanto en el aula como en cines, museos, etc.; realizar storyboards a modo de guión (individualmente o en equipo) y fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos y haciendo uso de las TIC; y recopilar imágenes y analizar sus finalidades, valorando sus factores expresivos y mostrando actitud crítica ante manifestaciones insolidarias, sexistas o discriminatorias, rechazando estereotipos. Todo ello para identificar y reconocer los elementos que integran los lenguajes audiovisuales y multimedia, y su estructura narrativa y expresiva.</p>	<p>Construye una visión global sobre los distintos lenguajes audiovisuales y multimedia. Para ello analiza <b>con ayuda</b>, en imágenes fijas y en movimiento, los tipos de plano, las angulaciones y los movimientos de cámara mediante el visionado de películas y la recopilación de fotografías; describe <b>con errores</b> los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y distingue su finalidad; realiza fotografías <b>copiando modelos</b> con criterios estéticos; y crea <b>con escasa habilidad</b>, individualmente o en grupo, guiones con storyboards haciendo uso de las TIC. Además, <b>rara vez</b> aprecia sus factores expresivos, valora el trabajo en equipo y adopta una actitud crítica ante el consumo y la discriminación sexual, social o racial, para identificar y reconocer los elementos que integran los lenguajes audiovisuales y multimedia, y su estructura narrativa y expresiva.</p>	<p>Construye una visión global sobre los distintos lenguajes audiovisuales y multimedia. Para ello analiza <b>siguiendo instrucciones</b>, en imágenes fijas y en movimiento, los tipos de plano, las angulaciones y los movimientos de cámara mediante el visionado de películas y la recopilación de fotografías; describe <b>de forma general</b> los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y distingue su finalidad; realiza fotografías <b>haciendo aportaciones comunes</b> con criterios estéticos; y <b>crea con suficiente habilidad</b>, individualmente o en grupo, guiones con storyboards haciendo uso de las TIC. Además, <b>alguna vez</b> aprecia sus factores expresivos, valora el trabajo en equipo y adopta una actitud crítica ante el consumo y la discriminación sexual, social o racial, para identificar y reconocer los elementos que integran los lenguajes audiovisuales y multimedia, y su estructura narrativa y expresiva.</p>	<p>Construye una visión global sobre los distintos lenguajes audiovisuales y multimedia. Para ello analiza <b>de forma autónoma</b>, en imágenes fijas y en movimiento, los tipos de plano, las angulaciones y los movimientos de cámara mediante el visionado de películas y la recopilación de fotografías; describe <b>con detalle</b> los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y distingue su finalidad; realiza fotografías <b>originales</b> con criterios estéticos; y crea, con habilidad y cierta creatividad, individualmente o en grupo, guiones con storyboards haciendo uso de las TIC. Además, <b>regularmente</b> aprecia sus factores expresivos, valora el trabajo en equipo y adopta una actitud crítica ante el consumo y la discriminación sexual, social o racial, para identificar y reconocer los elementos que integran los lenguajes audiovisuales y multimedia, y su estructura narrativa y expresiva.</p>	<p>Construye una visión global sobre los distintos lenguajes audiovisuales y multimedia. Para ello analiza <b>de manera autónoma y con iniciativa propia</b>, en imágenes fijas y en movimiento, los tipos de plano, las angulaciones y los movimientos de cámara mediante el visionado de películas y la recopilación de fotografías; describe <b>con detalle y precisión</b> los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y distingue su finalidad; realiza fotografías <b>propias y genuinas</b> con criterios estéticos; y crea <b>con habilidad y mucha creatividad</b>, individualmente o en grupo, guiones con storyboards haciendo uso de las TIC. Además, <b>de forma constante</b> aprecia sus factores expresivos, valora el trabajo en equipo y adopta una actitud crítica ante el consumo y la discriminación sexual, social o racial, para identificar y reconocer los elementos que integran los lenguajes audiovisuales y multimedia, y su estructura narrativa y expresiva.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						



**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>4. Realizar composiciones creativas y elaborar imágenes digitales y diseños publicitarios, mediante el uso de los códigos propios de los diferentes lenguajes audiovisuales y el análisis de los elementos que intervienen en los mismos; para realizar proyectos audiovisuales personales o en equipo, siguiendo los pasos del proceso creativo, y mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes, así como, manifestar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y el rechazo a los elementos que supongan discriminación sexual, social o racial.</b></p> <p>Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de realizar composiciones creativas y elaborar imágenes digitales y diseños publicitarios. Para ello deberá analizar los elementos que intervienen en los diferentes lenguajes audiovisuales (televisión, vídeo, cine, fotografía, mensajes publicitarios, páginas web, videojuegos, etc.); elaborar imágenes digitales (etiquetas de productos, carteles, carátulas de cd, vallas publicitarias, objetos, herramientas, mobiliario, señales de tráfico, etc.); crear diseños publicitarios (envases, marcas, eslóganes, etc.) y realizar composiciones audiovisuales (vídeos, cortos, anuncios publicitarios, etc.), a través de proyectos personales o en equipo, usando distintos programas de diseño, así como los elementos del lenguaje gráfico-plástico, siguiendo el esquema del proceso creativo, manifestando una actitud crítica ante la publicidad y rechazando los elementos que supongan algún tipo de discriminación.</p>	<p>Realiza composiciones creativas y elabora imágenes digitales y diseños publicitarios. Para ello analiza <b>con errores</b> elementos publicitarios en imágenes fijas y en movimiento; elabora <b>necesitando ayuda</b> imágenes digitales manejando programas de dibujo por ordenador; y realiza composiciones creativas y diseños publicitarios, utilizando <b>de manera muy básica y siguiendo modelos</b> los elementos del lenguaje gráfico-plástico, para realizar proyectos audiovisuales personales o en equipo siguiendo el esquema del proceso creativo y mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a los lenguajes audiovisuales. Además, <b>rara vez</b> manifiesta una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechaza los elementos que supongan discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>Realiza composiciones creativas y elabora imágenes digitales y diseños publicitarios. Para ello analiza <b>de forma general</b> elementos publicitarios en imágenes fijas y en movimiento; elabora, <b>con algo de iniciativa</b> imágenes digitales manejando programas de dibujo por ordenador; y realiza composiciones creativas y diseños publicitarios, utilizando, <b>de forma básica y siguiendo pautas</b> los elementos del lenguaje gráfico-plástico, para realizar proyectos audiovisuales personales o en equipo siguiendo el esquema del proceso creativo y mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a los lenguajes audiovisuales. Además, <b>alguna vez</b> manifiesta una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechaza los elementos que supongan discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>Realiza composiciones creativas y elabora imágenes digitales y diseños publicitarios. Para ello analiza <b>con detalle</b> elementos publicitarios en imágenes fijas y en movimiento; elabora <b>con autonomía y cierta creatividad</b> imágenes digitales manejando programas de dibujo por ordenador; y realiza composiciones creativas y diseños publicitarios, <b>utilizando con iniciativa y agudeza</b> los elementos del lenguaje gráfico-plástico, para realizar proyectos audiovisuales personales o en equipo siguiendo el esquema del proceso creativo y mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a los lenguajes audiovisuales. Además, <b>regularmente</b> manifiesta una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechaza los elementos que supongan discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>Realiza composiciones creativas y elabora imágenes digitales y diseños publicitarios. Para ello analiza <b>con detalle y precisión</b> elementos publicitarios en imágenes fijas y en movimiento; elabora <b>con autonomía, creatividad y originalidad</b> imágenes digitales manejando programas de dibujo por ordenador; y realiza composiciones creativas y diseños publicitarios, utilizando <b>con notable inventiva y habilidad</b> los elementos del lenguaje gráfico-plástico, para realizar proyectos audiovisuales personales o en equipo siguiendo el esquema del proceso creativo y mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a los lenguajes audiovisuales. Además, <b>de forma constante</b> manifiesta una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechaza los elementos que supongan discriminación sexual, social o racial.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>5. Diferenciar el dibujo descriptivo del perceptivo, mediante el análisis de la configuración de composiciones geométricas planas; y la resolución de problemas referidos a polígonos, tangencias y enlaces; a través de la observación de imágenes y del entorno; y la utilización, con precisión y limpieza, de los materiales de dibujo técnico tradicionales y de programas informáticos de diseño y dibujo; para aplicarlos en la creación de composiciones y diseños personales donde intervengan diversos trazados geométricos.</b></p> <p>Este criterio va dirigido a comprobar si el alumnado es capaz de diferenciar el dibujo descriptivo del perceptivo. Para ello deberá analizar la configuración de composiciones con formas geométricas planas en carteles, folletos, obras gráficas, entorno urbano, etc.; resolver problemas sencillos de polígonos (triángulos, cuadriláteros, pentágonos, hexágonos, etc.) y problemas básicos de tangencias y enlaces (entre recta y circunferencia y entre circunferencias); así como crear composiciones geométricas en diseños personales, haciendo uso del material propio del dibujo técnico, con precisión y limpieza, y de las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	<p>Diferencia los dibujos descriptivos de los perceptivos. Para ello resuelve <b>con errores destacables</b> problemas sencillos de polígonos, tangencias y enlaces utilizando, <b>ocasionalmente</b> con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico y las TIC; y analiza <b>con errores</b> problemas de configuración de formas geométricas planas, en imágenes y en el entorno, con el fin de crear composiciones y diseños personales donde intervengan trazados geométricos.</p>	<p>Diferencia los dibujos descriptivos de los perceptivos. Para ello resuelve <b>con necesidad de mejorar su terminación</b> problemas sencillos de polígonos, tangencias y enlaces utilizando <b>frecuentemente</b> con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico y las TIC; y analiza <b>de forma general</b> problemas de configuración de formas geométricas planas, en imágenes y en el entorno, con el fin de crear composiciones y diseños personales donde intervengan trazados geométricos.</p>	<p>Diferencia los dibujos descriptivos de los perceptivos. Para ello resuelve <b>de manera mejorable</b> problemas sencillos de polígonos, tangencias y enlaces utilizando regularmente con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico y las TIC; y analiza <b>con detalle</b> problemas de configuración de formas geométricas planas, en imágenes y en el entorno, con el fin de crear composiciones y diseños personales donde intervengan trazados geométricos.</p>	<p>Diferencia los dibujos descriptivos de los perceptivos. Para ello resuelve <b>con exactitud</b> problemas sencillos de polígonos, tangencias y enlaces utilizando <b>de forma constante</b> con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico y las TIC; y analiza <b>con detalle y precisión</b> problemas de configuración de formas geométricas planas, en imágenes y en el entorno, con el fin de crear composiciones y diseños personales donde intervengan trazados geométricos.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>6. Diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el dibujo de las vistas principales; la visualización de figuras tridimensionales sencillas, y el trazado de perspectivas en diferentes sistemas; a través del uso de programas de dibujo por ordenador y los materiales de dibujo técnico; para seleccionar el sistema de representación más adecuado en el dibujo de formas tridimensionales sencillas, reconociendo la utilidad del dibujo objetivo en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</b></p> <p>Se pretende comprobar con este criterio si el alumnado es capaz de diferenciar los distintos sistemas de representación. Para ello deberá dibujar las vistas principales de figuras tridimensionales sencillas (planta, alzado y perfil); visualizar y representar formas tridimensionales definidas por sus vistas; dibujar formas tridimensionales seleccionando el sistema perspectivo y el punto de vista más adecuados (isométrica, caballera y cónica frontal y oblicua); y utilizar herramientas tradicionales de dibujo técnico y programas de dibujo en la construcción de piezas sencillas, para seleccionar el sistema de representación más adecuado en el dibujo de formas tridimensionales, reconociendo la utilidad del dibujo objetivo en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>Diferencia los distintos sistemas de representación gráfica. Para ello dibuja <b>de manera inapropiada</b> las vistas principales de figuras tridimensionales sencillas; visualiza y representa, <b>con imprecisión</b> formas tridimensionales definidas por sus vistas; dibuja <b>con errores destacables</b> perspectivas isométricas y caballerías de formas tridimensionales; realiza <b>con incorrecciones importantes</b> perspectivas cónicas frontales y oblicuas; utiliza <b>de manera muy básica y siguiendo modelos</b> los materiales de dibujo técnico tradicionales y programas de dibujo por ordenador, para seleccionar el sistema de representación más adecuado en el dibujo de formas tridimensionales sencillas, reconociendo la utilidad del dibujo objetivo en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>Diferencia los distintos sistemas de representación gráfica. Para ello dibuja <b>de manera aceptable</b> las vistas principales de figuras tridimensionales sencillas; visualiza y representa <b>sin imprecisiones importantes</b> formas tridimensionales definidas por sus vistas; dibuja <b>con necesidad de mejorar su terminación</b> perspectivas isométricas y caballerías de formas tridimensionales; realiza <b>sin incorrecciones importantes</b> perspectivas cónicas frontales y oblicuas; utiliza, <b>de forma básica y siguiendo pautas</b> los materiales de dibujo técnico tradicionales y programas de dibujo por ordenador, para seleccionar el sistema de representación más adecuado en el dibujo de formas tridimensionales sencillas, reconociendo la utilidad del dibujo objetivo en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>Diferencia los distintos sistemas de representación gráfica. Para ello dibuja <b>de manera conveniente</b> las vistas principales de figuras tridimensionales sencillas; visualiza y representa <b>con bastante precisión</b> formas tridimensionales definidas por sus vistas; dibuja <b>rematando en lo imprescindible</b> perspectivas isométricas y caballerías de formas tridimensionales; realiza <b>con bastante corrección</b> perspectivas cónicas frontales y oblicuas; utiliza <b>con iniciativa y agudeza</b> los materiales de dibujo técnico tradicionales y programas de dibujo por ordenador, para seleccionar el sistema de representación más adecuado en el dibujo de formas tridimensionales sencillas, reconociendo la utilidad del dibujo objetivo en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>Diferencia los distintos sistemas de representación gráfica. Para ello dibuja <b>con exactitud</b> las vistas principales de figuras tridimensionales sencillas; visualiza y representa <b>con total precisión</b> formas tridimensionales definidas por sus vistas; dibuja <b>con pulcritud</b> perspectivas isométricas y caballerías de formas tridimensionales; realiza, <b>con total corrección</b> perspectivas cónicas frontales y oblicuas; utiliza <b>con notable inventiva y habilidad</b> los materiales de dibujo técnico tradicionales y programas de dibujo por ordenador, para seleccionar el sistema de representación más adecuado en el dibujo de formas tridimensionales sencillas, reconociendo la utilidad del dibujo objetivo en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b> <b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b> <b>COMPETENCIA DIGITAL</b> <b>APRENDER A APRENDER</b> <b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b> <b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b> <b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>						

**RÚBRICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3.º ESO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>7. Analizar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño mediante la identificación de su finalidad y de sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales; la clasificación de objetos según las ramas del diseño; y la planificación de las fases del proceso de creación artística, a través de la observación directa del entorno, el uso de documentos gráficos, la realización de composiciones creativas individuales o grupales, respetando el trabajo de los demás, y el uso de las herramientas tradicionales y programas de diseño; para interpretar críticamente las imágenes y formas del entorno cultural, valorando el proceso de creación y sus distintas fases, el trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones.</b></p> <p>Este criterio nos permite comprobar si el alumnado es capaz de analizar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. Para ello deberá distinguir los elementos y finalidades de la comunicación visual; analizar la estética, funcionalidad y finalidad de objetos de su entorno utilizando el lenguaje visual y verbal; planificar las fases del proceso de creación de proyectos artísticos (imágenes corporativas, logotipos, marcas, etc.); realizar diseños y composiciones modulares con formas geométricas básicas estudiando su organización en el plano y en el espacio; y dibujar composiciones creativas y funcionales, individuales y en grupo, adaptadas a diferentes áreas del diseño (diseño gráfico, publicitario, industrial, textil, de interiores, arquitectónico, etc.); usar los materiales tradicionales e informáticos de diseño, con la finalidad de interpretar críticamente las imágenes y formas del entorno cultural, valorando el proceso de creación y sus distintas fases, el trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones, todo ello respetando el trabajo de los compañeros, y rechazando estereotipos.</p>	<p>Analiza los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. Para ello reconoce <b>con incoherencia</b> los elementos y finalidades de la comunicación visual, identificándolos y clasificándolos según la rama del diseño; observa y analiza <b>omitiendo aspectos importantes</b> la estética, funcionalidad y utilidad de los objetos del entorno utilizando el lenguaje visual y verbal; realiza <b>necesitando ayuda</b> diseños y composiciones modulares con formas geométricas básicas teniendo en cuenta su organización en el plano y en el espacio; realiza <b>con muchas dificultades y de forma errónea</b> composiciones creativas y funcionales, las adapta a diferentes áreas del diseño y valora el trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, orden y limpieza en las representaciones gráficas; y utiliza, a nivel inicial, las tecnologías de la información y la comunicación en la creación de proyectos artísticos, planificando sus fases y respetando los realizados por los compañeros.</p>	<p>Analiza los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. Para ello reconoce <b>cometiendo incoherencias</b> los elementos y finalidades de la comunicación visual, identificándolos y clasificándolos según la rama del diseño; observa y analiza <b>omitiendo algunos aspectos</b> la estética, funcionalidad y utilidad de los objetos del entorno utilizando el lenguaje visual y verbal; realiza <b>con iniciativa</b> diseños y composiciones modulares con formas geométricas básicas teniendo en cuenta su organización en el plano y en el espacio; realiza <b>de forma poco adecuada</b> composiciones creativas y funcionales, las adapta a diferentes áreas del diseño y valora el trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, orden y limpieza en las representaciones gráficas; y utiliza, como usuario básico, las tecnologías de la información y la comunicación en la creación de proyectos artísticos, planificando sus fases y respetando los realizados por los compañeros.</p>	<p>Analiza los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. Para ello reconoce <b>con bastante coherencia</b> los elementos y finalidades de la comunicación visual, identificándolos y clasificándolos según la rama del diseño; observa y analiza <b>con acierto</b> la estética, funcionalidad y utilidad de los objetos del entorno utilizando el lenguaje visual y verbal; realiza <b>con autonomía y cierta creatividad</b> diseños y composiciones modulares con formas geométricas básicas teniendo en cuenta su organización en el plano y en el espacio; realiza <b>de forma muy adecuada</b> composiciones creativas y funcionales, las adapta a diferentes áreas del diseño y valora el trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, orden y limpieza en las representaciones gráficas; y utiliza <b>con dominio eficaz</b> las tecnologías de la información y la comunicación en la creación de proyectos artísticos, planificando sus fases y respetando los realizados por los compañeros.</p>	<p>Analiza los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. Para ello reconoce <b>con total coherencia</b> los elementos y finalidades de la comunicación visual, identificándolos y clasificándolos según la rama del diseño; observa y analiza <b>con precisión y detalles</b> la estética, funcionalidad y utilidad de los objetos del entorno utilizando el lenguaje visual y verbal; realiza <b>con autonomía creatividad y originalidad</b> diseños y composiciones modulares con formas geométricas básicas teniendo en cuenta su organización en el plano y en el espacio; realiza <b>de forma muy adecuada y con iniciativa</b> composiciones creativas y funcionales, las adapta a diferentes áreas del diseño y valora el trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, orden y limpieza en las representaciones gráficas; y utiliza <b>con dominio ágil y versátil</b> las tecnologías de la información y la comunicación en la creación de proyectos artísticos, planificando sus fases y respetando los realizados por los compañeros.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b>	<b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>	<b>COMPETENCIA DIGITAL</b>	<b>APRENDER A APRENDER</b>	<b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b>	<b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b>	<b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>