

Anexo 11. Rúbrica de evaluación de la producción gráfico-plástica

CURSO _____ GRUPO: ____ UNIDAD DE PROGRAMACIÓN: ____ SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: ____ FECHA: _____

Descriptor de las competencias clave implicados: STEM1, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC2, CE1, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.

Competencias específicas: 3 y 7.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESCALA DE VALORACIÓN			
	1. INSUFICIENTE	2. MEJORABLE	3. SATISFACTORIO	4. EXCELENTE
<p>3.1 Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Presenta un desempeño muy básico en la resolución de los problemas de representación gráfica que se le plantean. <input type="checkbox"/> Experimenta con dificultad y con poca iniciativa las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea y forma). <input type="checkbox"/> Interpreta de manera guiada las formas del modelo propuesto, atendiendo a su tipología, pero con una ejecución gráfica imprecisa. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Resuelve los problemas de representación gráfica que se le plantean de forma guiada. <input type="checkbox"/> Muestra interés en experimentar las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea y forma). <input type="checkbox"/> Interpreta de manera guiada las formas del modelo propuesto, atendiendo a su tipología y buscando mejorar la propia ejecución gráfica. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Resuelve los problemas de representación gráfica que se le plantean con interés y de forma creativa. <input type="checkbox"/> Muestra interés en experimentar de manera autónoma, con creatividad y sensibilidad, las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea y forma). <input type="checkbox"/> Interpreta de manera autónoma las formas del modelo propuesto, atendiendo a su tipología y buscando mejorar la propia ejecución gráfica. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Resuelve y propone diferentes soluciones a los problemas de representación gráfica que se le plantean con interés y de forma creativa. <input type="checkbox"/> Experimenta de manera autónoma, con creatividad y sensibilidad, las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea y forma). <input type="checkbox"/> Interpreta con precisión, de manera autónoma y creativa las formas del modelo propuesto, atendiendo a su tipología y buscando mejorar la propia ejecución gráfica.

3.2 Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.

- Realiza de forma guiada, bocetos y esbozos de la realidad, con falta de observación y retentiva.
- No identifica características y detalles del modelo propuesto.
- Utiliza con dificultad y de forma guiada el procedimiento y los recursos gráficos (encaje, estructura, y esqueleto, líneas de referencia, mediciones, etc.) adecuados en la representación de la realidad.

- Descubre de forma guiada, a través de bocetos y esbozos, la realidad, utilizando una observación atenta.
- Identifica con ayuda algunas características y detalles del modelo propuesto, utilizándolas para dar mejor significado a la representación gráfica.
- Progresa hacia una expresión propia, seleccionando de forma guiada el procedimiento y los recursos gráficos (encaje, estructura, y esqueleto, líneas de referencia, mediciones, etc.) adecuados en la representación de la realidad.

- Descubre, a través de bocetos y esbozos, de forma autónoma la realidad, utilizando una observación atenta, la retentiva y la memoria visual.
- Identifica algunas características y detalles del modelo propuesto, utilizándolas para dar mejor significado a la representación gráfica.
- Desarrolla una expresión propia y espontánea, seleccionando de forma guiada el procedimiento y los recursos gráficos (encaje, estructura, y esqueleto, líneas de referencia, mediciones, etc.) adecuados en la representación de la realidad.

- Analiza, a través de bocetos y esbozos, de forma precisa y autónoma la realidad, utilizando una observación atenta, la retentiva y la memoria visual.
- Identifica de manera autónoma características y detalles del modelo propuesto, utilizándolas para dar mejor significado a la representación gráfica.
- Desarrolla una expresión propia, espontánea y creativa, seleccionando el procedimiento y los recursos gráficos (encaje, estructura, y esqueleto, líneas de referencia, mediciones, etc.) adecuados en la representación de la realidad.

7.2 Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.

- No emplea adecuadamente los soportes, procedimientos y materiales adecuados a la finalidad de la producción gráfico-plástica requerida.
- Utiliza con dificultad los fundamentos del color en problemas de representación de formas y volúmenes.
- No utiliza correctamente las distintas calidades lumínicas y el claroscuro en sus representaciones gráficas.

- Emplea con ayuda los soportes, procedimientos y materiales adecuados a la finalidad de la producción gráfico-plástica requerida.
- Resuelve problemas de representación de formas y volúmenes usando los fundamentos del color.
- Utiliza con ayuda las distintas calidades lumínicas y el claroscuro en sus representaciones gráficas.

- Emplea con corrección y creatividad los soportes, procedimientos y materiales adecuados a la finalidad de la producción gráfico-plástica requerida.
- Resuelve problemas de representación de formas y volúmenes usando los fundamentos del color y experimentando con sus posibilidades.
- Utiliza adecuadamente las distintas calidades lumínicas y el claroscuro en sus representaciones gráficas, atendiendo a su expresividad.

- Selecciona y emplea con corrección y creatividad los soportes, procedimientos y materiales adecuados a la finalidad de la producción gráfico-plástica requerida.
- Resuelve problemas de representación de formas y volúmenes usando los fundamentos del color y experimentando con creatividad y expresividad sus posibilidades.
- Utiliza adecuadamente las distintas calidades lumínicas y el claroscuro, atendiendo a su expresividad y realizando una interpretación gráfica personal de la realidad.