

Evaluación

Criterios, herramientas e instrumentos y calificación

1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Primero y tercero de ESO

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género.

Criterio 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.

Criterio 2.2. Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales.

Criterio 2.3. Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.

Criterio 2.4. Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los

creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.

Criterio 3.2. Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medioambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.

Criterio 4.2. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso, buscando, combinando y reutilizando diferentes imágenes en sus propias producciones, de forma abierta y creativa.

Criterio 4.3. Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.

Criterio 4.4. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

Competencia específica 5.

Criterio 5.1. Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.

Criterio 5.2. Enriquecer su pensamiento creativo y personal mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.

Criterio 5.3. Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa.

Criterio 5.4. Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, al tiempo que aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.

Competencia específica 6.

Criterio 6.1. Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas

técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio.

Criterio 6.2. Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica.

Criterio 6.3. Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.

Criterio 6.4. Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.

Competencia específica 7.

Criterio 7.1. Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).

Criterio 7.2. Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.

Competencia específica 8.

Criterio 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de las mismas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

Criterio 8.2. Desarrollar proyectos artísticos con una intención predefinida, de forma individual o colectiva, utilizando las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual, organizando de manera ordenada y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

Criterio 8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

Cuarto de ESO

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.
2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual , social o racial.

Primero de Bachillerato

Competencia específica 1

Criterio 1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

Criterio 1.2. Mostrar curiosidad por identificar los elementos geométricos que encontramos en nuestro entorno: en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, en la naturaleza, en diseños gráficos, artes decorativas, patrones textiles, etc.

Competencia específica 2

Criterio 2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas (simetrías, homotecias, escalas) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

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

Criterio 2.3. Resolver gráficamente tangencias básicas y trazar curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución.

Criterio 2.4. Mostrar curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática (lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad...).

Competencia específica 3

Criterio 3.1. Conocer las proyecciones cilíndrica ortogonal, cilíndrica oblicua y cónica y los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación.

Criterio 3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.

Criterio 3.3. Definir elementos y figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.

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

Criterio 3.5. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua.

Criterio 3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de

resolución y construcción gráfica.

Competencia específica 4

Criterio 4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, y valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.

Criterio 4.2. Elaborar la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando croquis y planos conforme a norma.

Competencia específica 5.

Criterio 5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando sus herramientas y las técnicas asociadas.

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

Segundo de Bachillerato

BLOQUE 1. GEOMETRÍA PLANA Y DIBUJO TÉCNICO

1. Resolver problemas de geometría basados en la proporcionalidad, relación áurea, equivalencias además de arcos y ángulos en circunferencia.
2. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz y también por potencia atendiendo a los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
3. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia y coincidencia.
4. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.
2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante

sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.

3. Dibujar axonometrías de piezas y de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción gráficamente y determinando las secciones planas principales.

BLOQUE 3. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.

2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios de forma para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.

2. INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

Consideramos cuatro instrumentos evaluativos: la observación directa, controles escritos, portfolio y trabajos realizados. De cada uno de ellos evaluamos los aspectos que se concretan en lo siguiente:

1. Observación directa

Observación basada en los criterios de carácter general siguientes: lógica en el proceso de aprendizaje y trabajo, creatividad, corrección en sus producciones, capacidad de trabajo y trabajo en equipo. La actitud también se valorará: receptividad, respeto hacia el trabajo de la profesora y de sus compañeros/as, buen uso de los materiales, la aportación de sus materiales para trabajar en cada clase. Valores como la creatividad, la precisión y el orden según qué tipo de trabajos.

2. Controles escritos

Diseño de pruebas específicas que ayuden a valorar la adquisición de los contenidos programados. Podrá haber una prueba por cada unidad temática que se trate o bien una sola prueba en la evaluación; esto dependerá de la relación entre los temas tratados.

3. Portfolio

Ejercicio de reflexión por parte del alumnado que deberá analizar sus propias creaciones y hacer un pequeño balance de cada trimestre.

4. Trabajos realizados por los alumnos

Progreso en la adquisición y aplicación práctica de los contenidos. Aplicación de los contenidos programados. Aplicación de los conocimientos básicos. Destreza manual. Uso del material. Presentación de los trabajos realizados. Calidad de la documentación gráfica, vocabulario, originalidad, autoevaluación. Los trabajos se realizarán en clase o bien habrá trabajos que los alumnos puedan realizar en casa siguiendo las directrices dadas por la profesora. **No se mandará deberes** al alumnado, sin embargo, aquellos que lo necesiten, por cuestiones individuales como, por ejemplo, haber faltado a clase, haberse retrasado en su realización, no haber traído el material necesario, etc. podrán, en algunos casos, terminar sus trabajos en casa.

PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA

La falta a clase injustificadamente y de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios generales de evaluación y la propia evaluación continua. Aparte de las correcciones que se adopten en el caso de las faltas injustificadas, el Departamento de Artes Plásticas ha fijado que cuando las faltas de asistencia a una de nuestras materias sean las equivalentes al 15% de las clases, sin que estén justificadas, no se tendrá derecho a la evaluación continua ante la imposibilidad de realizarla correctamente.

El alumnado con pérdida de evaluación continua deberá presentarse a la prueba extraordinaria (detallada en el apartado 11 de esta programación).

materias	h o r a s	número de faltas no justificadas necesario para iniciar el procedimiento	número de faltas no justificadas necesario para perder la evaluación continua	Intervalo necesario entre el inicio del procedimiento y la pérdida
EPV y A 1º ESO				

	3h	13	17	4
EPV y A 3º ESO	2h	8	11	3
EPV y A 4º ESO	3h	13	17	4
Dibujo Técnico I	4h	17	22	5
Dibujo Técnico II	4h	17	22	5

3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN E.S.O.

En primer lugar, puntualizamos que las láminas y los trabajos realizados por el alumnado a lo largo de todo el curso, se consideran la base fundamental de la materia sobre todo en las horas lectivas.

El alumnado con actividades suspensas podrá recuperarlas durante el período que estime necesario la profesora. Las actividades que cumplan unos requisitos mínimos serán superadas con una nota de 5.

Se calificará de la siguiente manera: 60% los ejercicios prácticos, un 10% el trabajo eficaz en clase, 10% el portfolio y un 20% las pruebas escritas o trabajo equivalente.

- Los ejercicios prácticos se realizarán en clase y/o en casa. Se entregarán en la fecha fijada, se adecuarán a lo que se ha pedido, estarán bien resueltos, hechos con orden, limpieza y bien presentados. La creatividad se valorará. También se valorará el esfuerzo personal.

Para la calificación de este apartado es obligatorio la entrega de todos los trabajos.

- La actitud (trabajo eficaz en clase) se refiere a si el alumno muestra interés, se esfuerza en su trabajo, es puntual tanto en la llegada al aula cada día como a la hora de entregar los

ejercicios, respeta a las profesoras y respeta el trabajo de sus compañeros. La falta reiterativa de material necesario para trabajar en clase, así como, un comportamiento inadecuado en el aula, podrá repercutir directamente en la nota del alumnado.

Desde el Dpto. de Artes Plásticas, consideramos que estos dos criterios están estrechamente ligados, ya que, la actitud condiciona el desarrollo y el resultado del trabajo diario, por lo tanto, en muchas ocasiones la calificación de ambas podrá realizarse en conjunto.

- Las pruebas escritas se referirán a los contenidos impartidos de la programación y consistirán en preguntas teóricas o bien ejercicios prácticos en donde se deban aplicar conceptos estudiados. En cada trimestre se llevará a cabo un examen teórico-práctico siendo en el caso de dibujo técnico solo práctico.

Estas pruebas servirán para valorar en el alumnado la adquisición de los conocimientos aprendidos en los temas teóricos, y en los ejercicios prácticos cuando se trate de dibujo técnico.

Finalmente se hará nota media con todas las obtenidas durante el trimestre, no pudiendo hacerse dicha media si el examen teórico-práctico o práctico no alcanza una puntuación de 2,5 sobre 10.

La media entre las calificaciones de los tres trimestres a lo largo del curso, deberá ser de un mínimo de 5 puntos. El alumno/a que no supere la materia con aprobado en junio, deberá presentarse a la prueba extraordinaria de septiembre. El alumnado que sea más rápidos en desarrollar las actividades correctamente realizarán fichas de ampliación de los contenidos programados. La realización de estas fichas será considerado un hecho positivo y se puede premiar con 0'5 puntos más en la actividad obligatoria de la unidad trabajada.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN BACHILLERATO

Para superar el área se deberán aprobar las tres evaluaciones. La calificación de cada una de ellas se obtendrá como media ponderada de los siguientes apartados:

1º Bachillerato

- Trabajo realizado en casa y en clase como ejercicios y apuntes, consultando textos, apuntes de la profesora y compañeros: 10%
- Portfolio en el que se reflejará el análisis personal sobre la materia: 10%
- Exámenes realizados a lo largo de la evaluación: 80%

2º Bachillerato

- Trabajo realizado en casa y en clase como ejercicios y apuntes, consultando textos, apuntes de la profesora y compañeros): 10%

- Exámenes realizados a lo largo de la evaluación: 90%

En caso de evaluaciones suspensas se realizará un examen de recuperación en cada evaluación por cada trimestre, no obstante, si el resultado sigue siendo negativo, el alumno realizará un examen de recuperación en la evaluación ordinaria en el cual, solo se examinará de las evaluaciones evaluadas negativamente y quedará liberado del resto de evaluaciones aprobadas; en cada evaluación para superar la materia suspensa deberá sacar de nota un 5 sobre 10.

Llegado el caso si no superará la materia con los requisitos que se han descrito en el párrafo anterior irá a la prueba extraordinaria, descrita más adelante.