

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN PARA LA MATERIA EPVA

Durante el curso 2022-23 van a convivir dos legislaciones educativas diferentes: la LOMCE y la LOMLOE. Esto se debe a que la transición de una a otra se va a hacer gradualmente. Por tanto, en el curso 22/23 se introducirán las novedades de la LOMLOE en los niveles impares (para el presente departamento, en Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 3º de ESO mientras que los niveles pares seguirán rigiéndose por la LOMCE, incorporándose los cambios el curso siguiente (23/24).

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

Calificar forma parte del proceso de evaluación. La calificación de alumnos en la materia se realizará a partir de los criterios de evaluación, que estarán asociados a los diferentes instrumentos de evaluación (láminas de dibujo técnico, bocetos, trabajos de creación artística, presentaciones, cuestionarios, etc., en el caso de 2º y 4º). Para calificar cada criterio, se utilizarán los instrumentos de evaluación mencionados anteriormente.

" La calificación final de cada trimestre será igual a la media aritmética de todos los criterios de evaluación trabajados en dicho periodo".

"La calificación final del presente curso será calculada a partir de los criterios de evaluación establecidos en la legislación mediante una media aritmética de todos los criterios del presente curso escolar".

En caso de obtener una calificación media con decimales, se procederá al redondeo de la misma siguiendo el siguiente criterios:

- Si los decimales son iguales o superiores de 5 décimas, se redondeará al alza.
- Si los decimales son inferiores a 5 décimas, se redondeará a la baja.

Los siguientes criterios son aplicables a las tres materias que imparte del departamento:

-Cada profesor/a determinará el número de pruebas a realizar a lo largo de la evaluación, en función del desarrollo del temario y de las características propias de cada grupo.

-El alumnado que no alcance una calificación mínima de 5 puntos al final de cada evaluación, podrá recuperar los criterios de evaluación suspensos o no entregados mediante una segunda entrega de láminas en la fecha acordada con el profesor/a de la materia.

-Todo aquel alumno que falsifique un trabajo, entregue el trabajo de un compañero como propio, o entregue trabajos de cursos anteriores, obtendrá un 0 en la calificación del mismo y perderá la posibilidad de entregar de nuevo el mismo.

-Los métodos de entrega de láminas y proyectos serán variables, siendo establecidos por el profesor que imparte la materia.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA 2º ESO

1.1 Identificar los elementos configuradores de la imagen.

1.2 Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.

1.3 Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.

1.4 Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.

1.5 Experimentar con los colores primarios y secundarios.

1.6 Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.

1.7 Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.

1.8 Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño

1.9 Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

1.10 Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

1.11 Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

2.1 Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

2.2 Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.

2.3 Identificar signifiante y significado en un signo visual.

2.4 Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.

2.5 Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.

2.6 Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.

2.7 Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.

2.8 Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.

- 2.9 Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
- 2.10 Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
- 2.11 Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
- 2.12 Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
- 2.13 Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
- 2.14 Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
- 2.15 Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.
- 2.16 Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.
- 3.1 Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
- 3.2 Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.
- 3.3 Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
- 3.4 Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
- 3.5 Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
- 3.6 Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
- 3.7 Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
- 3.8 Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
- 3.9 Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
- 3.10 Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
- 3.11 Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
- 3.12 Conocer lugares geométricos y definirlos.
- 3.13 Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
- 3.14 Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
- 3.15 Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
- 3.16 Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos

- 3.17 Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
- 3.18 Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
- 3.19 Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
- 3.20 Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
- 3.21 Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
- 3.22 Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
- 3.23 Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
- 3.24 Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
- 3.25 Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
- 3.26 Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
- 3.27 Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.
- 3.28 Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
- 3.29 Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA 3º ESO

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

- 1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.
- 1.2. Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.
- 1.3. Analizar la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.

Competencia específica 2

2.1. Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

2.2. Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

2.3. Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.

Competencia específica 3

3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

3.3. Identificar la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.

Competencia específica 4

4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

Competencia específica 5

5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

5.3. Descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.

Competencia específica 6

6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, de manera específica el andaluz, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.

6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

6.3. Entender y concebir la historia del arte y la cultura, y también la propia producción artística, como un todo continuo e indelible, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.

Competencia específica 7

7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

7.2. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

Competencia específica 8

8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA 4º ESO

1.1 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.

1.2 Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

1.3 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.

1.4 Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

1.5 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.

2.1 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.

2.2 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.

2.3 Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

3.1 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.

3. 2 Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.

3. 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.

4.1 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.

4. 2 Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

4.3 Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

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

PROCEDIMIENTO PARA LA RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES:

El alumnado con materias pendientes de cursos anteriores podrá recuperarla de la siguiente manera:

-El alumno/a debe resolver un cuadernillo de láminas/actividades para poder alcanzar los criterios de evaluación.

-Las actividades serán evaluadas en una única convocatoria establecida por el departamento. En el cuadernillo de recuperación de la materia pendiente se informará de la fecha y forma de entrega de las láminas solicitadas para la recuperación de la asignatura.

-La materia pendiente se considera superada si la calificación media de todos los ejercicios propuestos (y por tanto de los criterios de evaluación asociados a los mismos) es igual o superior a 5 puntos.

-El método de entrega oficial de las láminas será presencial, debiéndose hacer entrega en persona a la Jefa de Departamento en la fecha establecida para tal fin.