

**Educación Plástica
Visual y Audiovisual**

EPVA 4ESO

I.E.S. ALTO JARAMA

CURSO 2021-22

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

1. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1.1. Educación Plástica, Visual y Audiovisual 4º de E.S.O

Secuenciación de los contenidos

Para que las evaluaciones sean homogéneas, se darán contenidos de los cuatro bloques en cada una.

Primera evaluación

Bloque 1. Expresión Plástica

- 1.-Técnicas, soportes y materiales
- 2.-Elementos de los lenguajes gráfico-plásticos
- 6.- Análisis y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos

Bloque 2. Dibujo técnico

- 1.-Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces

Bloque 3. Fundamentos del diseño

1. Elementos de la comunicación visual en el diseño.
2. Forma y función en el diseño.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Elementos expresivos de los lenguajes audiovisuales: encuadre, escala, angulación, iluminación
5. Lectura de la imagen audiovisual.

Segunda evaluación

Bloque 1. Expresión Plástica

3. La estructura compositiva en una imagen plástica
- 4.- Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases
- 6.- Análisis y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos

Bloque 2. Dibujo técnico

2. Sistemas de representación y su aplicación al diseño, las artes y la arquitectura
3. Representación de la forma tridimensional

Bloque 3. Fundamentos del diseño

3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores)
4. Fases de un proyecto de diseño.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

2. Elementos de la imagen en movimiento: movimientos de la cámara, montaje.
4. El proyecto audiovisual y sus fases.
5. Lectura de la imagen audiovisual.

Tercera evaluación

Bloque 2. Dibujo técnico

4. Recursos informáticos ñen dibujo técnico.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

5. Resolución de un proyecto de diseño a partir de diferentes estructuras geométricas.

6. Las nuevas tecnologías: equipos y programas que se utilizan en diseño

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.

5. Lectura de la imagen audiovisual.

1.1.1. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables

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.

1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

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

2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.

2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.

2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.

3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.

3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación con los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

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

4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

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.

5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.

5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

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.

1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.

1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

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.

2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

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

3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

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.

1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.

1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

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

2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama 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.

3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizándolas formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.

3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.

3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.

3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

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.

1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.

1.2. Realiza un *storyboard* a modo de guión para la secuencia de una película.

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

2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.

2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.

2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

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

3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.

3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.

3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

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.

4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

1.2. Dibujo Técnico I. 1º Bachillerato

La asignatura de Dibujo Técnico I se inicia de cero desde los contenidos más básicos, desde el uso de las plantillas para la realización de paralelismo y perpendicularidad, por lo que los alumnos y alumnas matriculadas no se ven negativamente afectadas por las consecuencias a nivel teórico por la situación de confinamiento o semipresencialidad vividas los cursos pasados. La mitad de ellos no han trabajado ningún contenido de dibujo técnico desde 2º de ESO.

1.2.1. Secuenciación de los contenidos

La secuenciación propuesta se considera válida para los escenarios I y II de esta situación de pandemia que estamos viviendo. En caso de progresar al escenario III y entrar en fase de confinamiento, la secuenciación sería revisada desde el momento en que este hecho se produjera. En dicho caso se alterará el orden de los contenidos trabajando preferentemente los más sencillos, siempre que la situación en escenario III sea temporal.

Primera evaluación

Bloque 1. Geometría y dibujo técnico

1. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico. Trazados fundamentales en el plano: paralelas, perpendiculares, mediatrices, ángulos, bisectrices, operaciones con ángulos y segmentos; proporcionalidad y semejanza, escalas; ángulos en la circunferencia; arco capaz de un segmento.

2. Polígonos: triángulos, resolución gráfica de triángulos; determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables; resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos; análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario; métodos generales y particulares de construcción de polígonos regulares.

3. Transformaciones geométricas: traslación, giro, simetrías, homotecia y afinidad; identificación de invariantes; aplicaciones.

4. Tangencias: tangencias entre rectas y circunferencias, enlaces.

5. Curvas técnicas: definiciones y trazado como aplicación de tangencias: óvalo, ovoide, volutas, espirales. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.

Segunda evaluación

Bloque 2. Sistemas de representación

6. Sistemas de representación: fundamentos de los sistemas de representación. Características fundamentales. Utilización óptima de cada uno de ellos. Sistema diédrico: procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas; disposición normalizada; reversibilidad del sistema; número de proyecciones suficientes; representación e identificación de puntos, rectas y planos; posiciones en el espacio; pertenencia e intersección; paralelismo y perpendicularidad; proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos; secciones planas; determinación de su verdadera magnitud.

Tercera evaluación

Bloque 2. Sistemas de representación

7. Sistemas de representación, sistema axonométrico: fundamentos del sistema; disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción; sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas; sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballerías y militares; representación de punto, recta y plano; intersecciones; representación de formas planas; aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.

8. Sistemas de representación, planos acotados: intersección de planos; resolución de cubiertas, curvas de nivel.

9. Sistemas de representación: perspectiva cónica; elementos del sistema; plano del cuadro y cono visual; determinación del punto de vista y orientación de las caras principales; paralelismo; puntos de fuga; puntos métricos; representación simplificada de la circunferencia; representación de sólidos.

10. Normalización y croquización: elementos de normalización; el proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas; formatos; doblado de planos; vistas; líneas normalizadas; escalas; acotación; cortes y secciones; aplicaciones de la normalización: dibujo industrial, dibujo arquitectónico.

1.2.2. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico

1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.

1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.

1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.

1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.

1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.

1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.

1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.

1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.

1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.

2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.

2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.

2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.

2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

Bloque 2. Sistemas de representación

Bloque 2. Sistemas de representación

1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.

1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.

1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.

1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles. 1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.

2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.

2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.

2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).

2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.

2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales

aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.

3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.

3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.

3.2. Realiza perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.

4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.

4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.

Bloque 3. Normalización

1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.

1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.

2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.

2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.

2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.

2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes

1.3. CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS A LAS COMPETENCIAS CLAVE

A continuación, se enumeran las competencias clave definidas por la LOMCE y la contribución de la materia a ellas:

1. Competencia en comunicación lingüística. *Se refiere a la habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita.*

Se va a hacer hincapié en el vocabulario propio de la materia y en la capacidad de entender y expresarse, tanto de manera oral como escrita, en las explicaciones sobre dibujo técnico, un campo muy particular de la expresión lingüística, que cuesta mucho dominar a los alumnos y que les incapacita para una parte importante de la asignatura.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. *La primera alude a las capacidades para aplicar el razonamiento matemático para resolver cuestiones de la vida cotidiana; la competencia en ciencia se centra en las habilidades para utilizar los conocimientos y metodología científicos para explicar la realidad que nos rodea; y la competencia tecnológica, en cómo aplicar estos conocimientos y métodos para dar respuesta a los deseos y necesidades humanos.*

Los abundantes contenidos en geometría refuerzan esta competencia de una manera particularmente adecuada y significativa: desde un punto de vista espacial, al estilo de la geometría griega clásica. El alumno aprenderá a razonar más allá de la convención cartesiana de que toda extensión se reduce a número y a desarrollar su capacidad de abstracción.

La aplicación del dibujo para comprender y controlar la vida cotidiana es constante, desde hacer un rótulo, un panel para trabajo de clase, un plano o croquis de cualquier tipo, hasta diseñar un mueble sencillo de bricolaje o ser capaz de interpretar correctamente el plano de una vivienda o de un motor, por ejemplo.

3. Competencia digital. *Implica el uso seguro y crítico de las TIC para obtener, analizar, producir e intercambiar información.*

Mediante el uso de medios digitales y las aplicaciones informáticas disponibles se colaborará en este objetivo, así como permitiendo a los alumnos la producción de algunos trabajos de manera digital. Como ya se ha citado anteriormente, parte de los contenidos estarán disponibles para su repaso de manera on-line, a través de la plataforma google classroom, dónde se enlazarán documentos variados (presentaciones, vídeos, documentos de texto, juegos...) de diversas plataformas.

4. Aprender a aprender. *Es una de las principales competencias, ya que implica que el alumno desarrolle su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo, y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo.*

Se entiende que el carácter eminentemente práctico de la materia, unido a su variedad de contenidos, la hacen especialmente adecuada para desarrollar esta competencia.

5. Competencias sociales y cívicas. *Hacen referencia a las capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica.*

El respeto a los trabajos de los compañeros, a menudo de extracciones culturales diversas en nuestra sociedad, que es ya pluricultural, refuerza muy claramente la competencia cívica. La presencia del arte en todos los ámbitos de la vida cotidiana siempre ha sido un rasgo de las sociedades avanzadas, así como su fomento y respeto en la convivencia cotidiana. El departamento además colaborará con otros departamentos para el trabajo de contenidos transversales como la

ecología y el reciclaje, la convivencia y la lucha contra el machismo y la homofobia, el consumo y el trabajo para la salud...

6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. *Implica las habilidades necesarias para convertir las ideas en actos, la creatividad y las capacidades para asumir riesgos y planificar y gestionar proyectos.*

En el desarrollo artístico, la iniciativa siempre estará del lado del alumno, por más atento y diligente que sea el profesor en cuestión. Suya será siempre la última decisión sobre su trabajo, y la iniciativa para llevarlo a cabo. Más allá de didácticas de memorización y repetición, el proyecto artístico es en sí una pequeña empresa que requiere planificación y que está siempre en manos del alumno.

7. Conciencia y expresiones culturales. *Hace referencia a la capacidad para apreciar la importancia de la expresión a través de la música, las artes plásticas y escénicas o la literatura.*

Es obvia la estrecha relación, por no decir identificación, entre esta competencia y la materia.

2. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

En el proceso de evaluación de la asignatura se valorarán especialmente los siguientes aspectos:

Reflexión: correcta comprensión de los conceptos teóricos explicados en clase.

Practica: saber hacer, basado en una correcta aplicación de los conceptos teóricos y en la buena utilización de los distintos materiales.

Actitud: respeto y buen comportamiento en el aula hacia compañeros y profesorado, así como utilización responsable de los materiales didácticos propios y de aula.

Esfuerzo: grado de trabajo de las propuestas y de aprovechamiento del tiempo en el aula.

Los **instrumentos de evaluación** principales serán:

1. Ejercicios prácticos. Permiten evaluar:

- a. Comprensión de lo que pide el ejercicio, adecuación a los contenidos teóricos.
- b. Correcta utilización de materiales y técnicas.
- c. Aprovechamiento del tiempo de trabajo en el aula.
- d. Realización de bocetos y ensayos previos.
- e. Limpieza, precisión, presentación en tiempo y forma, respeto a los plazos de entrega previstos.
- f. Creatividad, originalidad, complejidad y expresividad en la solución dada.

2. Controles, exámenes y trabajos teóricos. Permiten evaluar:

- a. Seguimiento de los conocimientos adquiridos mediante pruebas orales y/o escritas de distinto grado de dificultad de las unidades didácticas que así lo requieran.
- b. Comprensión del tema trabajado.
- c. Aportaciones personales.

3. Observación sistemática de la actitud hacia la asignatura, comportamiento. Permiten evaluar:

- a. Colaboración e implicación en la tarea.
- b. Puntualidad y asistencia con los materiales de trabajo, uso correcto de los mismos.

c. Comportamiento y actitud cívicas, compañerismo.

Los **procedimientos de evaluación** principales lógicamente dependen de los instrumentos usados:

- **Ejercicios prácticos:** Láminas y/o ejercicios en fotocopias y otras propuestas individuales o grupales realizados a lo largo de la evaluación. Con el fin de que la evaluación sea continua y aporte datos suficientes al profesor se utilizarán planteamientos y técnicas variados. Dichas actividades permitirán dilucidar el grado de aprendizaje y destreza adquirido por el alumno a lo largo de todo el proceso. Una vez evaluadas las actividades, estas se devolverán al alumno corregidas con su correspondiente calificación, mencionando los errores cometidos y sugerencias propuestas si resulta necesario. El alumno las guardará en la carpeta creada para este fin al inicio de curso y que se custodiará dentro del aula. El profesor se reserva el derecho de volver a pedir las en cualquier momento.

Se evalúa no sólo el resultado final de cada actividad, sino todo el proceso de realización de la misma, valorando los aspectos plásticos tanto como las destrezas técnicas, la presentación de los trabajos, el orden y la limpieza, la actitud y el comportamiento en el aula.

El alumno tendrá que aportar la totalidad de los materiales pedidos y responsabilizarse de su cuidado. En caso de materiales prestados, el alumno se responsabilizará de su buen uso. No se podrán compartir los materiales fundamentales con otros compañeros, de modo que eso suponga una pérdida de tiempo de trabajo, y especialmente mientras dure la pandemia de Covid. El profesor puede prestar materiales con una penalización en la nota del ejercicio de 0'5 puntos por cada objeto prestado.

Las láminas o trabajos se calificarán del 1 al 10. Con una nota igual o superior al 5 se consideran aprobadas, con menos nota, suspensas.

Si la calificación de una lámina fuera menor de cinco, se podrá recuperar por dos vías, según el tipo de trabajo: Mediante la realización de un ejercicio semejante dado por el profesor o por la repetición de la propuesta, en el caso de láminas más artísticas. En ambos casos se tendrá que superar el cinco para que la lámina se considere recuperada.

Se podrá repetir las láminas si el alumno desea subir su nota.

Las láminas y ejercicios se realizarán en el horario de las clases, aunque pueden ser finalizadas en casa en casos justificados y siempre tras negociarlo con el profesor. No se admitirán láminas que no se hayan realizado en gran medida dentro del aula, a no ser que cursen causas justificadas o que el profesor así lo estipule para una determinada propuesta., en cuyo caso los alumnos serán avisados.

- **Pruebas tipo examen**, al menos una por evaluación, que pueden incluir tanto conocimientos teóricos como realizaciones prácticas, y que permitan evaluar los conocimientos recordados por los alumnos. El alumno deberá aportar los materiales necesarios para su realización, que serán los habituales en la evaluación. Se penalizará cualquier intento de resolución de los ejercicios

fraudulenta y/o el mantenimiento de una actitud inadecuada durante su realización, pudiendo suponer la retirada del examen y conllevar el suspenso en la evaluación.

Para la evaluación de los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo se tendrá en cuenta la información aportada por el departamento de orientación, para poder ajustar la evaluación de cada alumno a sus características.

3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Atendiendo a los criterios de evaluación anteriormente expuestos y teniendo en cuenta el carácter eminentemente práctico de las asignaturas (que en su mayor parte funcionarán como clase-taller), se aplicarán los siguientes

3.1. Criterios de calificación para ESO

Criterios comunes a las asignaturas de EPVA y Dibujo Técnico y Diseño de 1º, 2º y 4º.

1. Proyectos comunes.

El conjunto de los trabajos, proyectos y láminas de carácter práctico que el profesor solicite a lo largo del trimestre **supondrán un 70% de la nota global de cada evaluación.** Podrán estar incluidos en esta categoría los apuntes de clase, en caso de ser evaluables por motivos pedagógicos.

Si dichos trabajos obtienen una calificación inferior a 5 puntos, el alumno/a deberá repetirlos y/o completar hasta obtener una calificación de 5 puntos o superior.

No entregar de manera injustificada alguno de estos trabajos en la fecha propuesta, que se anunciará con la suficiente antelación, supondrá penalización:

- Si se retrasa una o dos sesiones -1 punto.
- Si se retrasa más de dos sesiones, la nota máxima de ese ejercicio será un cinco.
- Si se entrega antes de la fecha por buen aprovechamiento del tiempo de clase, tendrá una bonificación de 1 punto.
- A partir de determinada fecha propuesta por el profesor (una por evaluación) el trabajo ya no contará para la nota de esa evaluación siendo solo útil para la recuperación de dicha evaluación.
- Se considerará momento de entrega el inicio de esa sesión y no su final, para evitar que el pretender terminar un ejercicio en el aula no suponga retrasarse en el siguiente.

En cada uno de los trabajos el profesor podrá calificar con un **20% la actitud** del alumno/a durante la realización del ejercicio: venir con el material necesario a clase, respeto por las normas de convivencia y respeto por los compañeros y el profesor en clase, así como la limpieza y el aprovechamiento del tiempo en clase, la presentación, entrega de los ejercicios en el plazo señalado, etc.

- En el caso de no aportar los materiales imprescindibles se darán en el aula con una penalización de 0,5 puntos por cada material no aportado (hasta los 2 puntos máximos)
- NO se permitirá (covid) compartir materiales.

2. Examen teórico-práctico.

En cada evaluación podrá haber una o varias pruebas presenciales teórico-práctica de una sesión en la que las preguntas serán mayoritariamente teóricas y/o sobre trazados geométricos. El peso de esta prueba será de un **30% de la nota de la evaluación**. En caso de que no se realice esta prueba, la calificación de la evaluación estará constituida en su totalidad por los criterios del apartado anterior.

$$\text{(Media de trabajos x 0,7) + (nota de examen x 0.3) = nota de la evaluación}$$

Configuración de la calificación de la evaluación final ordinaria:

Se determinará como la media aritmética de las notas de las tres evaluaciones del curso. No obstante, no debe entenderse rígidamente este sistema, dado que para determinar la nota media se tendrá en cuenta la proyección del alumno/a a lo largo del curso.

Distinguimos tres situaciones:

1. Consideramos superada la asignatura cuando se superan las tres evaluaciones y por tanto la calificación final es igual o superior a 5, sin redondeos.
2. Si se obtiene una nota media igual o superior a 5, pero tiene una evaluación suspensa con una calificación de 3 ó 4, podrá obtener calificación positiva siempre que el profesor considere que se han alcanzado las competencias mínimas exigibles a lo largo del curso.
3. Si se tiene dos evaluaciones suspensas no se supera la asignatura, independientemente de su nota media. Se concluye que el alumno/a no ha alcanzado los mínimos exigibles a lo largo del curso.
4. El departamento podrá otorgar **Mención Honorífica** a aquellos alumnos que al final del curso obtengan un 10 en la evaluación final de junio. El número de Menciones Honoríficas concedidas por el departamento no podrá superar en ningún caso el **10%** de los alumnos matriculados en la materia durante el curso.

Procedimiento de recuperación de evaluaciones pendientes:

Puesto que en el sistema de calificación se proponen tres criterios fundamentales (procedimentales, conceptuales y actitudinales), el sistema de recuperación de evaluaciones pendientes se basará por tanto en estos tres bloques y consistirá en:

- La repetición de las láminas no evaluadas positivamente (con menos de un cinco) o de las láminas no entregadas, en el plazo señalado por el profesorado.
- Examen de recuperación si el examen de la evaluación estuviera suspenso.

Realización de un trabajo teórico o práctico si la parte suspensa de la evaluación fuese la actitud, (por ejemplo: tarea de sensibilización hacia un problema concreto, trabajo sobre un valor determinado, carta de compromiso, trabajo extra, etc.)