

## - PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES (1º de ESO)

### Instrumentos de evaluación

Para la consecución de las competencias básicas, los instrumentos de evaluación son:

- **Actividades de Clase (AC)**, es decir, todos los ejercicios realizados en clase o en casa (bien como tareas individuales o en forma de proyectos para trabajar en grupo.)
- **Observación Directa (OD)**, que el profesor llevará a cabo en el día a día con el alumnado en clase. Se estima imprescindible el respeto entre iguales como base para un buen clima de convivencia, tanto a nivel de sociedad como pilar fundamental de unos valores democráticos, como dentro del aula para poder llevar a cabo el proceso de enseñanza/aprendizaje de la forma lo más correcta posible. De ahí que el alumnado que no cumpla mínimamente con esta disposición no podrá puntuar positivamente en este instrumento de evaluación.

### Criterios de calificación

La **nota de cada evaluación** consistirá en la suma de las notas ya ponderadas de cada criterio de evaluación (pertenecientes a esa evaluación) y se llevará a cabo un redondeo matemático, es decir, toda calificación que llegue o supere el 50% de la unidad pasará a la siguiente. (P.e.: 4,5 ó 4,6 = 5 mientras que 4,4 = 4). En el caso de suspender una evaluación (insuficiente, IN), el alumnado deberá igualar o superar la nota de 5 (suficiente, SU) para considerar la evaluación recuperada. La **nota final** de la materia será una media ponderada de las tres evaluaciones, siempre que se cumpla: **1)** todas las evaluaciones deben estar aprobadas y **2)** la suma de las tres evaluaciones será igual o superior a 15 puntos. **La nota final deberá ser igual o mayor a 5 para aprobar la materia.**

### Recuperaciones trimestrales

Se podrán recuperar los criterios de evaluación suspensos de una evaluación (no superada) a lo largo de las siguientes, dependiendo del instrumento de evaluación de éstos. Si los criterios de evaluación son evaluados con:

- **actividades (AC)**, éstas se podrán realizar/mejorar a lo largo de las siguientes evaluaciones.

El alumnado tendrá todo el curso para llevar a cabo la recuperación de los criterios de evaluación suspensos teniendo como fecha tope el día estipulado en clase como último día para entregas o realización de pruebas específicas. Pasada esa fecha no se tendrá en cuenta el material o trabajos que el alumnado pueda aportar.

Para la recuperación de criterios de evaluación suspensos, se emplearán los mismos recursos y materiales que se han llevado a cabo durante el curso, de ahí que serán idénticos saberes básicos, criterios de calificación, metodología y realización de actividades que el alumnado ya conoce; por lo tanto, el alumnado ya tiene en su clase virtual/apuntes todo el material e información necesaria para llevar a cabo la recuperación de la evaluación/es suspensa/s.

El profesor/ra encargado/a de la recuperación será el profesor/ra que imparta la materia al alumnado suspenso e informará a las familias implicadas cuando el alumnado suspenso recupere la materia/evaluación suspensa. Estas comunicaciones con la familia se llevarán a cabo a través del aula virtual en la que se califican las actividades del alumnado.

### Interrelaciones entre los elementos del currículo

*Leyenda:*

**UP** Unidad de programación / **BL** Bloque de contenidos / **SB** Saberes básicos / **CR** Criterio de evaluación / **%** Peso del criterio de evaluación / **DS** Descriptores de salida / **IN** Instrumento de evaluación (**AC** Actividad de clase – **OD** observación directa – **PE** prueba específica) / **PO** Ponderación del instrumento de evaluación

1ª Evaluación							
UP	BL	SB	CR	%	DS	IN	PO
UP.1 ARTE PREHISTÓRICO (ARTE Y CAZA)	2	El arte para entender el mundo. - El arte como medio de expresión a lo largo de la historia. - Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento.	2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas	10	CCL3, CD1, CD2, CCEC1, CCEC2.	AC1 PINTURAS RUPESTRES	8
						OD1	2
UP.2 EL ARTE ANTIGUO: EGIPTO (ARTE Y VIDA)			2.2. Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las	10		AC2 PERGAMINO	8
					OD2	2	

			personas y las sociedades.				
UP.3 GRECIA (ARTE Y BELLEZA)	3	Experimentación con técnicas artísticas. - Técnicas y medios gráfico-plásticos. - Técnicas y medios audiovisuales. - Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.	3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente	9	CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4.	AC3 VASIJA GRIEGA	7
UP.4 ROMA (ARTE Y PODER)			1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.	11	CCL1, CP1, STEM3, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4	AC4 MOSAICO	9
						OD3	2
						OD4	2

### 2ª Evaluación

UP	BL	SB	CR	%	DS	IN	PO
UP.5 EDAD MEDIEVAL (ARTE Y RELIGIÓN)	1	El proceso creativo. - Fases del proceso creativo. - Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos. - Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking. - El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.	1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.	11	CCL1, CP1, STEM3, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4	AC5 VIDRIERA GÓTICA	9
UP.6 RENACIMIENTO (ARTE Y CIENCIA)			1.2 Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.	10		OD5	2
UP.7 NUESTRAS ABUELAS, ESAS MUJERES			3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.	9	CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4.	AC7 ACTIVIDAD ABUELAS	7
UP.8 ARTE POSTAL			3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.	10		AC8 POSTAL ARTÍSTICA	8
						OD6	2
						OD7	2
						OD8	2

### 3ª Evaluación

UP	BL	SB	CR	%	DS	IN	PO
UP.9 SIGUE EL CAMINO, NO TE PIERDAS	4	La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo. - Arte y ciencia. - Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad. - Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela. - El proyecto	4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.	8	CCL1, CCL5, CP1, CC1, CD3, CCEC3, CCEC4.	AC9 INSTALACIÓN EN EL CENTRO	8
			4.2. Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.	2		OD9	2

UP.10 LAS AVES NOS NECESITAN		artístico interdisciplinar.	5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.	8	CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD3, CPSAA3, CC1, CE1, CE2	AC10 CASAS PARA PÁJAROS	8
			5.2. Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.	2		OD10	2

## - EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL y AUDIOVISUAL (2ºESO)

### Instrumentos de evaluación

Para la consecución de las competencias básicas, los instrumentos de evaluación son:

- **Actividades de Clase (AC)**, es decir, todos los ejercicios realizados en clase o en casa (bien como tareas individuales o en forma de proyectos para trabajar en grupo.)
- **Observación Directa (OD)**, que el profesor llevará a cabo en el día a día con el alumnado en clase. Se estima imprescindible el respeto entre iguales como base para un buen clima de convivencia, tanto a nivel de sociedad como pilar fundamental de unos valores democráticos, como dentro del aula para poder llevar a cabo el proceso de enseñanza/aprendizaje de la forma lo más correcta posible. De ahí que el alumnado que no cumpla mínimamente con esta disposición no podrá puntuar positivamente en este instrumento de evaluación.
- **Pruebas Específicas (PE)**, en las que se tratarán los contenidos teórico/prácticos vistos en las unidades de programación. El departamento estima necesario realizar una por trimestre.

### Criterios de calificación

La **nota de cada evaluación** consistirá en la suma de las notas ya ponderadas de cada criterio de evaluación (pertenecientes a esa evaluación) y se llevará a cabo un redondeo matemático, es decir, toda calificación que llegue o supere el 50% de la unidad pasará a la siguiente. (P.e.: 4,5 ó 4,6 = 5 mientras que 4,4 = 4). En el caso de suspender una evaluación (insuficiente, IN), el alumnado deberá igualar o superar la nota de 5 (suficiente, SU) para considerar la evaluación recuperada. La **nota final** de la materia será una media ponderada de las tres evaluaciones, siempre que se cumpla: **1)** todas las evaluaciones deben estar aprobadas y **2)** la suma de las tres evaluaciones será igual o superior a 15 puntos. **La nota final deberá ser igual o mayor a 5 para aprobar la materia.**

A tener en cuenta en la realización de pruebas específicas:

- El alumnado que en alguna prueba específica sea descubierto empleando algún método para copiar (chuletas, móvil u otro dispositivo) tendrá una calificación de 0 en esa prueba.
- Cuando se realice una prueba específica y algún alumno/a no acuda a su realización, éste/a realizará la prueba el primer día que tenga esa materia tras su reincorporación. Tras ello la prueba específica será corregida/calificada cuando se reciba una justificación de la falta (escrito por parte de padre/madre/tutor/a con fotocopia de dni adjunta).

### Recuperaciones trimestrales

Se podrán recuperar los criterios de evaluación suspensos de una evaluación (no superada) a lo largo de las siguientes, dependiendo del instrumento de evaluación de éstos. Si los criterios de evaluación son evaluados con:

- **actividades (AC)**, éstas se podrán realizar/mejorar a lo largo de las siguientes evaluaciones.
- **prueba específica (PE)**, en las fechas que el profesor/ra acuerde con el alumnado.

El alumnado tendrá todo el curso para llevar a cabo la recuperación de los criterios de evaluación suspensos teniendo como fecha tope el día estipulado en clase como último día para entregas o realización de pruebas específicas. Pasada esa fecha no se tendrá en cuenta el material o trabajos que el alumnado pueda aportar.

Para la recuperación de criterios de evaluación suspensos, se emplearán los mismos recursos y materiales que se han llevado a cabo durante el curso, de ahí que serán idénticos saberes básicos, criterios de calificación, metodología y realización de actividades que el alumnado ya conoce; por lo tanto, el alumnado ya tiene en su clase virtual/apuntes todo el material e información necesaria para llevar a cabo la recuperación de la evaluación/es suspensa/s.

El profesor/ra encargado/a de la recuperación será el profesor/ra que imparta la materia al alumnado suspenso e informará a las familias implicadas cuando el alumnado suspenso recupere la materia/evaluación suspensa. Estas comunicaciones con la familia se llevarán a cabo a través del aula virtual en la que se califican las actividades del alumnado.

### Interrelaciones entre los elementos del currículo

*Leyenda:*

**UP** Unidad de programación / **BL** Bloque de contenidos / **SB** Saberes básicos / **CR** Criterio de evaluación / % Peso del criterio de evaluación / **DS** Descriptores de salida / **IN** Instrumento de evaluación (**AC** Actividad de clase – **OD** observación directa – **PE** prueba específica) / **PO** Ponderación del instrumento de evaluación

1ª Evaluación								
UP	BL	SB	CR	%	DS	IN	PO	

1. TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS. SOPORTES Y UTENSILIOS - La expresión gráfico-plástica - Técnicas de expresión gráfico-plástica - Técnicas y procedimientos del dibujo - Técnicas de dibujo secas - Técnicas de dibujo húmedas - Técnicas de pintura secas - Técnicas de pintura líquidas - Técnicas de grabado - Otras técnicas - Soportes - Utensilios	3	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	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, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.	3	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2	AC1 DIBUJO DE PIEZAS GEOMÉTRICAS	2,5
			6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	7	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3	AC2 ZONAS DE LUZ Y SOMBRA – CLAROSCURO A LÁPIZ	4
			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.	4	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2	AC3 ESTRELLA	4
2. ELEMENTOS DEL LENGUAJE GRÁFICO-PLÁSTICO - El punto - La línea - El plano - La forma - El color - La textura	2	Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.	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.	7	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	AC4 PUNTO, LÍNEA, PLANO Y TEXTURA	4
			5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	9	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	AC5 CUBO DE CHARPENTIER	3,75
		Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.					OD4
3. EL PROCESO CREATIVO - Fases del proceso creativo	3	- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.	2.1 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.	4	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3	AC6 ARTE ELEVADO Y RECICLADO	3,25
						OD6	0,75

2ª Evaluación							
UP	BL	SB	CR	%	DS	IN	PO
4. GÉNEROS ARTÍSTICOS I (DE LA PREHISTORIA AL RENACIMIENTO) - Los géneros artísticos - El arte, desde	1	- Géneros artísticos - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, (hasta el Renacimiento) incluidas las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos	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	8	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	AC1 EXPOSICIÓN GÉNEROS ARTÍSTICOS	5
						OD1	1
						PE1	2

la Prehistoria hasta el Renacimiento. - Arte Prehistórico - Arte de las civilizaciones antiguas - Arte clásico: Grecia y Roma - Arte medieval - Arte de la Edad Moderna - Arte islámico		formales y su relación con el contexto histórico.	género.  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.	2	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3	PE2	2
5. FORMAS GEOMÉTRICAS EN EL ARTE Y EN EL ENTORNO	1	- Las formas geométricas en el arte y en el entorno.	6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	4	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3	AC2_DIBUJO ARTÍSTICO Y ANALÍTICO	3,5
						OD2	0,5
6. INTRODUCCIÓN A LA GEOMETRÍA PLANA - Materiales específicos del dibujo técnico - Elementos básicos del dibujo técnico - Formas poligonales - Transformaciones geométricas	3	- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales.	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.	20	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2	AC3_PARALELISMO Y PERPENDICULARIDAD	3
						OD3	0,5
						AC4_OPERACIONES CON SEGMENTOS Y ÁNGULOS	2,75
						OD4	0,5
						AC5_CONSTRUCCIÓN DE POLÍGONOS	2,75
						OD5	0,5
						AC6_POLÍGONOS ESTRELLADOS	3,5
						OD6	0,5
						PE3	3
						PE4	2
						PE5	1

3ª Evaluación							
UP	BL	SB	CR	%	DS	IN	PO
7. EL LENGUAJE Y LA COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL - La comunicación visual y audiovisual - La imagen - Grados de iconicidad	4	- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.	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.	6	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4	AC1 SÍMBOLO PERSONAL	3,25
						OD1	0,75
						PE1	2
	2	- El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.	2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	7	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	AC2 PICTOGRAMA	3,25
						OD2	0,75
						PE2	3

			8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	3	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4	PE3	3	
8. LA FOTOGRAFÍA. LA PUBLICIDAD. EL CÓMIC	4	- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic.	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.	5	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2	AC3 ENCUADRES Y ANGULA- CIONES	2,25	
						OD3	0,75	
							PE4	2
		8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, 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.	5	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4	AC4 CÓMIC	4,25		
						OD4	0,75	
9. LA ANIMACIÓN	4	- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.	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.	6	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4	AC5 STOP MOTION	5	
						PE5	1	

## - EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL y AUDIOVISUAL (3ºESO)

### Instrumentos de evaluación

Para la consecución de las competencias básicas, los instrumentos de evaluación son:

- **Actividades de Clase (AC)**, es decir, todos los ejercicios realizados en clase o en casa (bien como tareas individuales o en forma de proyectos para trabajar en grupo.)
- **Observación Directa (OD)**, que el profesor llevará a cabo en el día a día con el alumnado en clase. Se estima imprescindible el respeto entre iguales como base para un buen clima de convivencia, tanto a nivel de sociedad como pilar fundamental de unos valores democráticos, como dentro del aula para poder llevar a cabo el proceso de enseñanza/aprendizaje de la forma lo más correcta posible. De ahí que el alumnado que no cumpla mínimamente con esta disposición no podrá puntuar positivamente en este instrumento de evaluación.
- **Pruebas Específicas (PE)**, en las que se tratarán los contenidos teórico/prácticos vistos en las unidades de programación. El departamento estima necesario realizar una por trimestre.

### Criterios de calificación

La **nota de cada evaluación** consistirá en la suma de las notas ya ponderadas de cada criterio de evaluación (pertenecientes a esa evaluación) y se llevará a cabo un redondeo matemático, es decir, toda calificación que llegue o supere el 50% de la unidad pasará a la siguiente. (P.e.: 4,5 ó 4,6 = 5 mientras que 4,4 = 4). En el caso de suspender una evaluación (insuficiente, IN), el alumnado deberá igualar o superar la nota de 5 (suficiente, SU) para considerar la evaluación recuperada. La **nota final** de la materia será una media ponderada de las tres evaluaciones, siempre que se cumpla: **1)** todas las evaluaciones deben estar aprobadas y **2)** la suma de las tres evaluaciones será igual o superior a 15 puntos. **La nota final deberá ser igual o mayor a 5 para aprobar la materia.**

A tener en cuenta en la realización de pruebas específicas:

- El alumnado que en alguna prueba específica sea descubierto empleando algún método para copiar (chuletas, móvil u otro dispositivo) tendrá una calificación de 0 en esa prueba.
- Cuando se realice una prueba específica y algún alumno/a no acuda a su realización, éste/a realizará la prueba el primer día que tenga esa materia tras su reincorporación. Tras ello la prueba específica será corregida/calificada cuando se reciba una justificación de la falta (escrito por parte de padre/madre/tutor/a con fotocopia de dni adjunta).

### Recuperaciones trimestrales

En la **ESO** se podrán recuperar los criterios de evaluación suspensos de una evaluación (no superada) a lo largo de las siguientes, dependiendo del instrumento de evaluación de éstos. Si los criterios de evaluación son evaluados con:

- **actividades (AC)**, éstas se podrán realizar/mejorar a lo largo de las siguientes evaluaciones.
- **prueba específica (PE)**, en las fechas que el profesor/ra acuerde con el alumnado.

El alumnado tendrá todo el curso para llevar a cabo la recuperación de los criterios de evaluación suspensos teniendo como fecha tope el día estipulado en clase como último día para entregas o realización de pruebas específicas. Pasada esa fecha no se tendrá en cuenta el material o trabajos que el alumnado pueda aportar.

Para la recuperación de criterios de evaluación suspensos, se emplearán los mismos recursos y materiales que se han llevado a cabo durante el curso, de ahí que serán idénticos saberes básicos, criterios de calificación, metodología y realización de actividades que el alumnado ya conoce; por lo tanto, el alumnado ya tiene en su clase virtual/apuntes todo el material e información necesaria para llevar a cabo la recuperación de la evaluación/es suspensa/s.

El profesor/ra encargado/a de la recuperación será el profesor/ra que imparta la materia al alumnado suspenso e informará a las familias implicadas cuando el alumnado suspenso recupere la materia/evaluación suspensa. Estas comunicaciones con la familia se llevarán a cabo a través del aula virtual en la que se califican las actividades del alumnado.

### Interrelaciones entre los elementos del currículo

*Leyenda:*

**UP** Unidad de programación / **BL** Bloque de contenidos / **SB** Saberes básicos / **CR** Criterio de evaluación / **%** Peso del criterio de evaluación / **DS** Descriptores de salida / **IN** Instrumento de evaluación (**AC** Actividad de clase – **OD** observación directa – **PE** prueba específica) / **PO** Ponderación del instrumento de evaluación

1ª Evaluación							
UP	BL	SB	CR	%	DS	IN	PO

1. GÉNEROS ARTÍSTICOS II (DEL BARROCO A LA EDAD CONTEMPORÁNEA). - El Barroco - El Neoplasticismo - El Romanticismo	1	- Géneros artísticos - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, (hasta el Renacimiento) incluidas las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.	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.	16	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.	AC1 VISUAL THINKING GÉNEROS ARTÍSTICOS	2,75
						OD1	0,75
2. ARTE CONTEMPORÁNEO - Primeras corrientes pictóricas contemporáneas - Otras corrientes de la primera mitad del siglo XX - Las segundas vanguardias - Escultura contemporánea	1					AC2 REINTERPRETACIÓN DE LAS MENINAS	2
						OD2	0,5
3. PINTURA ESPAÑOLA DE LOS SIGLOS XIX Y XX - Expresiones artísticas contemporáneas de países iberoamericanos	1		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.	6		AC3_VANGUARDIAS	3,5
						OD3	0,5
4. LAS FORMAS GEOMÉTRICAS EN EL ENTORNO. PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO - Formas geométricas en la naturaleza - Motivos geométricos en la decoración de diferentes géneros históricos - Patrimonio arquitectónico español	1	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico	2.1 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.	3	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3	PE2	3
						AC4 TEXTURED PIXEL ART	3,5
			2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	5		OD4	0,5
						PE3	2
			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, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.	4	CCL2, CD1, CD2, STEM1, STEM3, CPSAA3, CC3, CCEC2.	PE4	3
						AC5 MAQUETA	4,25
						OD5	0,75
						AC6 ESCULTURA URBANA	3,5
						OD6	0,5

### 2ª Evaluación

UP.	BL	SB	CR	%	DS	IN	PO
5. TRAZADOS	C	- Curvas técnicas y	4.2 Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de	20	CCL2, CD1,	AC1 TANGENCIAS	3,5

GEOMÉTRICOS. REDES MODULARES - Tangencias básicas - Construcción geométrica de curvas técnicas - Análisis de la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas - Transformaciones geométricas - Diseño de composiciones modulares		enlaces. Aplicación en el diseño. - El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño.	diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.		CD2, STEM1, STEM3, CPSAA3, CC3, CCEC2	OD1	0,5
						PE1	3
6. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN - Geometría descriptiva - Sistemas de proyección - Sistemas de representación - Sistema diédrico - Perspectiva isométrica - Perspectiva caballera - Perspectiva cónica - Perspectiva frontal - Perspectiva libre	C	Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación				AC2 VISTAS	2,5
						OD2	0,5
						AC3 PERSPECTIVA ISOMÉTRICA	3,5
						OD3	0,5
						AC4 PERSPECTIVA CÓNICA DE TU HABITACIÓN	3
						OD4	0,5
						PE2	2,5
7. LA PERCEPCIÓN VISUAL - La percepción visual - Ilusiones ópticas - Figuras imposibles	B	La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	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.	3		AC5 ILUSIONES ÓPTICAS SOBRE REJILLA	2,5
						OD5	0,5
8. LA COMPOSICIÓN. ELEMENTOS GRÁFICO-PLÁSTICOS - La organización de la forma y su entorno en el plano - Simetrías - Elementos de la composición - El canon y la figura humana - La proporción áurea - El ritmo	B	La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	2	CCL2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	AC6 ESQUEMA COMPOSITIVO I	1,5
						OD6	0,5
- El proceso creativo	C	El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	3	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.	AC7 ESQUEMA COMPOSITIVO II	2,5
						OD7	0,5
- La luz	B	Espacio y volumen. La luz como	6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones	7		AC8 DIFERENTES LUCES	3,5

		elemento formal y expresivo.	propias, mostrando una visión personal.			OD8	0,5
						PE3	3

3ª Evaluación									
UP	BL	SB	CR	%	DS	IN	PO		
9. COMUNICACIÓN VISUAL. EL CINE. LA ANIMACIÓN. EL MULTIMEDIA - La imagen como medio de comunicación - El lenguaje audiovisual - El cine - La animación - El multimedia	4	La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales.	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.	6	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2	AC1 BRIEFING Y NAMING	2		
						OD1	0,5		
						PE1	3,5		
						PE2	4		
	4	Edición digital de la imagen fija y en movimiento.	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.	8	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD2, CD5, CC1, CC3, CCEC4	AC2 LOGOTIPO	3,5		
								OD2	0,5
								AC3 ANUNCIO PUBLICITARIO	3,5
								OD3	0,5
10. LA IMAGEN DIGITAL. PROGRAMAS DE DISEÑO Y MANIPULACIÓN DE IMÁGENES DIGITALES. TÉCNICAS BÁSICAS DE ANIMACIÓN Y VÍDEO - Las imágenes digitales - Elaboración de imágenes digitales - Trabajar con imágenes digitales. Introducción a GIMP - Programas de diseño gráfico vectorial - Programas de animación - Un proyecto de diseño publicitario	4	Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje	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.	6	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4	AC4 GUIÓN Y STORYBOARD	2,5		
						OD4	0,5		
						PE3	3		
						AC5 SPOT PUBLICITARIO	4,5		
						OD5	0,5		
						8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, 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	2	AC6_EX	2

## - EXPRESIÓN ARTÍSTICA (4º ESO)

### Instrumentos de evaluación

Como instrumentos de evaluación se utilizarán los portafolios, proyectos finales en grupo o individuales para integrar los contenidos, procedimientos y competencias del contexto trabajado, entrevistas, observación, autoevaluación, participación en clase.

### Criterios de calificación

La **nota de cada evaluación** consistirá en la suma de las notas ya ponderadas de cada criterio de evaluación (pertenecientes a esa evaluación) y se llevará a cabo un redondeo matemático, es decir, toda calificación que llegue o supere el 50% de la unidad pasará a la siguiente. (P.e.: 4,5 ó 4,6 = 5 mientras que 4,4 = 4). En el caso de suspender una evaluación (insuficiente, IN), el alumnado deberá igualar o superar la nota de 5 (suficiente, SU) para considerar la evaluación recuperada. La **nota final** de la materia será una media ponderada de las tres evaluaciones, siempre que se cumpla: **1)** todas las evaluaciones deben estar aprobadas y **2)** la suma de las tres evaluaciones será igual o superior a 15 puntos. **La nota final deberá ser igual o mayor a 5 para aprobar la materia.**

A tener en cuenta en la realización de pruebas específicas:

- El alumnado que en alguna prueba específica sea descubierto empleando algún método para copiar (chuletas, móvil u otro dispositivo) tendrá una calificación de 0 en esa prueba.
- Cuando se realice una prueba específica y algún alumno/a no acuda a su realización, éste/a realizará la prueba el primer día que tenga esa materia tras su reincorporación. Tras ello la prueba específica será corregida/calificada cuando se reciba una justificación de la falta (escrito por parte de padre/madre/tutor/a con fotocopia de dni adjunta).

### Recuperaciones trimestrales

En la **ESO** se podrán recuperar los criterios de evaluación suspensos de una evaluación (no superada) a lo largo de las siguientes, dependiendo del instrumento de evaluación de éstos. Si los criterios de evaluación son evaluados con:

- **actividades (AC)**, éstas se podrán realizar/mejorar a lo largo de las siguientes evaluaciones.
- **prueba específica (PE)**, en las fechas que el profesor/ra acuerde con el alumnado.

El alumnado tendrá todo el curso para llevar a cabo la recuperación de los criterios de evaluación suspensos teniendo como fecha tope el día estipulado en clase como último día para entregas o realización de pruebas específicas. Pasada esa fecha no se tendrá en cuenta el material o trabajos que el alumnado pueda aportar.

Para la recuperación de criterios de evaluación suspensos, se emplearán los mismos recursos y materiales que se han llevado a cabo durante el curso, de ahí que serán idénticos saberes básicos, criterios de calificación, metodología y realización de actividades que el alumnado ya conoce; por lo tanto, el alumnado ya tiene en su clase virtual/apuntes todo el material e información necesaria para llevar a cabo la recuperación de la evaluación/es suspensa/s.

La profesora encargada de la recuperación será el profesora que imparte la materia al alumnado suspenso e informará a las familias implicadas cuando el alumnado suspenso recupere la materia/evaluación suspensa. Estas comunicaciones con la familia se llevarán a cabo a través del aula virtual en la que se califican las actividades del alumnado.

### Interrelaciones entre los elementos del currículo

1ª Evaluación							
UP	ACTIVIDADES	SABERES BÁSICOS	CRITERIO ESPECÍFICO	%	CRITERIO EVALUACIÓN	%	INSTR. EVA
1.Dibujo, pintura y otras artes	El dibujo. Técnicas secas	- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. - Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes	CE2	22	4.EXA.CE2.CR1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	40	Rúbrica Revisión de tareas
					4.EXA.CE2.CR2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios,	60	

		materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.			soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos		
1.Dibujo, pintura y otras artes	Pintura abstractas. Técnicas húmedas	- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.	C1	16,67	4.EXA.C1.CR1 Analiza manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	50	Revisión de Tareas Entrevista
			C4	28,57	4.EXA.C1.CR1 4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	40	
1.Dibujo, pintura y otras artes	Mi primer linogrado	- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.	C2	22	4.EXA.C2.CR1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	40	Revisión de tareas
					4.EXA.C2.CR2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	60	
			C4	33	4.EXA.CE4.CR3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	20	
1.Dibujo, pintura y otras artes	Collage. Objetivo de Desarrollo Sostenible 5 (igualdad de género)	-Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico - El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.	C1	16,67	4.EXA.CE1.CR1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	50	Entrevista Revisión de tareas
					4.EXA.CE1.CR2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	50	
			C4	33	4.EXA.CE4.CR1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	40	
					4.EXA.CE4.CR2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	40	
2. Expresa	Retrato 3D	- Técnicas básicas de creación de volúmenes.	CE1	16,67	4.EXA.C1.CR1 Valorar críticamente los hábitos, los	50	Revisión de tareas

el volumen		- Arte y naturaleza. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.			gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.		
			CE2	22	4.EXA.C2.CR1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes	40	
					4.EXA.C2.CR2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	60	
2. Expresa de volumen	Escultura de Duchamp	-Técnicas básicas de creación de volúmenes. - El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. -Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.	CE1	16,67	4.EXA.CE1.CR1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. 4.EXA.CE1.CR2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	50	Técnicas de observación
			CE4	33,33	4.EXA.CE4.CR1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público	40	
					4.EXA.C4.CR2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados determinados.	40	
2. Expresa el volumen	Cerámica creativa	-Técnicas básicas de creación de volúmenes. - El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. -Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.	CE4	33,33	4.EXA.CE4.CR1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	40	Autoevaluación
					4.EXA.C4.CR2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	40	
					4.EXA.C4.CR3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	20	

UP	ACTIVIDADES	SABERES BÁSICOS	CRITERIO ESPECÍFICO	%	CRITERIO EVALUACIÓN	%	INSTR. EVA
3. Descubrir el diseño gráfico	Tú imagen corporativa	<p>- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</p> <p>- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.</p>	CE1	16,67	4.EXA.CE1.CR1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	50	Técnicas de observación
					4. EXA.CE1.CR2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	50	
			C2	22.22	4.EXA.C2.CR1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes	40	
			CE4	33,33	4.EXA.C2.CR2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	60	
3. Descubrir el diseño gráfico	Campaña Publicitaria. Objetivos de Desarrollo Sostenibles	Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación	CE4	33.33	4.EXA.CE4.CR1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	40	Autoevaluación
					4.EXA.C4.CR2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	40	
					4.EXA.C4.CR3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	20	
4. Diseño Industrial	Diseño de ropa sostenible S. XXI	<p>- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía</p>	CE1	16.67	4. EXA.CE1.CR2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	50	Revisión de tareas
					CE4	33.33	
							4.EXA.C4.CR3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico,

					comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.		
4. Diseño Industrial	Diseño de productos	- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía	CE4	33.33	4.EXA.CE4.CR1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	40	Técnicas de observación
					4.EXA.C4.CR2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	40	
					4.EXA.C4.CR3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	20	

3ª Evaluación							
UP	ACTIVIDADES	SABERES BÁSICOS	CRITERIO ESPECÍFICO	%	CRITERIO EVALUACIÓN	%	INSTR. EVA
5. La fotografía no es mirar es sentir	Mi Proyecto fotográfico	- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. - Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. - Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia. - Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos	CE3	27.78	4.EXA.CE3.CR1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines	40	Técnicas de observación. Revisión de tareas
					4.EXA.CE3.CR2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.	60	
			CE4	33.33	4.EXA.C4.CR3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	20	
6. El cine y otras artes visuales	Mi proyecto audiovisual	- Técnicas básicas de animación. - Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte. - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. - Narrativa audiovisual:	C3	27.78	4.EXA.CE3.CR1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines	40	Revisión de tareas Entrevista
					4.EXA.CE3.CR2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto	60	

		fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.			preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.		
		- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva	CE4	33.33	4.EXA.C4.CR2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados	40	
					4.EXA.C4.CR3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	20	

## - DIBUJO TÉCNICO II (2º BACHILLERATO)

### Instrumentos de evaluación

Para la consecución de las competencias básicas, los instrumentos de evaluación son:

- **Actividades de Clase (AC)**, es decir, todos los ejercicios realizados en clase o en casa (bien como tareas individuales o en forma de proyectos para trabajar en grupo.)
- **Observación Directa (OD)**, que el profesor llevará a cabo en el día a día con el alumnado en clase. Se estima imprescindible el respeto entre iguales como base para un buen clima de convivencia, tanto a nivel de sociedad como pilar fundamental de unos valores democráticos, como dentro del aula para poder llevar a cabo el proceso de enseñanza/aprendizaje de la forma lo más correcta posible. De ahí que el alumnado que no cumpla mínimamente con esta disposición no podrá puntuar positivamente en este instrumento de evaluación.
- **Pruebas Específicas (PE)**, en las que se tratarán los contenidos teórico/prácticos vistos en las unidades de programación. El departamento estima necesario realizar una por trimestre.

### Criterios de calificación

La **nota de cada evaluación** consistirá en la suma de las notas ya ponderadas de cada criterio de evaluación (pertenecientes a esa evaluación) y se llevará a cabo un redondeo matemático, es decir, toda calificación que llegue o supere el 50% de la unidad pasará a la siguiente. (P.e.: 4,5 ó 4,6 = 5 mientras que 4,4 = 4). En el caso de suspender una evaluación, el alumnado deberá igualar o superar la nota de 5 para considerar la evaluación recuperada. La **nota final** de la materia será una media ponderada de las tres evaluaciones, siempre que se cumpla: **1)** todas las evaluaciones deben estar aprobadas y **2)** la suma de las tres evaluaciones será igual o superior a 15 puntos. **La nota final deberá ser igual o mayor a 5 para aprobar la materia.**

A tener en cuenta en la realización de pruebas específicas:

- El alumnado que en alguna prueba específica sea descubierto empleando algún método para copiar (chuletas, móvil u otro dispositivo) tendrá una calificación de 0 en esa prueba.
- Cuando se realice una prueba específica y algún alumno/a no acuda a su realización, éste/a realizará la prueba el primer día que tenga esa materia tras su reincorporación. Tras ello la prueba específica será corregida/calificada cuando se reciba una justificación de la falta (escrito por parte de padre/madre/tutor/a con fotocopia de dni adjunta).

### Recuperaciones trimestrales

En **Bachillerato**, el alumnado que suspenda una evaluación, podrá recuperar los criterios de evaluación suspensos que se califican con:

- **actividades (AC)**, pudiendo realizar/mejorar éstas a lo largo de las siguientes evaluaciones.
- **prueba específica (PE)**, serán recuperados en una prueba extraordinaria que se llevará a cabo en la primera o segunda semana después de la vuelta de vacaciones. (1ª y 2ª evaluaciones).

De cara a la evaluación ordinaria, para llevar a cabo la recuperación de los criterios de evaluación suspensos habrá como fecha tope el día estipulado en clase como último día para entregas o realización de pruebas específicas. Pasada esa fecha no se tendrá en cuenta el material o trabajos que el alumnado pueda aportar.

Para la recuperación de criterios de evaluación suspensos, se emplearán los mismos recursos y materiales que se han llevado a cabo durante el curso, de ahí que serán idénticos saberes básicos, criterios de calificación, metodología y realización de actividades que el alumnado ya conoce; por lo tanto, el alumnado ya tiene en su clase virtual/apuntes todo el material e información necesaria para llevar a cabo la recuperación de la evaluación/es suspensa/s.

La profesora encargada de la recuperación será la profesora que imparta la materia al alumnado suspenso e informará a las familias implicadas cuando el alumnado suspenso recupere la materia/evaluación suspensa. Estas comunicaciones con la familia se llevarán a cabo a través del aula virtual en la que se califican las actividades del alumnado.

### Interrelaciones entre los elementos del currículo

1ª Evaluación							
UP	ACTIVIDADES	SABERES BÁSICOS	CRITERIO ESPECÍFICO	%	CRITERIO EVALUACIÓN	%	INSTR. EVA

1. Geometría plana	Trazados fundamentales. Polígonos. Escalas	La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.	CE1	5	2.DT2.CE1.CR1 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.	100	Prueba específica
			CE3	54	2.DT2.CE3.CR5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	9	
1. Geometría Plana	Tangencias básicas. Apolonio	Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.	CE2	5	2.DT2.CE2.CR2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	41	Prueba específica
			CE3	54	2.DT2.CE3.CR5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	9	
1. Geometría plana	Transformaciones geométricas. Homología y afinidad	Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.	CE2	5	2.DT2.CE2.CR1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	16	
1. Geometría plana	Curvas técnicas y cíclicas. Curvas cónicas	Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.	CE2	5	2.DT2.CE2.CR3 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	41	Prueba específica
			C3	54	2.DT2.CE3.CR5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	9	
2. Sistema diédrico I	Sistema Diédrico I	Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones.	C3	54	2.DT2.CE3.CR1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	37	Prueba específica
					2.DT2.CE3.CR5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	9	

### 2ª Evaluación

UP	ACTIVIDADES	SABERES BÁSICOS	CRITERIO ESPECÍFICO	%	CRITERIO EVALUACIÓN	%	INSTR. EVA
3. Sistema diédrico II	Construcción de poliedros, distancias	Sistema diédrico: Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.	CE3	54	2.DT2.CE3.CR2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	37	Pruebas específicas
					2.DT2.CE3.CR5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	9	
4. Sistema Axonométrico y planos	Construcción de vistas, isométrica, dimé-	Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos. Sistema de planos	CE3	54	2.DT2.CE3.CR3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos	14	Prueba específicas

acotados	trica y trimétrica. Caballera	acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel. Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.			de dichos sistemas de representación.		
					2.DT2.CE3.CR4 Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.		1
					2.DT2.CE3.CR5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.		9

Evaluación Ordinaria							
UP	ACTIVIDADES	SABERES BÁSICOS	CRITERIO ESPECÍFICO	%	CRITERIO EVALUACIÓN	%	INSTR. EVA
5. Normalización	Vistas y escalas. Acotación. Cortes y secciones.	Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas. Diseño, ecología y sostenibilidad. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.	CE3	54	2.DT2.CE3.CR5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	9	Prueba específicas
			CE4	4	2.DT2.CE4.CR1 Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	100	
6. Cad	Construcciones a través de AutoCad	Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.	CE5	1	2.DT2.CE5.CR1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.	100	Revisión de Tareas