



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2º ESO. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. (LOMCE)

BLOQUE 1

1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.
4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.
6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño
9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
11	Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

BLOQUE 2

1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
3	Identificar signifiante y significado en un signo visual.
4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.
6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.



9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
15	Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.
16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.
BLOQUE 3	
1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.
3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
12	Conocer lugares geométricos y definirlos.
13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos
17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.



18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
27	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.
28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

4º ESO. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. (LOMCE)

BLOQUE 1

1	Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
2	Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
3	Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.
4	Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
5	Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y



	cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.
	BLOQUE 2.
1	Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.
2	Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
3	Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.
	BLOQUE 3.
1	Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.
2	Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
3	Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.
	BLOQUE 4.
4	Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.
2	Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
3	Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.
4	Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.



Competencia específica 1:

Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz.

Criterios de evaluación:

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

Competencia específica 2:

Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

Criterios de evaluación:

- 2.1. Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.
- 2.2. Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.
- 2.3. Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.

Competencia específica 3:



Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

Criterios de evaluación:

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

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

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

Competencia específica 4:

Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

Criterios de evaluación:

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

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

Competencia específica 5:

Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

Criterios de evaluación:

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



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

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

Competencia específica 6:

Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

Criterios de evaluación:

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

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

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

Competencia específica 7:

Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

Criterios de evaluación:

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

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

**Competencia específica 8:**

Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

Criterios de evaluación:

- 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.
- 8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.
- 8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

1º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO. (LOMLOE).**Competencia específica 1:**

Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas, para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.

Criterios de evaluación:

- 1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas, el dibujo geométrico y los diferentes sistemas de representación, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería y el diseño, e identificando manifestaciones en la arquitectura andaluza, así como en las artes aplicadas en el arte árabe-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

Competencia específica 2:

Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.



Criterios de evaluación:
2.1.Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, mostrando interés por la precisión, claridad en su lectura y limpieza.
2.2.Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.
2.3.Resolver gráficamente tangencias y enlaces, y trazar curvas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.
Competencia específica 3:
Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías, para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.
Criterios de evaluación:
3.1.Representar en sistema diédrico elementos y formas tridimensionales básicos en el espacio, determinando su relación de pertenencia, intersección, posición, distancia y verdadera magnitud.
3.2.Definir elementos y figuras planas, superficies y sólidos geométricos sencillos en sistemas axonométricos, valorando su importancia como métodos de representación espacial.
3.3.Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados, haciendo uso de sus fundamentos.
3.4.Dibujar puntos, elementos lineales, planos, superficies y sólidos geométricos en el espacio, empleando la perspectiva cónica.
3.5.Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.
3.6.Relacionar los fundamentos y características de los diferentes sistemas de representación entre sí y con sus posibles aplicaciones, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la finalidad y el campo de aplicación de cada uno de ellos.
Competencia específica 4:
Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.
Criterios de evaluación:
4.1.Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.
4.2.Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.
Competencia específica 5:
Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos, mediante el uso de programas específicos CAD, de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.

**Criterios de evaluación:**

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

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

2º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO. (LOMCE).**BLOQUE 1. Geometría y dibujo técnico.**

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

BLOQUE 2. Sistemas de representación.

1	Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la «visión espacial», analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales. CAA, SIEP, CMCT.
2	Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman. CAA, CMCT.
3	Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales. CAA, CMCT.

BLOQUE 3. Documentación gráfica de proyectos.

1	Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas,
---	---



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

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Es importante tener en cuenta que se deben evaluar tanto el grado de adquisición de las competencias básicas como el de consecución de los objetivos. Para recoger datos podemos servirnos de los siguientes instrumentos de evaluación:

a) Preguntas orales en clase.

El profesor preguntará al alumno acerca de los contenidos desarrollados en el aula. Igualmente, anotará su capacidad para expresarse con corrección y si utiliza los términos adecuados para elaborar sus explicaciones.

b) Cuaderno de apuntes.

En el cuaderno del alumno queda recogido el esquema-resumen sobre cada unidad didáctica trabajada. También se recogerán los ejercicios realizados en clase para la revisión de conceptos: preguntas de autoevaluación, lectura de imágenes, ejercicios prácticos... Se tendrán en cuenta la calidad de presentación de los escritos, la ortografía, la expresión escrita, la corrección de las tareas realizadas y la realización de las mismas.

c) Realización y entrega de láminas de actividades.



Se valorará la realización de las láminas y otras actividades que se planteen de ampliación y refuerzo. Las actividades pueden incluir contenidos de carácter lingüístico, de carácter matemático, de carácter tecnológico, y sobre todo, de carácter artístico y cultural. Por todo esto, se tendrán en cuenta en cada caso los contenidos sobre los que verse la actividad.

En esta valoración se preguntará si:

- Se adecua el resultado a lo que se pedía y se pretendía en esta actividad.
- El resultado es imaginativo y personal.
- Es buena la presentación y la limpieza del trabajo.
- Desarrolla los ejercicios de forma organizada.
- Realiza los trabajos por sí solo, sin necesitar ayuda.
- Busca información y pregunta dudas ante las dificultades que se le planteen.
- Emplea los materiales adecuados de cara a la sostenibilidad del medio.
- Adopta una actitud crítica frente a los resultados obtenidos.
- Corrige los errores cometidos.
- Presenta el trabajo en la fecha prevista.

d) Realización, entrega y exposición de otros trabajos en grupo.

Se evaluará en este punto, además de lo anterior, la planificación, la organización del trabajo, la participación activa de los miembros del grupo y el respeto a los compañeros.

e) Pruebas escritas de asimilación de conceptos.

En estas pruebas, el alumno tendrá que demostrar tanto con ejercicios teóricos como con ejercicios prácticos su dominio de los conceptos básicos que se dan en cada unidad didáctica. En ellas se valorará si ha asimilado los contenidos conceptuales y procedimentales, se tendrán en cuenta la calidad de presentación de los escritos, la ortografía, su capacidad para expresarse con corrección y si utiliza los términos adecuados para elaborar sus explicaciones.

f) Observación directa del profesor.



El profesor observará en cada sesión si el alumno:

- Asiste a clase y es puntual.
- Manifiesta interés por la asignatura atendiendo a las explicaciones, preguntando dudas relacionadas, realizando los ejercicios propuestos y/o ampliando los conceptos adquiridos por iniciativa propia.
- Trabaja en clase, participa de forma activa en los grupos y ayuda a sus compañeros.
- Trae el material y lo cuida, y colabora en el mantenimiento de la limpieza del aula.
- Respeta a los compañeros, al profesor, al resto del personal del instituto.

Al finalizar la clase se anotará la apreciación global del profesor, destacándose las actitudes negativas con el fin de tomar las medidas oportunas para su corrección.

EVALUACIÓN INICIAL (CONOCIMIENTOS PREVIOS)

Para que los criterios de evaluación puedan cumplir su función formativa, es preciso que se utilicen desde el comienzo del proceso de aprendizaje, ya que cuanto antes se identifiquen las posibles dificultades de aprendizaje, antes se podrá programar la intervención pedagógica.

Con una prueba inicial conoceremos el nivel que tiene el alumno. En ella se incluirán: un apartado teórico de conceptos básicos de cursos anteriores, un apartado práctico de aplicación de estos conceptos, y un desarrollo creativo. Se anotará en el cuadernillo del profesor el nivel alto, medio, bajo o muy bajo de cada alumno, así como otras particularidades o dificultades que puedan detectarse.

DECISIÓN FINAL

Ya que el proceso de evaluación, en la Educación Secundaria Obligatoria, para valorar el grado de adquisición de las competencias básicas y la consecución de los objetivos será continua, consideraremos el proceso de maduración del alumno a lo largo del curso de manera que damos un peso diferente a cada periodo de evaluación. Según el Proyecto de Centro, se realizarán tres evaluaciones a lo largo del curso. El peso de cada una de ellas en la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual es el siguiente:

- Primera evaluación: 20% del resultado final.
- Segunda evaluación: 30% del resultado final.



- Tercera evaluación: 50% del resultado final.

El alumno superará la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual si la suma de resultados obtenidos en cada evaluación en función del porcentaje de participación de cada una de ellas, es igual o superior a 5. Los alumnos que no hayan superado en Junio el resultado final de esta baremación tendrán en Septiembre una Prueba Extraordinaria.

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Para decidir la calificación que el alumno ha obtenido en cada periodo de evaluación, se emplearán los instrumentos seleccionados para valorar las competencias básicas adquiridas.

Así tenemos:

1. Competencia en comunicación lingüística.

- Si el alumno lee correctamente, se le califica con 1 punto.
- Si comprende los textos leídos en clase y los enunciados de los ejercicios, se le califica con 1 punto.
- Si sabe expresarse al hablar, utiliza adecuadamente la lengua propia de forma oral, se le califica con 1 punto.
- Igualmente, si emplea con corrección la lengua escrita para expresarse, se le califica con 1 punto.
- Si utiliza y conoce el significado de los términos aprendidos en la materia y emplea para expresarse un vocabulario adecuado, se le califica con 1 punto.
- Si el alumno es capaz de sintetizar textos, resumiendo en un esquema la unidad didáctica correspondiente, se le califica con 1 punto.
- Si utiliza con corrección la ortografía, se le califica con 1 punto.
- Por último, si el alumno cuida la calidad de presentación de sus escritos, respetando márgenes, utilizando una letra legible, destacando títulos, diferenciando apartados, etc., se le califica con 1 punto.

2. Competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología.



- Si el alumno realiza correctamente los cálculos numéricos, o emplea fórmulas adecuadamente, como para la resolución de escalas, se le califica con 3 puntos.
- Si sabe representar formas geométricas o emplea adecuadamente los sistemas de representación, según el caso, se le calificará con 7 puntos.

3. Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

- Si el alumno aprende a trazar proyectos, a hacer funcionales los recursos, a valorar posibilidades, a trabajar de forma organizada, anticipar resultados y evaluarlos, se le calificará con 2 puntos.

4. Competencia digital.

- Si el alumno usa correctamente programas informáticos o herramientas de tecnología audiovisual se le calificará con 7 puntos.
- Si el alumno emplea las nuevas tecnologías para ampliar o reforzar conceptos mediante la búsqueda y selección de información, se le calificará con 3 puntos.

5. Competencias sociales y cívicas.

- Si el alumno se desenvuelve en el grupo, cooperando, cumpliendo sus obligaciones y ejerciendo sus derechos: cumpliendo las normas del aula, trayendo los materiales, asistiendo con puntualidad a clase, justificando sus faltas de asistencia, realizando las tareas, atendiendo a las explicaciones y ayudando a sus compañeros, se le calificará con 1 punto cada apartado.

6. Competencia conciencia y expresiones culturales.

- Si el alumno es capaz de leer imágenes, comprendiendo su mensaje, sacando conclusiones y valorando su interés artístico y cultural, se le calificará con 2 puntos.
- Si el alumno realiza los trabajos correctamente, cumpliendo con lo que se pide según el enunciado de la actividad, se le calificará con 5 puntos.



- Si resuelve sus trabajos de forma imaginativa, poniendo interés y desarrollando su creatividad personal, se le calificará con 1 punto.
- Finalmente, si presenta sus ejercicios limpios y ordenados, se le calificará con 1 punto.

7. Competencia en aprender a aprender.

- Si el alumno estudia lo que se ha explicado para asimilar conceptos nuevos y reforzar otros adquiridos, se le calificará con 1 punto.
- Si realiza las actividades planteadas en clase para ver si es capaz de trasladar sus conocimientos teóricos a ejercicios prácticos, se le calificará con 1 punto.
- Si pregunta dudas en clase para ampliar conceptos, se le calificará con 1 punto.
- Si aprende a conocer sus posibilidades, y con sentido crítico, valorar los logros y corregir los errores, con el objeto de avanzar, se le calificará con 1 punto.
- Si el alumno participa en clase de forma activa, colabora en las explicaciones, realiza ejercicios voluntarios o por cuenta propia y manifiesta interés en la materia, se le calificará con 1 punto.

Una vez que tengamos valorada cada competencia básica a partir de los instrumentos que las van a evaluar, estudiamos los porcentajes de participación de cada una de ellas. El reparto de contribución de las competencias al resultado final de la evaluación se hará de la siguiente forma:

- 1. Competencia en comunicación lingüística: 1 punto.**
- 2. Competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología: 2 puntos.**
- 3. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: 1 punto.**
- 4. Competencia digital: 1 punto.**
- 5. Competencia sociales y cívicas: 1 punto.**
- 6. Competencia conciencia y expresiones culturales: 3 puntos.**
- 7. Competencia en aprender a aprender: 1 punto.**

Del promedio de todas valoraciones obtenemos el resultado global en cada una de las evaluaciones del alumno.

