

HERRAMIENTAS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL
CURSO 23/24

Han de ser conocidos por los alumnos, porque de este modo se mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje. El alumno debe saber qué se espera de él y cómo se le va a evaluar; solo así podrá hacer el esfuerzo necesario en la dirección adecuada para alcanzar los objetivos propuestos.

Los referentes fundamentales para la evaluación han de ser los criterios de evaluación y las competencias específicas. A su vez, la calificación de la materia, será a partir de los criterios de evaluación.

Queremos lograr un aprendizaje eficaz respetando el ritmo y la forma de aprender de cada alumno, fomentando la curiosidad y promoviendo la motivación por aprender.

Se realizarán distintas actividades para evaluar la adquisición de los saberes básicos y el desarrollo de las diferentes destrezas que son necesarias para comprenderlos. Al mismo tiempo se evaluarán las distintas competencias planteadas en la LOMLOE más la competencia espiritual y carismática indicada desde nuestra Institución.

En cada situación de aprendizaje se propondrán distintas herramientas de evaluación.

En general, las HERRAMIENTAS que pretendemos utilizar son:

- Observación directa en el aula
- Coevaluación
- Autoevaluación
- Tareas realizadas
- Rúbricas
- Pruebas escritas y/u orales

La referencia para obtener la calificación es la media de los criterios de evaluación.

Se redondeará al alza si el decimal es igual o superior a 5.

Los criterios de evaluación son los siguientes:

1º ESO- EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL:

1.1. Se introduce en el reconocimiento de los factores históricos y sociales que rodean a diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, describiendo de manera simple, de forma oral, escrita o visual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, incorporando además la perspectiva de género.

1.2. Muestra interés por la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico, a través de iniciarse en el conocimiento y el análisis guiado de obras de arte comenzando por el que le es más cercano, utilizándolo en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural.

1.3. Se inicia en el análisis de la importancia de las formas geométricas básicas de su entorno, identificando los elementos plásticos del lenguaje visual en el arte y en el entorno, tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.

2.1. Conoce y emplea el proceso creativo desde la intención hasta la realización, comprendiendo las dificultades del mismo mediante el intercambio de experiencias y el diálogo, detectando

prejuicios hacia otras expresiones culturales y reflexionando sobre la discriminación y rechazo que estos provocan.

2.2. Se inicia en el análisis, de forma guiada, de diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, respetando las creaciones, vengan estas de donde vengan, comenzando a establecer un juicio basado en el conocimiento.

2.3. Analiza, valora y realiza composiciones inspiradas en la naturaleza introduciendo aspectos básicos compositivos y experimentando al menos con dos técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales.

3.1. Iniciar un acercamiento a la observación y análisis de forma respetuosa en relación con las diversas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales como forma de configuración de la cultura artística personal.

3.2. Empezar a concebir el campo de las artes plásticas, visuales y audiovisuales como un elemento cultural indispensable en la sociedad contemporánea mediante el conocimiento de las obras pasadas y también contemporáneas.

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

4.1. Iniciar la exploración y el reconocimiento de las características propias de los diversos lenguajes y medios de expresión artística en relación con los contextos culturales, sociales y artísticos en los que han sido producidos como forma de investigación dentro del ámbito creativo.

4.2. Comenzar a aplicar en las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, las conclusiones extraídas mediante el reconocimiento y comprensión de las respuestas que otros creadores y creadoras han efectuado ante preguntas similares.

5.1. Iniciar un acercamiento al proceso de comunicación que constituye la creación de obras plásticas, visuales y audiovisuales como medio de transmisión de ideas y pensamientos.

5.2. Adquirir y desarrollar el imaginario propio a través de la implementación de un pensamiento creativo caracterizado por mensajes cuya canalización discurre a través de cauces plásticos, visuales y audiovisuales, favoreciendo el comienzo de la integración de conceptos como la racionalidad, la empatía o la sensibilidad.

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

6.1. Comprender su pertenencia a un contexto cultural, en este caso el Andaluz, con el descubrimiento y análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones de artistas actuales, mostrando empatía y una actitud colaborativa, abierta y respetuosa.

6.2. Identificar la representación de las vivencias y la visión del mundo que habita el alumnado, como un medio válido para aumentar la autoestima y el conocimiento de sí mismo y de sus iguales, favoreciendo los procesos de relación interpersonales.

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

7.1. Analizar y comprender el proceso creativo de un proyecto artístico, así como diferenciar las distintas técnicas visuales o audiovisuales utilizadas para la generación de mensajes.

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

8.1. Identificar rasgos básicos de distintas manifestaciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo de forma individual o colectiva el significado y/o finalidad de las mismas.

8.2. Reconocer la intención comunicativa de distintos proyectos plásticos desde las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual y comenzar con su aplicación dentro del desarrollo proyectual individual y colectivo.

8.3. Iniciar un proceso de análisis y reflexión a partir de los resultados obtenidos a través de la realización de los proyectos artísticos visuales o audiovisuales llevados a cabo, desarrollados de forma individual o colectiva, incidiendo en la búsqueda de soluciones a aquellos interrogantes surgidos durante la ejecución de los mismos.

2º ESO- PROYECTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación del resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.

1.2. 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.

2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.

2.2. 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.

3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.

3.2. 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 empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

4.1. Crear un producto artístico, 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.

4.2. 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 procesos realizados y los logros alcanzados.

4.3. Identificar oportunidades relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

3º ESO- EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL:

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.

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.

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.

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.

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.

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 indesligable, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.

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.

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.

4º ESO- EXPRESIÓN ARTÍSTICA:

1.1. 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.

1.2. 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.

2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.

2.2. 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.

3.1. 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.

3.2. 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.

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.

4.2. 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.

4.3. 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.

4º ESO- DIBUJO TÉCNICO:

1.1. Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño.

1.2. Analizar la importancia de la geometría en la Historia del Arte, especialmente en el Patrimonio Artístico Andaluz.

2.1. Analizar mediante la realización de bocetos y croquis a mano alzada la geometría interna de formas bidimensionales.

2.2. Dibujar formas geométricas poligonales y curvilíneas, resolver tangencias básicas y transformaciones geométricas.

2.3. Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico.

3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación.

3.2. Dibujar objetos y espacios sencillos mediante los distintos sistemas de representación.

3.3. Aplicar rigor, limpieza y precisión en la representación gráfica de la geometría descriptiva.

4.1. Representar objetos sencillos a través de bocetos y croquis, aplicando la creatividad unida a la corrección técnica.

4.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normalización vigente.

4.3. Representar un modelo tridimensional de un objeto o espacio, partiendo de su representación técnica y normalizada.

4.4. Aplicar los principios de precisión y limpieza en la normalización, haciendo un uso correcto del material técnico necesario.

5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo digital en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos creativos.

5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de propuestas que incorporen volúmenes sencillos.

5.3. Desarrollar un proyecto artístico utilizando herramientas digitales más apropiadas, hasta su concreción física o digital.