

	INFORMACIÓN PARA ALUMNADO Y FAMILIAS EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL CUARTO DE ESO	CURSO 2022-23
		Página 1 de 11

a) Contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y competencias básicas:

A continuación, se presentan los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje de la materia, divididos en los cuatro bloques según el Decreto 38/2015, de 22 de mayo, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

Bloque 1: Expresión plástica		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
-Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual: punto, línea, plano, iluminación y textura. -Estructura de la forma y proporción. -Simbología y psicología del color. -Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento. -Procesos técnicos de expresión del dibujo y pintura: técnicas secas, húmedas y mixtas.	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. Este criterio valora la capacidad del alumno para comunicarse, haciendo uso de los elementos del lenguaje visual, a través de imágenes personales y expresivas. 7º Conciencia y expresiones culturales	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

<p>Técnicas digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Técnicas básicas del grabado y estampación. Materiales y soportes según las diferentes técnicas del lenguaje plástico y visual. -Materiales y proceso generales de la obra tridimensional. -Experimentación con distintos materiales. 	<p>2. Realizar obras plásticas experimentando con los elementos del lenguaje visual y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p> <p>El criterio mide la capacidad del alumno para experimentar con libertad y creatividad nuevas posibilidades comunicativas y expresivas, haciendo uso de los elementos del lenguaje visual y de sus diversas técnicas, así mismo nos permite valorar el grado de autonomía y su capacidad para superar las dificultades que se derivan de las técnicas y procesos creativos.</p>	<p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p>
	<p>7º Conciencia y expresiones culturales</p> <p>4º Aprender a aprender.</p>	<p>2.2. Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p>
		<p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p>
	<p>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.</p> <p>El criterio detecta si el alumno si el alumno tiene la capacidad de desarrollar trabajos a partir de condicionantes previos, así como su capacidad para evaluar su propio trabajo, al comprobar que ha alcanzado los objetivos de partida; así mismo nos permite valorar si el alumno sabe mantener su espacio de trabajo y materiales en condiciones óptimas para la realización de las tareas programadas.</p> <p>4º Aprender a aprender.</p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales</p> <p>5º Competencias sociales y cívicas</p>	<p>3.1 Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>

El proceso de creación artística individual y en grupo: preparación, incubación, iluminación, verificación.	<p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>El criterio evalúa la capacidad el alumno para organizar y participar en proyectos de grupo, en los que el alumno sepa valorar las ventajas que se derivan del trabajo colaborativo: mejora de resultados, enriquecimiento personal y sociabilidad.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p>5º Competencias sociales y cívicas</p>	4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas de todos los tiempos, estilos y técnicas más destacable.	<p>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.</p> <p>El criterio permite demostrar si el alumno es capaz de analizar las obras de arte teniendo en cuenta sus procesos técnicos y estilos y épocas, así como si el alumno es capaz de valorar, respetar y disfrutar de las principales manifestaciones artísticas próximas y lejanas.</p> <p>1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales. 5º Competencias sociales y cívicas</p>	<p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.</p>

Bloque 2. Dibujo Técnico		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Materiales de Dibujo Técnico.	1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando	1.1 Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

<p>Formas geométricas básicas: Cuadriláteros. Polígonos regulares. Polígonos estrellados. -Tangencias y enlaces -Óvalo, ovoide, espiral.</p>	<p>composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico. El criterio nos permite acreditar que el alumno es capaz de manejar los procesos básicos del dibujo técnico, con rigor y precisión, aplicándolos en la creación de diseños personales. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.</p>	1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
		1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
		1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
<p>-Geometría descriptiva. Tipos de proyección. -Sistemas de representación: Sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica.</p>	<p>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. El criterio permite establecer si el alumno domina conceptual y procedimentalmente los fundamentos de los sistemas de representación, así como su aplicación en diferentes campos de la representación. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.</p>	2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
		2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
		2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
		2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
<p>El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador.</p>	<p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. El criterio permite constatar si el que el alumno adquiere el dominio básico</p>	<p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos</p>

	para manejar los diferentes programas informáticos, al elaborar con ellos diseños geométricos sencillos, tanto en el sistema diédrico, como en caballera, isométrico y en el cónico. 3.º Competencia digital.	
--	--	--

Bloque 3: Fundamentos del diseño		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
-La comunicación visual: elementos y finalidades. -Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas...Finalidades. -La imagen corporativa. -Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño.	1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. Con este criterio se gradúa la capacidad que el alumno tiene para analizar críticamente los diseños, teniendo en cuenta: su función, su valor estético, sus procesos de elaboración y la adecuación al entorno. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales	1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
		1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
	2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para reconocer y clasificar los diseños dentro de su campo específico. 4º Aprender a aprender.	2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos. Las formas básicas del diseño.	3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño, adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares, utilizando las formas geométricas básicas,

<p>Composiciones modulares. - Técnicas y procesos en la elaboración de diseños: Objetivos, realización del proceso de creación: boceto (croquis), guion (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final.</p> <p>-El diseño asistido por ordenador: Programas de dibujo</p>	<p>Este criterio valora si el alumno es capaz de realizar proyectos de diseño en grupo, en los que prime la originalidad y el resultado final; así como si es capaz de organizar y utilizar los procesos y técnicas más adecuadas a cada fin.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p> <p>3º Competencia digital.</p> <p>5º Competencias sociales y cívicas</p>	estudiando la organización del plano y del espacio.
		3.2 Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
		3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.
		3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
		3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.

Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>-Lenguaje audiovisual. Características.</p> <p>-Lenguaje fotográfico: Encuadre, iluminación, valores expresivos. Corrientes estéticas y géneros fotográficos.</p> <p>-Cámaras. Aplicaciones técnicas.</p> <p>-Lenguaje cinematográfico: Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros.</p> <p>Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa.</p>	<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, valorando la labor de equipo.</p> <p>El criterio mide la capacidad del alumno para reconocer los elementos básicos del lenguaje audiovisual y su aplicación a la estructura narrativa de un audiovisual; así mismo, permite evaluar que el alumno sea capaz de realizar y valora las ventajas al diseñar proyectos audiovisuales en equipo.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 4º Aprender a aprender. 5º Competencias sociales y cívicas</p>	1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
		1.2. Realiza un story board a modo de guion para la secuencia de una película.
<p>-Lenguaje televisivo. Géneros. Diseño publicitario: fundamentos y estilos. Elementos y composición de los mensajes publicitarios.</p> <p>-El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo.</p> <p>-Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. Infografía,</p>	<p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p>El criterio detectar si el alumno si es capaz de reconocer y clasificar los diferentes tipos de producciones audiovisuales atendiendo a su función y a los elementos que los integran.</p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales. 4º Aprender a aprender.</p>	2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
		2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
		2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

arte interactivo y videoarte. Multimedia.	3. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial. El criterio evalúa la capacidad crítica que el alumno ha desarrollado al analizar los mensajes publicitarios desde su lenguaje específico, siendo capaz de detectar y rechazar los mensajes que atentan contra los principios básicos de la convivencia. 5º Competencias sociales y cívica	3.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.
	4. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. El criterio evalúa la capacidad del alumno para realizar documentos audiovisuales y que puedan formar parte de una imagen multimedia: blog, pagina web, utilizando para ello los recursos informáticos y la potencialidad de Internet y las redes sociales. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 7º Conciencia y expresiones culturales. 3º Competencia digital.	4.1. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
		4.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.

b) Contribución de la materia al desarrollo de las competencias:

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual incidiremos en el entrenamiento de todas las competencias de manera sistemática, haciendo hincapié en los aspectos más afines al área:

Competencia en comunicación lingüística

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Competencia digital

Competencia de aprender a aprender

Competencias sociales y cívicas

Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Competencia de Conciencia y Expresiones Culturales

c) Criterios de calificación:

Calificación en cada evaluación:

Se tendrán en cuenta los siguientes:

- Pruebas. Exámenes de cada unidad de carácter teórico-práctico (30%).
- Trabajo diario (60%): será imprescindible la presentación de las actividades y proyectos propuestos en las fechas señaladas. El profesor devolverá las actividades que a su criterio presenten deficiencias para que el alumno/a las repita hasta que estén correctamente realizadas. Los trabajos, láminas y ejercicios ENTREGADOS TARDE se calificarán reduciendo la nota 2 puntos.
- Actitud, comportamiento y asistencia (10%): se valorará negativamente la mala actitud hacia la clase, el comportamiento impropio y las faltas de asistencia no justificadas.

Calificación de pruebas y actividades:

- Todas las actividades se calificarán según la escala numérica del 1 al 10 sin decimales.
- Las calificaciones de las actividades repetidas sustituirán a las anteriores.
- En las pruebas se especificará el valor de cada cuestión y otros criterios específicos de calificación según proceda.
- Estas calificaciones quedarán registradas en el cuaderno del profesor y se informará de las mismas a cada alumno/a al final de cada periodo de evaluación.

Calificación de la Evaluación Final Ordinaria:

- Para la calificación global del curso se tendrán en cuenta las calificaciones de las tres evaluaciones cuantitativas. Se realizará la media ponderada de las mismas, considerando los criterios de evaluación empleados en cada periodo.

A partir de estos estándares no superados por el alumno/a, el profesor de la materia diseñará un dossier de **actividades de recuperación y refuerzo**, donde se incluirán también otras indicaciones **para preparar de la Prueba Extraordinaria**.

d) Procedimientos e instrumentos de evaluación:

Los procedimientos de evaluación son diversos y están adecuados a cada momento y competencia. De manera general, podemos dividirlos en:

- **Observación sistemática.**
- **Seguimiento de los trabajos individuales y colectivos realizados por los alumnos.**
- **Diálogo individual y en grupo.**
- **Pruebas específicas.**
- **Recogida carpeta de trabajo.**