

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

DEPARTAMENTO DIBUJO

CURSO 25-26

1º-3º E.S.O

6.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN- 1º y 3º de ESO

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género.

Criterio 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, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.

Criterio 2.2. Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales.

Criterio 2.3. Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.

Criterio 2.4. Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.

Criterio 3.2. Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medioambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.

Criterio 4.2. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las

soluciones aportadas en cada caso, buscando, combinando y reutilizando diferentes imágenes en sus propias producciones, de forma abierta y creativa.

Criterio 4.3. Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.

Criterio 4.4. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

Competencia específica 5.

Criterio 5.1. Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.

Criterio 5.2. Enriquecer su pensamiento creativo y personal mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.

Criterio 5.3. Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa.

Criterio 5.4. Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, al tiempo que aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.

Competencia específica 6.

Criterio 6.1. Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio.

Criterio 6.2. Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica.

Criterio 6.3. Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.

Criterio 6.4. Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.

Competencia específica 7.

Criterio 7.1. Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).

Criterio 7.2. Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.

Competencia específica 8.

Criterio 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de las mismas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

Criterio 8.2. Desarrollar proyectos artísticos con una intención predefinida, de forma individual o colectiva, utilizando las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual, organizando de manera ordenada y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

Criterio 8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

Características de la evaluación: La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos cumplirá las siguientes características: será continua y formativa. La evaluación se llevará a cabo en todas las fases que suponen el desarrollo de un proyecto artístico. Se calificará no sólo el resultado final sino también el desarrollo y el proceso detrás de cada trabajo. De esta manera, la evaluación se configura como una herramienta formativa pues acompaña al alumno a lo largo del proceso de aprendizaje.

Estrategias y técnicas de evaluación. La evaluación será por parte del profesor (heteroevaluación). Todos los días el profesor hará un seguimiento del alumno y en caso de ser necesario recogerá información de su progreso y esfuerzo diario (observación sistemática). De esta manera habrá un seguimiento constante del proceso de aprendizaje del alumno. Además del trabajo diario los blocks de dibujo y trabajos se recogerán y evaluarán a lo largo de las evaluaciones (análisis de la producción del alumno).

Instrumentos de evaluación: Las evidencias físicas del progreso y aprendizaje del alumno serán sus proyectos artísticos es decir, sus producciones y presentaciones. Los alumnos realizarán producciones artísticas donde pondrán en práctica los saberes básicos, (láminas, pinturas, maquetas...). Además deberán de realizar presentaciones donde expongan de forma verbal sus reflexiones e ideas acerca de los trabajos que realizan. Carpeta de clase o cuaderno de clase. Los alumnos deberán realizar un portafolio, una carpeta de clase o un cuaderno donde recopilan y organizan sus producciones, es decir sus láminas, trabajos, redacciones...

Las herramientas que se utilizarán serán las siguientes:

1. **Diario de clase** permitirá a la profesora recoger notas y observaciones del trabajo del alumn@ en clase además de recopilar y organizar la información. En el cuaderno del profesor

quedan reflejados datos tales como el rendimiento del alumn@, asistencia, tareas entregadas, participación, conducta. Se podrán implementar positivos y negativos a la nota de la del alumn@ y quedarán recogidos en el cuaderno. Se valorará positivamente la participación, la entrega de los trabajos a tiempo, el respeto al profesor y a los compañeros.

2. **Pruebas objetivas:** Los exámenes miden el aprendizaje de conceptos, la memorización de datos y en algunos casos la asimilación y comprensión de los conceptos abstractos.

3. **Escalas de valoración y rúbricas.** A partir de los criterios se desglosan indicadores de logros que permitirán desmenuzar y analizar de manera justa y objetiva el aprendizaje del alumno. Se emplearán para evaluar la producción artística de l@s alumn@s.

Se establecerán rúbricas específicas para cada tipo de trabajo:

Rúbricas para la evaluación de los trabajos prácticos.

Rúbricas para la evaluación de los trabajos teóricos.

Rúbricas para la evaluación de los proyectos de diseño.

MOMENTOS DE LA EVALUACIÓN Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN INICIAL

Evaluación inicial: Se realiza a principios de curso de forma global. Permite al profesor obtener información acerca de la situación del alumnado y sus conocimientos previos a la asignatura y habilidades y destrezas que posee.

- Los alumnos realizarán una prueba práctica de dibujo y un examen teórico.

Evaluación del proceso de aprendizaje: Esta evaluación implica trabajar y sistematizar los diferentes saberes básicos y su puesta en práctica en el aula a través de las competencias específicas establecidas en el currículo.

- Se realiza a lo largo de las diferentes situaciones de aprendizaje.

- Esta evaluación se centra en el proceso de aprendizaje de cada alumn@.

- Desarrolla y recoge la evolución del alumn@ y las diferentes estrategias que se llevan a cabo en el aula.

Evaluación sumativa/final. Este momento de la evaluación sirve principalmente para calificar al alumno y ver en conjunto su trabajo.

- Se realiza una síntesis sobre el trabajo del alumn@. Se establece un arco o curva de progreso y se mira con perspectiva global el recorrido del alumno.

- Se evalúan los criterios de evaluación. La nota queda reflejada en los proyectos, tareas y actividades en los que intervienen.

Medidas frente al uso de Inteligencia Artificial

En conexión con el uso novedoso de herramientas de Inteligencia Artificial se hace necesario usar detectores de IA para aquellos trabajos escritos. Para evitar un uso desproporcionado de estas herramientas y fomentar el trabajo autónomo del alumnado se establece que aquellos trabajos con un 50% o más de su texto hecho con *ChatGPT* o similares serán evaluados como suspenso

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

A lo largo del curso se evaluará la adquisición por parte del alumnado de las competencias específicas. Estas a su vez están desglosadas en diferentes criterios de evaluación. Las diferentes pruebas objetivas y rúbricas están diseñadas a partir de las competencias específicas y los criterios de evaluación. Cada rúbrica y cada prueba están enlazados a uno o varios criterios de evaluación. Los criterios a su vez pueden desglosarse en diferentes indicadores de logro.

En cada evaluación se hará una valoración del progreso del alumno y su grado de superación de las competencias específicas trabajadas a lo largo de la evaluación. La evaluación final del curso será la media de las notas obtenidas en cada competencia específica. Todas las competencias específicas tienen el mismo peso para la nota final y cada criterio tiene su porcentaje correspondiente.

También se tendrá en cuenta positivamente el progreso o evolución positiva del alumno. De esta manera aunque un alumno comience el curso con una baja adquisición de los criterios de evaluación y por tanto una baja calificación podrá remontar sus calificaciones con trabajo.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. PESO (%)		
COMPETENCIA ESPECÍFICA	Criterios de evaluación	Criterio de calificación (%)
CE 1 (12,5 %)	1.1.	6,25 %
	1.2.	6,25 %
CE 2 (12,5 %)	2.1.	3,125 %
	2.2	3,125 %
	2.3	3,125 %
	2.4	3,125 %
CE 3 (12,5 %)	3.1	6,25 %
	3.2	6,25 %
CE4 (12,5 %)	4.1	3,125 %
	4.2	3,125 %
	4.3	3,125 %
	4.4	3,125 %

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. PESO (%)		
CE 5 (12,5 %)	5.1	6,5 %
	5.2	2 %
	5.3	2 %
	5.4	2 %
CE 6 (12,5 %)	6.1	3,125 %
	6.2	3,125 %
	6.3	3,125 %
	6.4	3,125 %
CE 7 (12,5 %)	7.1	6,25 %
	7.2	6,25 %
CE 7 (12,5 %)	8.1	4,16 %
	8.1	4,16 %
	8.3	4,16 %
100 %	TOTAL	100 %

Programas de refuerzo y recuperación:

Al finalizar el curso se hará una evaluación final, sumativa y global de la asignatura.

Para la evaluación final se atenderá el marco general de adquisición y desarrollo de las competencias específicas y por tanto del perfil de salida. Si este es negativo no se han alcanzado los mínimos establecidos. Al final del curso esto supondría no haber desarrollado las competencias. Por ello, en los distintos momentos de evaluación durante el curso, el alumnado que no haya alcanzado el nivel competencial requerido será informado de manera individualizada y se le propondrán actividades para la adquisición de dichas competencias.

4º E.S.O EXPRESIÓN ARTÍSTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

Criterio 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.

Criterio 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.

Criterio 1.3. Reconocer los puntos en común encontrados entre expresiones artísticas de diferentes épocas, sociedades y culturas, relacionándolos de forma razonada e integradora con su propia identidad cultural, comprendiendo las interrelaciones e influencias compartidas.

Competencia específica 2.

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

Criterio 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.

Competencia específica 3.

Criterio 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.

Criterio 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 además seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando su opinión de forma razonada y respetuosa.

Criterio 4.2. Crear un producto artístico, individual o grupal de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados.

Criterio 4.3. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración positiva de los logros alcanzados.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación competencial deberá estar vinculada al desempeño activo del alumnado a lo largo de su proceso de aprendizaje; pero la evaluación como proceso deberá extenderse también al estilo de enseñanza y a la dinámica de las actividades cotidianas del centro educativo, puesto que de esa manera facilitará al profesorado información necesaria para la toma de decisiones precisa para procurar una práctica educativa adaptada a su alumnado.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de educación secundaria obligatoria se distingue, frente a otras etapas, en que ha de ser **continua, formativa e integradora**.

La evaluación será continua, permanente a lo largo de todo el proceso, de tal forma que permita la adaptación y readaptación del mismo orientada a mejorar los aprendizajes del alumnado.

Será formativa para permitir tanto al docente como al alumnado obtener información del proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje, analizarla y tomar decisiones apropiadas para mejorarlo. Se caracterizará por la **retroalimentación**, el denominado feedback útil, que no solo sirve para corregir al alumnado, sino que ayuda a analizar y comprender las causas del error, haciendo de este un elemento de aprendizaje que permitirá aprender, mejorar y superar dificultades.

Será integradora en el sentido en que permitirá valorar, desde todas y cada una de las materias y ámbitos, la consecución global de los objetivos de la etapa y el desarrollo de las competencias clave. Esta función integradora requiere que el profesorado sistematice un proceso de evaluación consensuado que tome como referentes los descriptores del Perfil de salida y que garantice una evaluación objetiva del desarrollo de las competencias clave. En cualquier caso, el carácter integrador de la evaluación no impedirá que se realice una evaluación diferenciada de cada materia o ámbito. Y que se garantice con la diversidad de instrumentos e instrumentos que sea objetiva y de reconocimiento del mérito y el esfuerzo.

En cuanto a su finalidad, la evaluación debe adoptar un **enfoque constructivista** en cuanto que debe servir para la mejora de los aprendizajes del alumnado. En ese sentido se hace necesario hacer una distinción entre evaluación y calificación. El objetivo de la evaluación competencial no es únicamente calificar, se puede y se debe evaluar sin recurrir en exclusiva a poner calificaciones. La evaluación sumativa, final o calificativa debe ir acompañada de una evaluación formativa y continua con la que se busquen la mejora del aprendizaje, la mejora de los métodos y técnicas docentes y la mejora de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Elementos que forman parte del proceso de evaluación.

Los elementos que forman parte del proceso de evaluación del alumnado son los criterios de evaluación, las técnicas e instrumentos de evaluación, los momentos de la evaluación y los agentes evaluadores.

Dichos elementos responden a lo que tradicionalmente se ha venido formulando por medio de las cuestiones qué se evalúa, cómo se evalúa, cuándo se evalúa y quién evalúa.

Qué se evalúa.

El referente principal para valorar los aprendizajes serán los **criterios de evaluación**. Estos criterios permitirán diseñar las situaciones de evaluación, la selección de los instrumentos y procedimientos de evaluación y la definición de los indicadores de logro con los que realizar una mejor observación y medición de los niveles de desempeño que se espera que el alumnado alcance. En estos indicadores de logro el docente podrá integrar, además del criterio de evaluación, otros aspectos de su elección, como contenidos específicos propios o transversales, u otros aprendizajes competenciales.

Los criterios de evaluación y los indicadores servirán de punto de partida para el diseño de situaciones de aprendizaje con las que se procurará la adquisición de las competencias

definidas en el Perfil de salida y deben ser conocidos necesariamente por el alumnado en el inicio del proceso de aprendizaje.

Cómo se evalúa.

Los procedimientos o técnicas de evaluación con los que se recogerá y se analizará la información relativa a las producciones y propuestas del alumnado, estarán directamente ligados a uno o varios instrumentos de evaluación, entendidos como las herramientas o registros que emplea el docente para comparar los objetivos o competencias esperadas o pretendidas con la consecución lograda por el alumnado. Las técnicas de evaluación deberán reunir una serie de características: serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado, en especial al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo; y serán conocidos por el alumnado desde el inicio del proceso de aprendizaje.

En cada técnica o procedimiento de evaluación se hará uso de una serie de instrumentos de evaluación característicos. Su planificación y selección se realizará considerando, además, su capacidad diagnóstica, su adecuación a las situaciones de aprendizaje programadas, su idoneidad para realizar una evaluación competencial y el grado de fiabilidad para asegurar la objetividad en el proceso de evaluación. Por supuesto, los docentes podrán enriquecer dicho proceso con la construcción o elaboración de sus propios instrumentos de evaluación, bien específicos de unas técnicas bien como resultado de la combinación de varias de ellas.

Técnicas de observación: permiten obtener información y tomar registro de cómo se desarrolla el aprendizaje y atienden más al proceso del mismo que a su resultado.

Instrumentos: Observación directa
Registro anecdótico
Diario de clase

Técnicas de análisis del desempeño: se centran en la propuesta de realización de actividades y tareas al alumnado y permiten valorar tanto el proceso como el producto o resultado del aprendizaje.

Instrumentos: Trabajo en grupo
Trabajos individuales
Proyectos
Cuaderno de artista
Portfolio
Formularios

Técnicas de rendimiento o de experimentación.: Se dirigen a la valoración específica y exclusiva del resultado de aprendizaje final.

Instrumentos: Pruebas escritas
Presentaciones
Listas de cotejo

Por otro lado, para calificar de forma objetiva el aprendizaje, una vez aplicados los instrumentos de evaluación de las diferentes técnicas, se puede recurrir a determinadas herramientas de calificación como **rúbricas, escalas o dianas**, que incorporen los criterios de corrección de cada uno de ellos.

Cuándo se evalúa

Inicial o diagnóstica

La evaluación inicial y diagnóstica permite conocer el punto de partida del alumnado en cuanto a conocimientos, expectativas, experiencias previas y competencias ya adquiridas; además, aporta información para diseñar la intervención a lo largo del proceso, ajustarlo a la zona de desarrollo individual del alumnado y contextualizarlo. Dicha evaluación es el paso inicial necesario para personalizar el entorno de aprendizaje para cada alumno o alumna.

Continua y Formativa

La evaluación continua y formativa ofrecerá información acerca de los logros y limitaciones que se presentan durante el proceso de aprendizaje. Los resultados de la evaluación continua deben servir para replantear los diferentes elementos del proceso con el fin de adaptarlo a las características del alumnado y potenciar y mejorar sus aprendizajes. Téngase en cuenta que la finalidad de la evaluación continua no es calificar.

Final

La evaluación final será la que permita al terminar el curso escolar que el equipo docente, de manera colegiada, establezca el grado de consecución de los objetivos y el grado de adquisición de competencias clave descritas en el Perfil de salida de la etapa.

Quién evalúa.

La evaluación por competencias impone un cambio notable en la ponderación diferente entre los métodos de evaluación que atienden al agente evaluador: **heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación**. De acuerdo con dicho enfoque la heteroevaluación, método tradicional que prioriza la evaluación por parte del docente, cede en importancia ante el resto de métodos, pues se impone la necesidad de incorporar estrategias que permitan la participación del alumnado en la evaluación de sus logros (autoevaluación) y la evaluación entre iguales (coevaluación). En este modelo competencial toma especial relevancia la evaluación en la que el alumnado es el principal implicado y protagonista, puesto que genera un fuerte estímulo para el aprendizaje, y favorece el aprendizaje desde la reflexión y valoración sobre las propias dificultades y fortalezas y la colaboración con el profesorado en la regulación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Medidas frente al uso de Inteligencia Artificial

En conexión con el uso novedoso de herramientas de Inteligencia Artificial se hace necesario usar detectores de IA para aquellos trabajos escritos. Para evitar un uso desproporcionado de estas herramientas y fomentar el trabajo autónomo del alumnado se establece que aquellos trabajos con un 50% o más de su texto hecho con *ChatGPT* o similares serán evaluados como suspensos

Competencias específicas	CRITERIOS DE EVALUACIÓN 4º ESO EXPRESIÓN ARTÍSTICA	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS
1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	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.	8,3%	Observación directa Registro de clase Presentaciones Trabajo en grupo Trabajos individuales Proyectos Cuaderno de artista
	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.	8,3%	
	1.3. Reconocer los puntos en común encontrados entre expresiones artísticas de diferentes épocas, sociedades y culturas, relacionándolos de forma razonada e integradora con su propia identidad cultural, comprendiendo las interrelaciones e influencias compartidas.	8,3%	
2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	12,5%	
	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.	12,5%	
3. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos desarrollando el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.	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.	12,5%	
	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 además seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.	12,5%	
4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social,	4.1. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando su opinión de forma razonada y respetuosa.	8,3%	
	4.2. Crear un producto artístico, individual o grupal de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados.	8,3%	

académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.	4.3. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración positiva de los logros alcanzados.	8,3%	
---	---	------	--

DIBUJO TÉCNICO BACHILLERATO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

PRIMERO DE BACHILLERATO

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

(CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2)

Criterio 1.2. Mostrar curiosidad por identificar los elementos geométricos que encontramos en nuestro entorno: en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, en la naturaleza, en diseños gráficos, artes decorativas, patrones textiles, etc.

(CCL3, STEM2, CD1, CD3, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2)

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas (simetrías, homotecias, escalas) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

(CCL2, STEM1, STEM2, STEM4)

Criterio 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.

(STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CCEC4.2)

Criterio 2.3. Resolver gráficamente tangencias básicas y trazar curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución.

(STEM1, STEM2, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)

Criterio 2.4. Mostrar curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática (lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad...).

(CCL2, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC4.2)

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Conocer las proyecciones cilíndrica ortogonal, cilíndrica oblicua y cónica y los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación.

(STEM2, STEM4, CCEC2)

Criterio 3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.

(STEM1, STEM2, STEM3)

Criterio 3.3. Definir elementos y figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.

(STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)

Criterio 3.4. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.

(STEM1, STEM2, STEM3, CE3)

Criterio 3.5. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua.

(STEM1, STEM4, CCEC4.2)

Criterio 3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

(CPSAA1.1, CPSAA5)

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, y valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.

(CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1)

Criterio 4.2. Elaborar la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando croquis y planos conforme a norma.

(CCL2, CP3, STEM4, CPSAA3.2)

Competencia específica 5.

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

(STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CE3)

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

(STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.2)

SEGUNDO DE BACHILLERATO

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Analizar la evolución de las formas geométricas 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.

Criterio 1.2. Identificar, comprender y reproducir los elementos geométricos que se encuentran en nuestro entorno tanto en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, como en la naturaleza, en diseños gráficos e industriales.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.

Criterio 2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.

Criterio 2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción a la vez que mostrando interés por la precisión.

Criterio 2.4. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones (simetrías, homotecias, giros, homología y afinidad) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

Criterio 2.5. Conocer las relaciones entre las matemáticas y el dibujo. Apreciar los razonamientos y demostraciones matemáticas como elementos necesarios, enriquecedores y facilitadores de su aprendizaje.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Conocer los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación apreciando la idoneidad de cada uno de ellos según el carácter de la representación gráfica que se busca.

Criterio 3.2. Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre la utilidad de los métodos utilizados y los resultados obtenidos.

Criterio 3.3. Representar, aplicando los fundamentos del sistema diédrico, cuerpos geométricos y de revolución, incluyendo sus desarrollos.

Criterio 3.4. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométrica y cónica.

Criterio 3.5. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.

Criterio 3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Elaborar la documentación gráfica adecuada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis, vistas diédricas acotadas y planos conforme a norma.

Criterio 4.2. Trabajar en equipo en la elaboración coordinada de toda la documentación gráfica relativa a un proyecto, incluyendo una fase última de identificación y subsanación de errores entre las partes.

Competencia específica 5.

Criterio 5.1. 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.

Criterio 5.2. Recrear virtualmente figuras planas y piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos individuales y en grupo.

Criterio 5.3. Incorporar la experimentación en el uso de las herramientas digitales como estrategia óptima para apreciar la agilidad, eficiencia y multiplicidad de opciones que estas herramientas proporcionan.

Criterio 5.4. Debatar y argumentar en torno al enriquecimiento que las herramientas digitales aportan frente a los medios tradicionales, tanto en lo que respecta al aprendizaje de esta materia como a su aplicación en un entorno empresarial y laboral.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO			
C.E	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS
1.	1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico	6,25%	Proyectos individuales Proyectos colaborativos
	1.2 Mostrar curiosidad por identificar los elementos geométricos que encontramos en nuestro entorno	6,25%	
2.	2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y TRANSFORMACIONES BÁSICAS (simetrías, homotecias, escalas)	6,25%	Pruebas objetivas escritas Láminas Proyectos individuales Proyectos colaborativos Observación directa
	2.2.Trazar gráficamente CONSTRUCCIONES POLIGONALES basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	6,25%	
	2.3 Resolver gráficamente TANGENCIAS BÁSICAS y trazar CURVAS	6,25%	
	2.4.CONCEPTOS GEOMÉTRICOS sobre la base de su justificación matemática (lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad...).	6,25%	
3.	3.1 Fundamentos que definen y diferencian los distintos SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.	6,25%	Pruebas objetivas escritas Láminas Proyectos individuales Proyectos colaborativos Observación directa
	3.2 SISTEMA DIÉDRICO elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	6,25%	
	3.3 AXONOMÉTRICO valorando su importancia como métodos de representación espacial.	6,25%	
	3.4 SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS	6,25%	
	3.5 PERSPECTIVA CÓNICA frontal y oblicua.	6,25%	
	3.6 Valorar el RIGOR GRÁFICO del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	6,25%	
4.	4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus VISTAS ACOTADAS, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, y valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	6,25%	Pruebas objetivas escritas Láminas Observación directa
	4.2. Elaborar la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando CROQUIS Y PLANOS conforme a norma.	6,25%	
5.	5.1.Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando sus herramientas y las técnicas asociadas. CAD	6,25%	Proyectos individuales Proyectos colaborativos Observación directa
	5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo. CAD	6,25%	

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO			
C.E	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS
1	1.1 Analizar la evolución de las formas geométricas 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.	5.27%	Láminas Proyectos individuales Proyectos colaborativos
	1.2 Identificar, comprender y reproducir los elementos geométricos que se encuentran en nuestro entorno tanto en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, como en la naturaleza, en diseños gráficos e industriales.	5.27%	
2	2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	5.27%	Pruebas objetivas escritas Láminas Proyectos individuales Proyectos colaborativos Observación directa
	2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	5.27%	
	2.3 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción a la vez que mostrando interés por la precisión.	5.27%	
	2.4. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones (simetrías, homotecias, giros, homología y afinidad) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	5.27%	
	2.5 Conocer las relaciones entre las matemáticas y el dibujo . Apreciar los razonamientos y demostraciones matemáticas como elementos necesarios, enriquecedores y facilitadores de su aprendizaje.	5.27%	
3	3.1 Conocer los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación apreciando la idoneidad de cada uno de ellos según el carácter de la representación gráfica que se busca.	5.27%	Pruebas objetivas escritas Láminas Proyectos individuales Proyectos colaborativos Observación directa
	3.2 Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano , reflexionando sobre la utilidad de los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	5.27%	
	3.3 Representar, aplicando los fundamentos del sistema diédrico , cuerpos geométricos y de revolución , incluyendo sus desarrollos.	5.27%	
	3.4 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométrica y cónica .	5.27%	
	3.5 Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados .	5.27%	
	3.6 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	5.27%	
4	4.1 Elaborar la documentación gráfica adecuada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis, vistas diédricas acotadas y planos conforme a norma.	5.27%	Láminas Proyectos individuales Proyectos colaborativos Observación directa
	4.2. Trabajar en equipo en la elaboración coordinada de toda la documentación gráfica relativa a un proyecto , incluyendo una fase última de identificación y subsanación de errores entre las partes.	5.27%	

5	5.1 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.	5.27%	Proyectos individuales Proyectos colaborativos Observación directa
	5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	5.27%	
	5.3 Incorporar la experimentación en el uso de las herramientas digitales como estrategia óptima para apreciar la agilidad, eficiencia y multiplicidad de opciones que estas herramientas proporcionan.	5.27%	
	5.4 Debatir y argumentar en torno al enriquecimiento que las herramientas digitales aportan frente a los medios tradicionales, tanto en lo que respecta al aprendizaje de esta materia como a su aplicación en un entorno empresarial y laboral.	5.27%	

MEDIDAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN

El carácter continuo de la evaluación supone que durante todo el curso se trabajarán las competencias que necesitan ser reforzadas para su logro al finalizar la etapa. Por lo tanto, pierde sentido programar pruebas de recuperación concretas.

Al finalizar el curso se hará una evaluación final, sumativa y global de la asignatura.

Para la evaluación final se atenderá el marco general de adquisición y desarrollo de las competencias específicas y por tanto del perfil de salida. Si este es negativo no se han alcanzado los mínimos establecidos. Al final del curso esto supondría no haber desarrollado las competencias. Por ello, durante el curso y en los distintos momentos de evaluación, el alumnado que no haya alcanzado el nivel competencial requerido será informado de manera individualizada y se le propondrán actividades para la adquisición de dichas competencias.

Recuperación de la materia en la evaluación extraordinaria

En el caso de Bachillerato, esta prueba será elaborada atendiendo a los saberes básicos reflejados en esta programación para el curso en cuestión. Constará de una prueba con ejercicios teórico- prácticos y en la entrega de las láminas o actividades no realizadas durante el curso y de aquellas actividades que hayan sido calificados con una nota inferior a 3.

Recuperación de la materia de cursos anteriores

La profesora que imparta clase en el curso siguiente a dichos alumnos con la materia de Educación Plástica Visual pendiente, hará un seguimiento individualizado a través de actividades teóricas-prácticas de evaluación diseñadas a partir de los saberes básicos del curso pendiente. En el caso de que no se curse la materia en ese curso, será la jefa de departamento la encargada de pautar las actividades así como de realizar el seguimiento. Tanto los criterios de evaluación que se apliquen como las rúbricas de corrección se proporcionarán al alumnado al inicio de curso.