



EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 1º E.S.O.

1. CONTENIDOS

BLOQUE 1. Expresión Plástica.

1. El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma.
2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo
3. La luz, el claroscuro. Valores expresivos.
4. El color, colores primarios, secundarios. Color luz. Color pigmento. La textura visual y táctil.
5. El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc.
6. Técnicas gráfico plásticas. Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas.

BLOQUE 2. Comunicación Audiovisual

*** La percepción visual.**

1. El proceso de la percepción. Elementos y factores. Leyes de la Gestalt.
2. Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas.

*** La imagen.**

3. Grado de iconicidad. Signo, símbolo, ícono.
4. Lectura y análisis de imágenes.
5. Imagen fija. La fotografía y el cómic.
- * Comunicación visual y audiovisual.
6. Elementos, funciones y finalidades
7. Lenguajes y códigos.
8. Imagen en movimiento. La animación.
9. Lenguaje del cine. Historia del cine. Géneros cinematográficos. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
10. Lenguaje Multimedia. Recursos digitales

BLOQUE 3. Dibujo Técnico

1. Punto, línea y plano
2. Horizontales verticales y oblicuas. Paralelas, perpendiculares y transversales
3. Circunferencias
4. Ángulos. Bisectriz
5. Segmentos. Mediatriz
6. Lugares geométricos
7. Triángulos
8. Cuadriláteros
9. Polígonos
10. Perspectivas



2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

BLOQUE 1. Expresión Plástica

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. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
5. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
6. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
7. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
8. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
9. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas.

BLOQUE 2. Comunicación Audiovisual

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 significante y significado en un signo visual.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
5. Analizar y realizar fotografías, comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
6. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
7. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
8. 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.
9. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

BLOQUE 3. Dibujo Técnico

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 mediatrix de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón
11. Conocer lugares geométricos y definirlos.



12. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
13. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
14. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
15. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
16. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.

3. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

BLOQUE 1. Expresión Plástica

- 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajena.
- 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.
- 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
- 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).
- 4.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
- 5.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
- 6.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
- 7.1. Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 8.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
- 9.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
- 9.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
- 9.3. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
- 9.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
- 9.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

BLOQUE 2. Comunicación Audiovisual

- 1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
- 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
- 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
- 3.1. Distingue significante y significado en un signo visual.
- 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.



- 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
- 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
- 5.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
- 5.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas.
- 6.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
- 6.2. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
- 7.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
- 8.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
- 9.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

BLOQUE 3. Dibujo Técnico

- 1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
- 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo
- 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
- 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
- 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.
- 6.1. Identifica los ángulos de 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y en el cartabón
- 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
- 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
- 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
- 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
- 11.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, ...)
- 12.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
- 13.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
- 14.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
- 15.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
- 16.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

4. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN: CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Aplicando la normativa LOMCE y el **Decreto 220/2015, de 3 de septiembre**, por el que se establece el currículo de ESO en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, para calificar el aprendizaje del alumnado en cada una de las evaluaciones y al finalizar el curso se hará en base a los estándares de aprendizaje e instrumentos de evaluación anteriormente enumerados.



Para superar la materia la combinación de los instrumentos debe de alcanzar al menos 5. En el caso de alumnos que superen la calificación de 4 podrán aprobar la materia siempre que se observe una evolución positiva. En este caso se puede solicitar al alumno la realización y entrega de material de repaso de la materia.

Ponderación de criterios e instrumentos:

Contenidos teóricos (pruebas escritas)	30%
Trabajos	50%
Registro del alumno	20%

EVALUACIÓN ORDINARIA

a) **Registro del alumno:**

- Interés, esfuerzo y participación.
- Comportamiento cívico.
- Asistencia, puntualidad y material.

b) **Pruebas objetivas:**

- Expresión escrita y gráfica.
- Desarrollo de temas relacionados con los estándares de aprendizaje.

c) **Trabajos prácticos:**

- Realización correcta de las propuestas prácticas.
- Precisión y limpieza.
- Utilización adecuada del material específico de la materia.

Se realizarán pruebas teóricas que se valorarán con el 30% de la nota final, a las que se le suma el porcentaje de las actividades propuestas (50%) así como el registro del alumno (20%) tal y como se refleja en los instrumentos de evaluación de la materia (ficha del alumno) La combinación de los porcentajes debe alcanzar, como mínimo, el 5 para superar la materia.

RECUPERACIÓN DE ALUMNOS EN EVALUACIÓN ORDINARIA

Al principio de cada nueva evaluación, los alumnos que tengan pendiente la evaluación anterior realizarán una prueba que puede ser de tres tipos atendiendo a las características del alumnado/grupo:

100% teórica basada en los estándares de aprendizaje dados durante dicha evaluación pasada
30% teórica y 50% práctica

100% práctica

RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON EVALUACIÓN NEGATIVA DE CURSOS ANTERIORES (PENDIENTES)

Los alumnos que tengan pendiente la materia de cursos anteriores realizarán una prueba que puede ser de dos tipos: 100% práctica o 30% teórica y 70% práctica, basada en los estándares de aprendizaje propios de la materia. Prueba que se dividirá en 2 evaluaciones y realizarán al final de cada una de ellas.

RECUPERACIÓN DE ALUMNOS ABSENTISTAS

Para aquellos alumnos de carácter absentistas, como consecuencia de las faltas (justificadas o injustificadas) de asistencia a clase, la prueba extraordinaria prevista para ellos (tanto en junio como septiembre) tendrá las mismas características.



Se les proporcionará los criterios mínimos aplicables y se les hará una prueba escrita y deberán entregar un lote de ejercicios relacionados con los estándares de aprendizaje propios de la materia.

Superar ambas supone el 100% del resultado final, para lo que es necesario alcanzar como mínimo un 5 en cada una de ellas

RECUPERACIÓN DE ALUMNOS EN EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA (SEPTIEMBRE)

En cuanto a la prueba extraordinaria de septiembre, el día fijado por Jefatura de Estudios, se realizará una prueba objetiva y se entregará un lote de actividades, basándose en los estándares mínimos fijados en esta Programación Didáctica que serán entregados al alumno en junio, una vez conocidas las calificaciones. Superar la teórica supone el 30% del resultado final, y superarla parte práctica supone el otro 70% de la nota final, para lo que es necesario alcanzar como mínimo un 5.



EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 2º E.S.O.

1. CONTENIDOS

BLOQUE 1. Expresión Plástica.

1. El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma.
2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo
3. La luz, el claroscuro. Valores expresivos.
4. El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento. La textura visual y táctil.
5. El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc.
6. Técnicas grafico plásticas. Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas.

BLOQUE 2. Comunicación Audiovisual

- *La imagen.
- 1. Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono.
- 2. Lectura y análisis de imágenes.
- 3. Imagen fija. La fotografía y el cómic.
- *Comunicación visual y audiovisual.
- 4. Elementos, funciones y finalidades
- 5. Lenguajes y códigos.
- 6. Lenguaje publicitario.
- 7. Lenguaje del cine. Historia del cine.
- *Géneros cinematográficos.
- *Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
- 8. Lenguaje Multimedia. Recursos digitales

BLOQUE 3. Dibujo Técnico

1. Punto, línea y plano.
2. Circunferencias.
3. Segmentos.
4. Triángulos.
5. Cuadriláteros.
6. Polígonos.
7. Tangencias.
8. Transformaciones.
9. Sistema Diédrico.
10. Perspectivas



2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

BLOQUE 1. Expresión Plástica.

1. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
2. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
3. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
4. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
5. 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. Comunicación Audiovisual

1. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: Símbolos e Iconos.
2. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
3. Analizar y realizar cómics, aplicando los recursos de manera apropiada.
4. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
5. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
6. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

BLOQUE 3. Dibujo Técnico

1. Estudiar las aplicaciones del Teorema de Thales.
2. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
3. Analizar las propiedades de los puntos y rectas características del triángulo.
4. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
5. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
6. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
7. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencias y enlaces.
8. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
9. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y ovoides.
10. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
11. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
12. 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 vistas principales.
13. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.



3. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

BLOQUE 1. Expresión Plástica

- 1.1. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.
- 2.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
- 2.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.
- 2.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
- 3.1. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
- 3.2. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color
- 4.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.
- 4.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones
- 5.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
- 5.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
- 5.3. Experimenta con las témporas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
- 5.4. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
- 5.5. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
- 5.6. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

BLOQUE 2. Comunicación Audiovisual

- 1.1. Distingue símbolos de iconos.
- 1.2. Diseña símbolos e iconos.
- 2.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
- 2.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
- 3.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
- 4.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
- 4.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.



5.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.

6.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

7.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

8.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

9.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

BLOQUE 3. Dibujo Técnico

1.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.

1.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

2.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

3.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.

4.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.

5.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

6.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

7.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

7.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

8.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

9.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.

10.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

11.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

12.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

13.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

4. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN: CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Aplicando la normativa LOMCE y el **Decreto 220/2015, de 3 de septiembre**, por el que se establece el currículo de ESO en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, para calificar el aprendizaje del alumnado en cada una de las evaluaciones y al finalizar el curso se hará en base a los estándares de aprendizaje e instrumentos de evaluación anteriormente enumerados.

Para superar la materia la combinación de los instrumentos debe de alcanzar al menos 5. En el caso de alumnos que superen la calificación de 4 podrán aprobar la materia siempre que se observe una evolución positiva. En este caso se puede solicitar al alumno la realización y entrega de material de repaso de la materia.

Ponderación de criterios e instrumentos:

Contenidos teóricos (pruebas escritas)	30%
Trabajos	50%
Registro del alumno	20%



EVALUACIÓN ORDINARIA

a) Registro del alumno:

- Interés, esfuerzo y participación.
- Comportamiento cívico.
- Asistencia, puntualidad y material.

b) Pruebas objetivas:

- Expresión escrita y gráfica.
- Desarrollo de temas relacionados con los estándares de aprendizaje.

c) Trabajos prácticos:

- Realización correcta de las propuestas prácticas.
- Precisión y limpieza.
- Utilización adecuada del material específico de la materia.

Se realizarán pruebas teóricas que se valorarán con el 30% de la nota final, a las que se le suma el porcentaje de las actividades propuestas (50%) así como el registro del alumno (20%) tal y como se refleja en los instrumentos de evaluación de la materia (ficha del alumno) La combinación de los porcentajes debe alcanzar, como mínimo, el 5 para superar la materia.

RECUPERACIÓN DE ALUMNOS EN EVALUACIÓN ORDINARIA

Al principio de cada nueva evaluación, los alumnos que tengan pendiente la evaluación anterior realizarán una prueba que puede ser de tres tipos atendiendo a las características del alumnado/grupo:

100% teórica basada en los estándares de aprendizaje dados durante dicha evaluación pasada
30% teórica y 70% práctica
100% práctica

RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON EVALUACIÓN NEGATIVA DE CURSOS ANTERIORES (PENDIENTES)

Los alumnos que tengan pendiente la materia pendiente de cursos anteriores realizarán una prueba que puede ser de dos tipos: 100% práctica o 30% teórica y 70% práctica, basada en los estándares de aprendizaje propios de la materia. Prueba que se dividirá en tres evaluaciones y realizarán al final de cada una de ellas.

RECUPERACIÓN DE ALUMNOS ABSENTISTAS

Para aquellos alumnos de carácter absentistas, como consecuencia de las faltas (justificadas o injustificadas) de asistencia a clase, la prueba extraordinaria prevista para ellos (tanto en junio como septiembre) tendrá las mismas características.

Se les proporcionará los criterios mínimos aplicables y se les hará una prueba escrita y deberán entregar un lote de ejercicios relacionados con los estándares de aprendizaje propios de la materia.

Superar ambas supone el 100% del resultado final, para lo que es necesario alcanzar como mínimo un 5 en cada una de ellas

RECUPERACIÓN DE ALUMNOS EN EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA (SEPTIEMBRE)

En cuanto a la prueba extraordinaria de septiembre, el día fijado por Jefatura de Estudios, se realizará una prueba objetiva y se entregará un lote de actividades, basándose en los estándares mínimos fijados en esta Programación Didáctica que serán entregados al alumno en junio, una vez conocidas las calificaciones. Superar la teórica supone el 30% del resultado final, y superarla parte práctica supone el otro 70% de la nota final, para lo que es necesario alcanzar como mínimo un 5.



I.E.S. D. ANTONIO HELLÍN COSTA
DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS
CURSO 2019-20