

PROGRAMACIÓN DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO (programación resumida)

CURSO 2025-26

Orden ECD/1172/2022

ECD/ 867/2024

ÚLTIMA REVISIÓN: 27 OCTUBRE 2025

I.E.S. BAJO CINCA
FRAGA (HUESCA)

a.- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A ELLAS	3
b- CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS	9
c.- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CON ESPECIAL ATENCIÓN AL CARÁCTER FORMATIVO DE LA EVALUACIÓN Y A SU VINCULACIÓN CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN	16
d.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	19

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO

a.- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A ELLAS

Competencia específica	Ponderación	Criterio de evaluación	Concreción del criterio de evaluación	U D 1	U D 2	U D 3	U D 4	U D 5	U D 6	U D 7	U D 8	U D 9	U D 10	U D 11	U D 12
CE. EA.1	5%	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.	1.1.1. Investiga sobre los factores sociales e históricos en la creación visual. 1.1.2. <u>Recopila diferentes manifestaciones artísticas con la misma temática.</u> 1.1.3. <u>Realiza una descontextualización de una obra de arte.</u> 1.1.4. Analiza diferentes vanguardias artísticas y sus procedimientos.	x											
	10%	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.	1.2.1. <u>Realiza lecturas objetivas de obras de arte identificando elementos gráficos y expresivos.</u> 1.2.2. <u>Realiza lecturas connotativas</u> sobre la intencionalidad del autor valorando su aplicación. 1.2.3. Investiga sobre el reciclaje de materiales para la producción artística. 1.2.4. Investiga sobre la toxicidad e impacto medioambiental de los materiales.	x				x	x				x	x	

			1.2.5. Analiza la aplicación de la geometría en diferentes campos de diseño.										
	10%	2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes Técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	2.1.1. <u>Investiga sobre las posibilidades expresivas de diferentes técnicas y soportes.</u> 2.1.2. Utiliza con responsabilidad los materiales artísticos, técnicos y las TIC. 2.1.3. Realiza dibujos técnicos con precisión y claridad.	x	x	x	x	x	x	x			
CE. EA.2	30%	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.	2.2.1. <u>Produce obras utilizando diferentes técnicas secas.</u> 2.2.2. <u>Elabora obras utilizando diferentes técnicas húmedas</u> 2.2.3. Utiliza diferentes recursos para crear texturas gráficas. 2.2.4. Experimenta con alguna técnica de estampación. 2.2.5. Crea volúmenes con materiales reciclados. 2.2.6. <u>Representa volúmenes en diferentes sistemas de representación.</u> 2.2.7. Diseña espacios con perspectivas. 2.2.8. Recrea volúmenes con programas informáticos. 2.2.9. Dibuja planos y croquis de objetos. 2.2.10. Manipula impresiones en 3D.	x	x	x		x	x				

CE. EA.3	30%	10%	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.	<p>3.1.1. Crea una línea del tiempo sobre sobre la evolución de la técnica fotográfica y cinematográfica.</p> <p>3.1.2. Investiga la obra de algún fotógrafo y cineasta reconocido del siglo XX.</p> <p>3.1.3. <u>Compara la fotografía química con la fotografía digital.</u></p> <p>3.1.4. Reconoce resultados con diferentes manipulaciones de la profundidad de campo y diferentes velocidades.</p> <p>3.1.5. Reflexiona sobre el uso inadecuado de la fotografía: derechos de imagen, ciberacoso, <i>sharenting</i>...</p> <p>3.1.6. <u>Reconoce los diferentes elementos narrativos de diferentes lenguajes audiovisuales.</u></p>				x	x				
		20%	3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de 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.	<p>3.2.1. Crea imágenes con técnicas fotográficas experimentales: <i>antotipia</i> y <i>cianotipia</i>.</p> <p>3.2.2. <u>Realiza fotografías con el móvil en diferentes géneros.</u></p> <p>3.2.3. <u>Manipula fotografías con programas informáticos</u> (Gimp).</p> <p>3.2.4. Realiza en equipo un <i>fotocollage</i> con mensaje crítico.</p> <p>3.2.5. Idea un storyboard sobre una secuencia de una película.</p> <p>3.2.6. Elabora en equipo un proyecto audiovisual en lenguaje cinematográfico y/o televisivo.</p>				x	x				

CE. EA.4	30%	6%	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.	<p>4.1.1. <u>Identifica sobre diferentes tipos de diseño y sus aplicaciones.</u></p> <p>4.1.2. Reconoce diferentes procesos de fabricación del diseño industrial.</p> <p>4.1.3. Investiga sobre la evolución histórica de diferentes tipos de diseño.</p> <p>4.1.4. <u>Analiza la ergonomía de productos industriales</u>, así como su impacto medioambiental.</p> <p>4.1.5. Conoce algunos ejemplos de diseñadores históricos pertenecientes a diferentes ramas profesionales.</p> <p>4.1.6. Investiga sobre el crecimiento y evolución de las ciudades.</p> <p>4.1.7. <u>Interpreta los espacios y distribución de un plano de una vivienda.</u></p> <p>4.1.8. Distingue los recursos de los diferentes diseños de mensajes.</p>											x	x	x
		18%	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.	<p>4.2.1. Diseña un producto siguiendo una planificación funcional y de producción.</p> <p>4.2.2. Realiza dibujos de maniquíes de moda.</p> <p>4.2.3. Diseña estampados textiles siguiendo composiciones modulares.</p> <p>4.2.4. <u>Elabora una maqueta de un edificio y/o un packaging de un envase.</u></p> <p>4.2.5. Idea un pictograma para un espacio concreto.</p> <p>4.2.6. <u>Crea un cartel publicitario.</u></p> <p>4.2.7. Graba un spot publicitario</p>										x	x	x	

6%		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.		4.3.1. Valora la aplicación profesional de los diferentes campos del diseño.														x	x	x

UNIDADES.

Unidad 1: La creación visual.

Unidad 2: Los elementos gráfico-plásticos a través de las técnicas.

Unidad 3: La luz en la expresión artística.

Unidad 4: La composición artística

Unidad 5: La imagen fotográfica

Unidad 6: El lenguaje audiovisual

Unidad 7: Los trazados geométricos.

Unidad 8: Los sistemas de representación

Unidad 9: Bases del diseño tridimensional

Unidad 10: El diseño industrial: los objetos y el diseño textil.

Unidad 11: El diseño de espacios: urbanismo y arquitectura.

Unidad 12: El diseño y la comunicación

b- CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS

Unidad didáctica	Temporalización	Criterios de evaluación	Concreción de los criterios de evaluación	Saberes básicos	Concreción de los saberes básicos
U.D:1 La creación visual	1 ^a evaluación	1.1. 1.2.	1.1.1, 1.1.2, 1.1.3 1.2.1, 1.2.2.	A. Técnicas gráfico-plásticas. A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. A.5. Grafiti y pintura mural. A.11. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes materiales artísticas y en el ámbito del diseño.	-La imagen en su contexto. -El proceso creativo de una imagen. Creaciones tridimensionales. - Análisis de la representación de manifestaciones artísticas y sus diferentes mensajes y/o intenciones del autor. - Interpretación de una obra de arte. - Lectura denotativa y connotativa de una imagen. - El muro como lienzo: el street art
U.D:2 Los elementos gráfico-plásticos a través de las técnicas.	1 ^a evaluación	1.2. 2.1. 2.2	1.2.1, 1.2.2. 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3. 2.2.1, 2.2.2, 2.2.3.	A. Técnicas gráfico-plásticas. A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. A.2. Técnicas de dibujo y pintura: Técnicas secas y húmedas. A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. A.10. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.	-Los trazados de la línea. Dibujo a mano alzada. Trazo y gesto. - Técnicas secas: lápiz, bolígrafo y rotulador. - Las formas en la naturaleza y las formas artificiales. Relación figura-fondo. - Valor denotativo y connotativo del color. - Técnicas secas para aplicar el color: ceras y pasteles. - Técnicas húmedas para aplicar el color: témperas/ acrílicos. -Las texturas en el arte. -Técnicas para obtener texturas: aplicación de la pintura, pintura matérica o sobre relieve. - Proyecto: Blackout poetry.

U.D:3 La luz en la expresión artística.	1 ^a evaluación	1.1. 1.2 2.1. 2.2	1.1.1. 1.2.1, 1.2.2. 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3. 2.2.1, 2.2.2, 2.2.4, 2.2.5.	A. Técnicas gráfico-plásticas. A.2. Técnicas de dibujo y pintura: Técnicas secas y húmedas. A.10. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.	- Cualidades de la luz y la representación pictórica del volumen. - Técnicas artísticas para representar el claroscuro: carboncillo y sanguina. - La luz en el paisaje. Pintura impresionista e hiperrealista. - Técnicas para representar la luz: transparencia y <i>sfumato</i> . Técnicas húmedas: acuarela.
U.D:4 La composición artística.	1 ^a evaluación	1.2. 2.1. 2.2.	1.2.1, 1.2.2. 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3. 2.2.3.	A. Técnicas gráfico-plásticas. A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. A.4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. A.6. Técnicas básicas de creación de volúmenes. A.9. El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.	- El encuadre y el formato. - El esquema compositivo: ley de los tercios, compensación de masas, ley de la balanza, rectángulo áureo. - Los planos de profundidad en la composición. Técnicas mixtas: collage. - Los tipos de ritmo. - La percepción de la figura y el fondo. Teoría de la Gestalt. Ilustración de textos. - Técnica de estampación linóleo: positivo/negativo. - La composición libre: el readymade. -Proyecto: pop-up

U.D:5 La imagen fotográfica.	3 ^a evaluación	3.1. 3.2.	3.1.1, 3.1.2, 3.1.3, 3.1.4, 3.1.5. 3.2.1, 3.2.2, 3.2.3, 3.2.4.	<p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <p>B.1. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.</p> <p>B.2. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.</p> <p>B.3. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.</p> <p>B.4. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.</p> <p>B.5. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Evolución de la fotografía desde sus inicios hasta la actualidad. - La cámara fotográfica réflex. Distancia focal, profundidad de campo y velocidad de obturación. - La imagen digital. Definición y compresión. - Los géneros fotográficos: retrato, paisajes, documental y científica. - La fotografía sin cámara.
------------------------------------	---------------------------	--------------	--	---	--

<p>U.D:6 El lenguaje audiovisual.</p>	<p>3^a evaluación</p>	<p>3.1. 3.2. 4.3.</p>	<p>3.1.1, 3.1.2, 3.1.6. 3.2.5, 3.2.6. 4.3.3, 4.3.4.</p>	<p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. B.6. Narrativa audiovisual. Fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. B.7. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). B.8. Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación. B.10. Técnicas básicas de animación. B.11. Recursos digitales para la creación de video-arte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La comunicación audiovisual. Características del lenguaje audiovisual. - Unidades narrativas: toma, plano, escena y secuencia. - Antecedentes e inicios del cine. - El lenguaje televisivo. Formatos y géneros. - La publicidad televisiva como fuente de financiación. - Fases de un proyecto audiovisual: guion técnico y preproducción. Rodaje. Montaje y edición de vídeo y audio. -Proyecto: spot publicitario.
<p>U.D:7 Los trazados geométricos</p>	<p>2^a evaluación</p>	<p>1.1. 1.2. 2.1.</p>	<p>1.1.4. 1.2.1, 1.2.4. 2.1.1, 2.1.3, 2.1.4.</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas. A.7. Geometría plana y trazados geométricos básicos. A.11. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes materiales artísticas y en el ámbito del diseño.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El dibujo descriptivo. - Las formas básicas en el diseño. - Construcción de polígonos regulares, óvalos y ovoides. Presencia en el diseño de logotipos. -Tangencias básicas. - Vanguardias geométricas: cubismo, suprematismo, minimalismo - Proyecto: hilorama.

U.D:8 Los sistemas de representación.	2 ^a evaluación	1.2. 2.1. 2.2.	1.2.4. 2.1.1, 2.1.3, 2.1.4. 2.2.6, 2.2.7.	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <p>A.8. Representación de formas tridimensionales en el plano. Sistemas de representación.</p> <p>A.11. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes materiales artísticas y en el ámbito del diseño.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La geometría proyectiva. - Los sistemas de representación. - Representación de las vistas de un sólido. -La perspectiva isométrica y caballera. Representación de objetos. - Perspectivas cónica central y oblicua. - La representación de la perspectiva en el arte.
U.D: 9 Bases del diseño tridimensional.	2 ^a evaluación	1.2. 2.1. 2.2.	1.2.4. 2.1.1, 2.1.3. 2.2.8, 2.2.9, 2.2.10.	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <p>A.8. Representación de formas tridimensionales en el plano. Sistemas de representación.</p> <p>A.11. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes materiales artísticas y en el ámbito del diseño.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La normalización. - Las escalas. Tipos y escala gráfica. - Las acotaciones. - los croquis y los planos técnicos. - Dibujo a mano alzada. Croquización de objetos y espacios. - Utilización de programas informáticos para la representación y creación de volúmenes. - La impresión en 3D

U.D:10 El diseño industrial: los objetos y el diseño textil.	2 ^a evaluación	4.1. 4.2. 4.3.	4.1.1, 4.1.2, 4.1.3, 4.1.4, 4.1.5. 4.2.1, 4.2.2, 4.2.3. 4.3.1, 4.3.2, 4.3.3.	B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	B.1. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. B.5. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. B.7. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). B.9. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.	- El diseño industrial. Fases del diseño. - Los campos profesionales del diseño. - Los elementos plásticos en el diseño. - Aspectos a tener en cuenta en el diseño industrial. Los materiales. - Evolución del diseño industrial a lo largo del siglo XX. El diseño del siglo XXI - El diseño textil. - Bocetos y croquis: la figura humana y los maniquíes de moda. - Los materiales. Los tejidos técnicos. - Diseño de superficies: el módulo. - El patronaje y la fabricación. - Sostenibilidad y reciclaje en el diseño industrial. - Proyecto: diseño de un objeto cotidiano.
U.D:11 El diseño de espacios: urbanismo y arquitectura.	2 ^a evaluación	4.1. 4.2. 4.3.	4.1.1, 4.1.6, 4.1.7. 4.2.4. 4.3.1, 4.3.2, 4.3.5	B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	B.5. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. B.7. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). B.9. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.	- La organización y evolución de las ciudades. - Espacios de un centro urbano: organización de los edificios públicos y privados, así como de los espacios libres. - la construcción de edificios: la situación, orientación, materiales, estructura y las partes del edificio. - Proceso del diseño arquitectónico. - Espacios comunes, abiertos y de transición en un edificio. Estudios de accesibilidad.

U.D:12 El diseño y la comunicación.	3 ^a evaluación	4.1. 4.2. 4.3.	4.1.1, 4.1.8. 4.2.5, 4.2.6, 4.2.7. 4.3.1, 4.3.2, 4.3.3, 4.3.4, 4.3.5.	B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. B.1. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. B.7. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). B.8. Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismoy los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación. B.9. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.	<ul style="list-style-type: none"> - El diseño de mensajes. Campos de aplicación. - El diseño editorial: elementos. - El diseño tipográfico. Morfología de los grupos tipográficos. - La señalética y los pictogramas. - El diseño gráfico. Características. - La publicidad en el diseño. Tipos de publicidad según la finalidad y según su soporte. - La identidad corporativa. Logotipo y la identidad visual. - El diseño web y la publicidad.
---	---------------------------	----------------------	--	--	--

c.- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CON ESPECIAL ATENCIÓN AL CARÁCTER FORMATIVO DE LA EVALUACIÓN Y A SU VINCULACIÓN CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación														Unidades en las que se trabaja
	I. 1.1. P	I. 1.2. D	I. 1.3. LCE	I. 1.4. LCM	I. 2.1. TI	I. 2.2. EJ	I. 2.3. PF	I. 2.4. CA	I. 2.5. PE	I. 3.1. PEUD	I. 3.2. CU			
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.			X		X	X					X			1, 3, 7,
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.			X		X									1, 2, 3, 4, 7, 8, 9,
2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes Técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.				X	X				X					2, 3, 4, 7, 8, 9
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.			X			X					X	X		2, 3, 4, 8, 9
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.		X			X						X			5, 6,
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			X			X			X					5, 6,

seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.											
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.	X		X		X					X	10, 11, 12
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.			X			X		X			10, 11, 12
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.		X		X			X		X		6, 10, 11, 12

Procedimientos de evaluación	Instrumentos
Observación sistemática I₁	I.1.1. Presentación oral. (P)
	I.1.2. Debate (D)
	I.1.3. Lista de control de puntualidad de entrega (LCE)
	I.1.4. Lista de control de uso del material artístico/técnico/informático (LCM)
Análisis de producciones	I.2.1. Trabajo de investigación (TI)
	I.2.2. Ejercicios (EJ)
	I.2.3. Portfolio (PF)
	I.2.4. Cuaderno del artista. (CA)
	I.2.5. Proyecto en equipo. (PE)
Pruebas específicas	I.3.1. Prueba escrita de Unidad Didáctica (PEUD)
	I.3.2. Cuestionario. (CU)

d.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1 ^a evaluación	2 ^a evaluación	3 ^a evaluación
<p>5% Criterio 1.1. 60% proyecto de investigación línea del tiempo historia del arte. 30% Examen 1: La creación visual. 10% Puntualidad de entrega</p> <p>3% Criterio 1.2. 60% Ejercicios. 30% Trabajo de investigación. 10% Lista de control: Puntualidad de entrega.</p> <p>5% Criterio 2.1. 70% Cuaderno del artista. 20% Proyecto de investigación. 10% Lista de control: uso responsable de materiales. Disponibilidad.</p> <p>15% Criterio 2.2. 70% Ejercicios plásticos con técnicas. 20% Examen 2/ cuestionario: Técnicas. 10% Puntualidad de entrega.</p>	<p>2% Criterio 1.2. 90% Trabajo de investigación: geometría en el diseño. 10% Puntualidad de entrega.</p> <p>5% Criterio 2.1. 90% Cuaderno del artista: planos y artistas. 10% Lista de control: precisión y claridad de materiales técnicos.</p> <p>5% Criterio 2.2. 80% Ejercicios plásticos con técnicas. 20% Examen 3: Sistemas de representación. 10% Puntualidad de entrega.</p> <p>6% Criterio 4.1. 40% Proyecto de investigación. 30% Ejercicios. 20% Examen 4: el diseño. 10% Puntualidad de entrega</p> <p>12% Criterio 4.2. 45% Ejercicios. 45% Proyecto en equipo. 10% Lista de control: puntualidad entrega</p> <p>3% Criterio 4.3. 80% Presentación portfolio. 10% Debates: diseño y funcionalidad. La moda. 10% Lista de control: programas informáticos.</p>	<p>6% Criterio 4.2. 45% Ejercicios. 45% Proyecto en equipo. 10% Lista de control: puntualidad entrega</p> <p>3% Criterio 4.3. 60% Presentación portfolio. 10% Debates: diseño y funcionalidad. La moda. 20% Examen: La publicidad. 10% Lista de control: programas informáticos.</p> <p>10% Criterio 3.1. 70% Trabajo de investigación. 10% Debate. 20% Examen 6: Lenguajes audiovisuales.</p> <p>20% Criterio 3.2. 45% Ejercicios 45% Proyecto en equipo. 10% Puntualidad de entrega</p>
TOTAL 28 %	TOTAL 33%	TOTAL: 39%

La nota final se obtendrá con la suma de la nota de los criterios de cada evaluación.