



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Curso escolar: 2025-2026

ÁREA/MATERIA: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

CURSO:1ºESO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

UNIDAD 1.- ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

- 1.- Identificar los elementos configuradores del lenguaje visual (línea, forma, plano, textura, volumen) en obras de arte y en composiciones propias
- 2.- Aplicar de manera creativa los elementos del lenguaje visual (línea, forma, plano, textura) en la creación de composiciones artísticas utilizando diversos materiales y técnicas.
- 3.- Conocer los valores expresivos de las formas y diferenciar formas cerradas y abiertas.
- 4.-Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales. Valorar su capacidad expresiva.
- 5.- Realizar una valoración crítica de las propias composiciones artísticas en relación con el uso de los elementos básicos del lenguaje visual.
- 6.- Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales en las imágenes, apreciar los distintos estilos y tendencias y valorar y respetar y disfrutar del patrimonio histórico cultural.

UNIDAD 2.- EL COLOR

- 1.- Experimentar con los colores primarios y secundarios.
- 2.- Comprender las cualidades esenciales del color: tonos, valor y saturación
- 3.- Conocer las gamas cromáticas: fría, cálida y acromática.
- 4.- Conocer las relaciones armónicas entre colores: monocromáticas, análogas y complementarios.
- 5.- Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas, experimentando con técnicas de mezcla de colores.
6. Aplicar el uso del color para crear armonías y contrastes visuales
- 5.- Explorar el uso del color en la expresión emocional
- 6.- Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos.
- 7.- Valorar de forma crítica el uso del color en las propias composiciones y en las de otros artistas

UNIDAD 3.- LA FORMA Y LA COMPOSICIÓN

- 1.- Comprender la sensación espacial creada con distintas posibilidades gráficas. Conocer las técnicas de encaje.
- 2.- Identificar y aplicar los principios fundamentales de la composición, como el equilibrio, la simetría, la asimetría, la proporción...
- 3.- Identificar y reconocer distintos estilos artísticos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico-artístico y cultural.
- 4.- Utilizar la disposición de los elementos (por ejemplo, las formas, el color y la textura) para crear una estructura compositiva efectiva que guíe la atención del espectador hacia el mensaje visual.
- 5.- Distinguir silueta, contorno y dintorno y trabajar entorno a ello.
- 6.-Entender los procesos de abstracción de la forma para generar obras gráfico-plásticas.
- 7.- Conocer y experimentar con las posibilidades de la luz.

UNIDAD 4.- EL LENGUAJE VISUAL

- 1.- Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
- 2.- Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma, significado y significante.
- 3.- Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
- 4.- Reconocer las diferentes funciones de comunicación.
- 5.- Aplicar los saberes de manera intencionada para la realización de cartelería social.
- 6.- Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos.
- 7.- Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. El collage y la cartelería.
- 8.- Analizar y reflexionar sobre el uso de los elementos visuales en las obras propias y ajenas y su vinculación con el mundo emocional.

UNIDAD 5.- EL CÓMIC

- 1.- Identificar las principales características del cómic: viñetas, secuencias, personajes, diálogos, bocadillos y onomatopeyas.
- 2.- Comprender cómo se utilizan estos elementos para narrar historias visuales y transmitir emociones y conocer los diferentes géneros y estilos que existen.
- 3.- Aplicar los elementos del lenguaje visual en la creación de cómics, desarrollando la capacidad narrativa a través de este.
- 4.- Valorar la creación propia, identificando aspectos a mejorar en cuanto a la organización visual, la expresividad de los personajes y el ritmo narrativo.

UNIDAD 6.- LA FOTOGRAFÍA Y EL CINE

- 1.- Reconocer y aplicar los elementos básicos del lenguaje visual en la fotografía y el cine.

- 2.- Observar y analizar las obras de otros fotógrafos y cineastas, reflexionando sobre las técnicas y recursos que utilizan para crear un mensaje visual efectivo y qué impacto tiene en el espectador.
- 3.- Aplicar el uso de la luz, la perspectiva, los planos fotográficos y los encuadres para expresar diferentes efectos y transmitir emociones o ideas en una imagen fija a través de la metáfora visual.
- 4.- Trabajar la edición y postproducción de imágenes fotográficas.
- 5.- Evaluar cómo las imágenes fotográficas o cinematográficas pueden transmitir un mensaje de manera directa o simbólica, teniendo en cuenta el contexto en que se presentan.
- 6.- Reflexionar sobre cómo se puede utilizar la fotografía o el cine para crear una narrativa visual que despierte la reflexión en el espectador.
- 7.- Desarrollar una visión crítica sobre el uso del lenguaje visual en el cine y la fotografía, y cómo estos medios se utilizan para contar historias y transmitir ideas en diferentes contextos.

UNIDAD 7.- LA GEOMETRÍA

- 1.- Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados.
- 2.- Utilizar el compás realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
- 3.- Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. Diferenciando claramente entre recta y segmento.
- 4.- Trazar la mediatriz de un segmento, utilizando compás y regla, la escuadra y el cartabón.
- 5.- Estudiar las aplicaciones del teorema Thales.
- 6.- Concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
- 7.- Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas plásticas secas, mixtas.
- 8.- Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico artístico y cultural.
- 9.- Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico.

UNIDAD 8.- LA GEOMETRÍA TRIDIMENSIONAL

- 1.- Clasificar los polígonos en función de sus lados. Y reconocer los regulares e irregulares.
- 2.- Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y ángulos.
- 3.- Construir triángulos conociendo tres de sus datos.
4. Conocer las propiedades geométricas de los polígonos.

- 5.- Conocer los diferentes cuadriláteros.
- 6.- Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
- 7.- Construcción de polígonos regulares.
- 8.- Construcción de p. regulares inscritos en una circunferencia.
- 9.- Construir polígonos estrellados.
- 10.- Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico plásticas secas, húmedas y mixtas.
- 11.- Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico artístico.
- 12.- Comprender fundamentos del lenguaje multimedia.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, CUSUAL Y AUDIOVISUAL

Curso escolar: 2025-2026

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	PESO (%)
1. Compromiso y Participación en el Aula (Aplicado al trabajo individual y grupal.)	Observación Directa	Se observa la actitud y participación de los estudiantes durante las actividades de clase. Se evalúa la actitud activa, la disposición para aprender, y el respeto a las normas de trabajo y convivencia en el aula. Aplicado al trabajo individual y grupal.	15%
	Cuestionarios de Autoevaluación	El alumnado reflexiona sobre su propia actitud y participación en el aula al final de cada trimestre.	
2. Resolución de Problemas y Esfuerzo en el Proceso (Aplicado al trabajo individual y grupal.)	Rúbricas de Evaluación	Rúbrica que evalúa la capacidad del estudiante para resolver problemas artísticos durante el proceso, así como su esfuerzo y perseverancia.	15%
	Observación Directa	El profesor observa cómo el estudiante enfrenta las dificultades en la realización de los ejercicios prácticos y cómo se esfuerza por resolver los problemas.	
	Rúbricas de Evaluación	Rúbrica que detalla los aspectos a evaluar en los trabajos prácticos, como la creatividad, precisión técnica, la claridad...	40%
	Portafolio de Arte	El portafolio recopila los trabajos y ejercicios realizados por el estudiante, permitiendo observar la evolución y la calidad de estos a lo largo del trimestre.	
	Observación Directa	El profesor realiza observaciones sobre cómo el alumno presenta y organiza sus trabajos en clase, evaluando aspectos	

		como la limpieza y la organización.	
4. Puntualidad y Cumplimiento de Plazos (entrega imprescindible del 80% de trabajos*)	Lista de Cotejo (Checklist)	Una lista donde se marca si los trabajos se entregaron dentro de los plazos establecidos. Incluirá aspectos como si el trabajo es entregado completo y en la fecha estipulada.	20%
5. Pruebas escritas/orales	Rúbricas de evaluación	Evalúa la claridad, precisión técnica, y profundidad de las respuestas a través de, por ejemplo, realización de mapas visuales.	10%
	Escala de Observación (Checklist)	Evalúa aspectos básicos como claridad, dominio del tema, y la interacción durante la prueba oral a través de dinámicas de evaluación (verdadero/falso, gamificación de las evaluaciones...)	

***ANOTACIONES:**

-Aunque el cumplimiento de plazos de entrega de los trabajos aparezca contando un 20% del peso total de la nota, de no **entregar un 80% de los trabajos** y tareas asignadas, contará como suspenso.

NOTA FINAL DEL CURSO.

Al ser evaluación continua la nota final será la **media de las tres evaluaciones**.

En febrero habrá exámenes de recuperación de la asignatura pendiente de cursos anteriores.

En junio se podrán recuperar las evaluaciones pendientes del curso que se está siguiendo.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Curso escolar: 2025-2026

ÁREA/MATERIA: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

CURSO: 2ºESO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

UNIDAD 1.- ELEMENTOS DE EXPRESIÓN VISUAL

- 1.- Identificar los elementos fundamentales de la expresión visual (línea, forma, textura, luz, etc.)
- 2.- Experimentar con las variaciones formales del punto, la línea, el plano y la textura, como el dibujo automático o la abstracción.
- 3.- Diferenciar las texturas naturales, táctiles y visuales, y valorar su capacidad expresiva.
- 4.- Adaptar los medios de representación gráfico-plástica a la representación de texturas a través de distintas técnicas, como la estampa.
- 5.- Identificar y valorar la importancia de los tipos de luz y sus cualidades como elementos expresivos, aplicando las nociones de valor y claroscuros.
- 3.- Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
- 4.- Resumir lo aprendido en una obra gráfica con referencia directa en vivo, usando técnicas de encaje y resolución de conflictos en las distintas fases.
- 5.- Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales en las imágenes, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

UNIDAD 2.-COLOR

- 1.- Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
- 2.-Comprender las cualidades esenciales del color. Tono, valor y saturación.
- 3.- Conocer las relaciones armónicas entre colores
- 4.-Expresar emociones mediante la utilización de distinto elementos configurativos y recursos gráficos: colores.
- 5.- Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera y el collage.
- 6.- Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.

7.- Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales en las imágenes, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

UNIDAD 3.- FORMA Y PLANO EN LA COMPOSICIÓN

- 1.- Identificar las principales cualidades de la forma.
- 2.- Comprender la importancia de la forma y el plano en la estructura de la composición artística, reconociendo cómo influyen en la percepción del espacio y la profundidad.
- 3.- Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
- 4.- Explorar y experimentar con diferentes combinaciones de formas y planos para lograr composiciones originales y expresivas que transmitan emociones, movimiento o calma.
- 5.- Reflexionar sobre el uso de la forma y el plano en las propias composiciones, evaluando su efectividad en la organización del espacio y la estructura de la obra.

UNIDAD 4.- PERCEPCIÓN Y LECTURA DE IMÁGENES

- 1.- Identificar los factores que influyen en la percepción visual de una imagen, tales como el contexto cultural, la experiencia previa, y las intenciones del autor.
- 2.- Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
- 3.- Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
- 4.- Reconocer las diferentes funciones de comunicación y reflexionar sobre cómo las imágenes se utilizan en diferentes contextos (publicidad, medios de comunicación, arte, etc.) para construir significados y cómo influyen en la percepción del espectador.
- 5.- Identificar y clasificar diferentes tipos de imágenes visuales (fotografía, pintura, ilustración, publicidad, cine, etc.), reconociendo sus características específicas y los códigos visuales que las definen.
- 6.- Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos.
- 7.- Experimentar con la construcción de imágenes utilizando diversas técnicas y materiales, con el fin de explorar y expresar intenciones comunicativas y emocionales de forma efectiva.
- 8.- Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.

UNIDAD 5.- LA IMAGEN FOTOGRÁFICA

- 1.- Comprender la fotografía como un medio técnico y artístico para la creación de imágenes, identificando sus elementos básicos (composición, iluminación, encuadre, etc.) y su capacidad para transmitir mensajes.
- 2.- Explicar cómo la fotografía puede capturar momentos, emociones o ideas, reconociendo su función como herramienta de comunicación visual en distintos contextos (arte, documental, publicidad, etc.).
- 3.- Identificar los principios técnicos básicos de la fotografía (exposición, enfoque, profundidad de campo, velocidad de obturación, etc.) y su influencia en la imagen final.
- 4.- Conocer los principios de la composición fotográfica, como la regla de los tercios, el equilibrio visual, la simetría, las líneas de fuga, el punto de vista y la perspectiva, para lograr una imagen visualmente atractiva y bien estructurada.
- 5.- Reconocer la evolución histórica de la fotografía y su influencia en las distintas formas de arte y en la cultura visual contemporánea.
- 6.-Evaluar críticamente las imágenes fotográficas en función de su uso, cuestionando la manipulación de la imagen y cómo esta puede influir en la percepción de la realidad y la verdad.

UNIDAD 6.-EL CINE Y LA TELEVISIÓN

- 1.-Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento y explorar sus posibilidades expresivas.
- 2.- Apreciar el lenguaje de 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.
- 3.- Identificar y explicar los diferentes géneros cinematográficos y televisivos (drama, comedia, documental, animación, etc.), comprendiendo sus características y funciones comunicativas.
- 4.- Distinguir y analizar los principales elementos técnicos del cine y la televisión (planos, ángulos de cámara, iluminación, montaje, sonido, música, efectos especiales, etc.) y comprender cómo influyen en la narración visual.
- 5.- Comprender los recursos narrativos empleados en el cine y la televisión, como la trama, los diálogos, el ritmo, la edición y los giros narrativos, y explicar cómo contribuyen al desarrollo de la obra.
- 6.- Desarrollar una actitud crítica frente al cine y la televisión, analizando cómo estas formas de comunicación visual pueden influir en la sociedad, las percepciones y las creencias del espectador.
7. Reconocer la evolución histórica del cine y la televisión, comprendiendo sus influencias en la cultura visual contemporánea y su papel en la sociedad a lo largo del tiempo.

UNIDAD 7- DE LA ILUSTRACIÓN A LA ANIMACIÓN

- 1.- Identificar y explicar el concepto de ilustración como una forma de expresión artística y su evolución histórica desde la ilustración tradicional hasta las formas más modernas, como la animación.

2.- Identificar y explicar los principios básicos de la animación, incluyendo la relación entre ilustración y movimiento, así como los fundamentos técnicos que permiten crear la ilusión de movimiento (fotograma, secuencia, velocidad de fotogramas, etc.).

3.- Explicar las técnicas de animación tradicionales (dibujos a mano, stop motion, etc.) y modernas (animación por ordenador, CGI, etc.), comprendiendo sus diferencias y aplicaciones en la producción audiovisual.

4.- Reconocer cómo la ilustración y la animación han influido en otros campos, como la publicidad, el cómic, los videojuegos y el diseño gráfico, y cómo se integran en la cultura visual contemporánea.

5.- Aplicar los conocimientos sobre ilustración y animación para crear proyectos visuales sencillos, como ilustraciones estáticas o animaciones cortas, utilizando técnicas tradicionales como el Flipbook.

6.- Evaluar la relación entre el arte de la ilustración, la animación y la tecnología, reflexionando sobre cómo los avances tecnológicos han modificado y ampliado las posibilidades creativas en la creación de imágenes animadas.

UNIDAD 8.- DIBUJO GEOMÉTRICO

1.- Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

2.-Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

3. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción

4. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.

5. Estudiar la construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia

6. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.

7. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.

8. Aplicar las condiciones de tangencias y enlaces para construir espirales de 2 y 3 centros.

UNIDAD 9.- PROPORCIÓN Y ESTRUCTURAS MODULARES

1.- Conocer el concepto de proporcionalidad y las aplicaciones del teorema de Thales y el teorema de la altura.

2.- Conocer qué son y cuáles son las curvas cónicas y los métodos para su construcción.

3.-Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.

4.- Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

5.- Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.

6.-Comprender el concepto de escala natural, de reducción y de ampliación.

UNIDAD 10.- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

1.- Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones y practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales

2.- Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos.

3.- Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

UNIDAD 11.- PERSPECTIVA CÓNICA

1.- Conocer los fundamentos de la perspectiva cónica.

2.- Comprender y practicar el procedimiento para representar figuras en perspectiva cónica frontal y oblicua.

3.- Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.

4.- Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, y valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

5.- Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, CÍSMICA Y AUDIOVISUAL

Curso escolar: 2025-2026

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	PESO (%)
1. Compromiso y Participación en	Observación Directa	Se observa la actitud y participación de los estudiantes durante las actividades de clase. Se	

el Aula (Aplicado al trabajo individual y grupal.)		evalúa la actitud activa, la disposición para aprender, y el respeto a las normas de trabajo y convivencia en el aula. Aplicado al trabajo individual y grupal.	15%
	Cuestionarios de Autoevaluación	El alumnado reflexiona sobre su propia actitud y participación en el aula al final de cada trimestre.	
2. Resolución de Problemas y Esfuerzo en el Proceso (Aplicado al trabajo individual y grupal.)	Rúbricas de Evaluación	Rúbrica que evalúa la capacidad del estudiante para resolver problemas artísticos durante el proceso, así como su esfuerzo y perseverancia.	15%
	Observación Directa	El profesor observa cómo el estudiante enfrenta las dificultades en la realización de los ejercicios prácticos y cómo se esfuerza por resolver los problemas.	
3. Calidad de los Trabajos Prácticos (Aplicado al trabajo individual y grupal.)	Rúbricas de Evaluación	Rúbrica que detalla los aspectos a evaluar en los trabajos prácticos, como la creatividad, precisión técnica, la claridad...	40%
	Portafolio de Arte	El portafolio recopila los trabajos y ejercicios realizados por el estudiante, permitiendo observar la evolución y la calidad de estos a lo largo del trimestre.	
	Observación Directa	El profesor realiza observaciones sobre cómo el alumno presenta y organiza sus trabajos en clase, evaluando aspectos como la limpieza y la organización.	
4. Puntualidad y Cumplimiento de Plazos (entrega imprescindible del 80% de trabajos*)	Lista de Cotejo (Checklist)	Una lista donde se marca si los trabajos se entregaron dentro de los plazos establecidos. Incluirá aspectos como si el trabajo es entregado completo y en la fecha estipulada.	20%
5. Pruebas escritas/orales	Rúbricas de evaluación	Evalúa la claridad, precisión técnica, y profundidad de las respuestas a través de, por ejemplo, realización de mapas visuales.	10%

	Escala de Observación (Checklist)	Evalúa aspectos básicos como claridad, dominio del tema, y la interacción durante la prueba oral a través de dinámicas de evaluación (verdadero/falso, gamificación de las evaluaciones...)	
--	--	---	--

***ANOTACIONES:**

-Aunque el cumplimiento de plazos de entrega de los trabajos aparezca contando un 20% del peso total de la nota, de no **entregar un 80% de los trabajos** y tareas asignadas, contará como suspenso.

NOTA FINAL DEL CURSO.

Al ser evaluación continua la nota final será la **media de las tres evaluaciones**.

En febrero habrá exámenes de recuperación de la asignatura pendiente de cursos anteriores.

En junio se podrán recuperar las evaluaciones pendientes del curso que se está siguiendo.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Curso escolar: 2025-2026

ÁREA/MATERIA: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

CURSO: 4ºESO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

UNIDAD 1: LOS ELEMENTOS GRÁFICO PLÁSTICOS

- 1.- Reconocer y comprender los elementos gráfico-plásticos fundamentales, tales como línea, forma, color, textura, espacio y volumen, y su aplicación en la creación de imágenes visuales en diferentes disciplinas artísticas y visuales.
- 2.-Analizar cómo estos elementos se combinan para generar composiciones visuales coherentes y cómo se utilizan en el diseño gráfico, la pintura, la escultura, el cómic, la fotografía, la animación.
- 3.-Aplicar los conocimientos sobre los elementos gráfico-plásticos para desarrollar composiciones artísticas propias, utilizando de manera adecuada los diferentes recursos visuales, como la proporción, la escala, el contraste y la armonía.
- 4.-Experimentar con distintas combinaciones de estos elementos en proyectos visuales, desarrollando la capacidad para crear imágenes innovadoras y expresivas a través de técnicas como la estampa.
- 5.-Desarrollar la capacidad perceptiva del estudiante para identificar y analizar los elementos gráfico-plásticos en obras de arte y producciones visuales contemporáneas, como anuncios publicitarios, diseño editorial, videojuegos, y obras artísticas.
- 6.-Desarrollar proyectos individuales o colaborativos en los que se apliquen estos elementos, creando una obra coherente y técnica que demuestre el dominio de los recursos visuales y el mensaje a transmitir.

UNIDAD 2. LA LUZ EN LAS REPRESENTACIONES ARTÍSTICAS

- 1.- Reconocer y comprender la importancia de la luz como uno de los principales elementos para modelar el espacio y transmitir sensaciones en las obras artísticas, tanto en la pintura, la escultura, la fotografía como en las artes digitales.
- 2.- Identificar y comprender los efectos visuales que la luz produce en las representaciones artísticas, como la creación de sombras, reflejos, contrastes y gradaciones tonales
- 3.- Estudiar la influencia de artistas clave en el uso de la luz, y más contemporáneamente, fotógrafos y cineastas, comprendiendo su impacto en la historia del arte.
- 4.- Analizar cómo la luz contribuye a la creación de volúmenes y profundidad en las representaciones artísticas, destacando cómo el uso de luces y sombras

influye en la percepción del espacio en las obras bidimensionales y tridimensionales.

5.- Conocer los diferentes tipos de luz (dura, suave, lateral, frontal, cenital) en composiciones visuales, creando diferentes efectos de modelado y texturización, y aprendiendo a controlarlos para mejorar la calidad estética y expresiva de la obra.

6.-Generar reflexiones sobre obras propias y ajenas.

7.- Desarrollar proyectos individuales o colaborativos en los que se apliquen estos elementos, creando una obra coherente y técnica que demuestre el dominio de los recursos visuales y el mensaje a transmitir.

UNIDAD 3.- LA COMPOSICIÓN

1.-Comprender y aplicar los principios fundamentales de la composición visual, tales como la proporción, equilibrio, armonía, contraste, ritmo y unidad, y su influencia en la organización y estructuración de los elementos en una obra de arte.

2. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los diferentes estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y la divulgación de las obras de arte.

3.- Identificar y reflexionar sobre la evolución de la composición en el arte, desde la rigidez de la simetría clásica hasta las composiciones más libres y abstractas de las vanguardias y el arte contemporáneo.

4.- Aplicar los principios de la composición espacial para crear efectos de profundidad y volumen en composiciones bidimensionales (dibujo, pintura, diseño gráfico) y tridimensionales (escultura, arquitectura).

5.- Reflexionar sobre cómo los principios de la composición contribuyen a la comunicación visual de una obra de arte, analizando cómo influyen en las emociones, la narrativa y el impacto visual del espectador.

UNIDAD 4.- LA IMAGEN FOTOGRÁFICA

1.- Reconocer y comprender la imagen fotográfica como un medio de expresión visual, identificando sus características y funciones en diferentes contextos (artísticos, sociales, publicitarios, informativos).

2.- Analizar la fotografía como una herramienta para comunicar mensajes, emociones e ideas a través de la captura de imágenes, comprendiendo su capacidad para influir en la percepción y el pensamiento del espectador.

3.- Familiarizarse con los aspectos técnicos básicos de la fotografía, tales como la exposición, la composición, la iluminación, el enfoque, la profundidad de campo y el balance de blancos, para la creación de imágenes visualmente efectivas.

4.- Desarrollar la capacidad de crear imágenes fotográficas que respondan a un propósito visual, ya sea en el campo artístico, documental, publicitario, etc., utilizando los recursos técnicos de forma adecuada para lograr el impacto visual deseado.

5.- Reflexionar sobre el impacto de la fotografía en la sociedad contemporánea, considerando su papel en los medios de comunicación, redes sociales, publicidad

y cultura visual e identificando cómo las imágenes pueden ser manipuladas o alteradas en términos de contexto, significado y representación, especialmente en plataformas digitales y en la prensa.

6.- Conocer la historia de la fotografía, identificando las etapas clave en su evolución, desde la invención de la cámara oscura hasta la fotografía digital contemporánea, y comprendiendo cómo los avances tecnológicos han influido en las técnicas y estilos fotográficos y reconoce a fotógrafos influyentes.

7.- Presentar y justificar los proyectos fotográficos realizados, explicando los recursos técnicos y estéticos utilizados en la creación de las imágenes, así como su propósito visual.

UNIDAD 5.- EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

1.-Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, valorando la labor de equipo.

2,-Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

3. -Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.

4.- Desarrollar la capacidad de narrar visualmente mediante la selección y disposición de planos y secuencias para construir un relato o expresar una idea clara y coherente.

5.- Realizar obras experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, como la fotografía secuencial, el vídeo o el stop motion, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

5.- Aplicar principios básicos de diseño sonoro en proyectos audiovisuales, creando una atmósfera adecuada que complemente la narración visual.

6.- Participar en proyectos colectivos de creación audiovisual, desarrollando habilidades de trabajo en equipo, coordinación y comunicación para llevar a cabo un proyecto audiovisual de manera efectiva.

UNIDAD 6.- LOS TRAZOS GEOMÉTRICOS

1.- Identificar y comprender los elementos fundamentales de la geometría, como los puntos, líneas, ángulos, curvas, polígonos y circunferencias, así como sus propiedades y relaciones.

2.- Reconocer la importancia de los trazos geométricos como herramientas básicas para la creación y la representación visual de formas y estructuras en el ámbito artístico.

3.-Experimentar con los trazos geométricos en composiciones artísticas, combinando figuras geométricas para crear composiciones visuales equilibradas y armónicas.

4.- Identificar la relación entre los trazos geométricos y las estructuras visuales presentes en el entorno, como la arquitectura, el diseño gráfico, la escultura y otras disciplinas artísticas.

5.- Reconocer la importancia de los trazos geométricos en el diseño de composiciones visuales complejas, como en la creación de espacios arquitectónicos, composiciones gráficas y otros proyectos visuales.

UNIDAD 7. -SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

1-Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los diferentes estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y la divulgación de las obras de arte

2.- Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.

3.- Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

4.- Reflexionar sobre la evolución de los sistemas de representación gráfica a lo largo de la historia del arte, desde las primeras representaciones hasta las técnicas más modernas utilizadas en la arquitectura, el diseño industrial y el arte digital.

5.- Presentar y defender en equipo los proyectos gráficos desarrollados, explicando los sistemas de representación utilizados y su justificación técnica y estética.

UNIDAD 8.- FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

1.Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.

2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.

3.Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales

4.- Crear composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, la terminología y los procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

5.Generar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo

6.- Reflexionar sobre la historia del diseño y su impacto en la sociedad, analizando movimientos como el Bauhaus, el Art Deco, el minimalismo y otros, y cómo sus principios siguen influyendo en el diseño contemporáneo.

7.- Participar activamente en proyectos colaborativos de diseño, trabajando en equipo para desarrollar soluciones creativas y eficaces, y coordinando las tareas de acuerdo con los roles asignados.

8.- Presentar y defender proyectos de diseño, explicando las decisiones tomadas en cuanto a los principios del diseño, las herramientas utilizadas y la funcionalidad de las propuestas.

UNIDAD 9.-BASES DEL DISEÑO TRIDIMENSIONAL

1.- Reconocer y comprender los principios básicos del diseño tridimensional, como el volumen, la forma, el espacio y la proporción, así como su aplicación en la creación de objetos tridimensionales

2.- Utilizar herramientas y materiales adecuados para la creación de maquetas y prototipos, mostrando control sobre el proceso de construcción y la manipulación de los materiales para lograr la forma deseada.

3.- Aplicar el concepto de escala para crear representaciones realistas y proporcionales de objetos tridimensionales, adaptándolos a diferentes tamaños según el proyecto.

4.- Analizar cómo el diseño tridimensional se utiliza en diferentes campos, como el diseño industrial, la escultura, la arquitectura y el diseño de productos, reconociendo la interrelación entre estos campos.

5.- Aplicar el pensamiento crítico y la reflexión estética en la elección de formas y materiales en los proyectos de diseño tridimensional, desarrollando una propuesta coherente desde el punto de vista visual y funcional.

6.- Presentar y defender proyectos de diseño tridimensional, explicando el proceso de desarrollo, la elección de materiales, las decisiones de diseño y los objetivos funcionales y estéticos de la propuesta.

UNIDAD 10. -EL DISEÑO INDUSTRIAL: LOS OBJETOS Y EL DISEÑO TEXTIL

1.- Identificar los aspectos fundamentales del diseño de productos industriales, tales como la ergonomía, la funcionalidad, la producción en serie y la estética, y su relación con las necesidades y usos cotidianos de los usuarios.

2.- Analizar el ciclo de vida de un producto industrial, desde su conceptualización, diseño, producción hasta su descarte o reciclaje, y comprender la importancia de la sostenibilidad en el diseño industrial.

3.- Utilizar herramientas y técnicas de representación (bocetos, planos, maquetas) para desarrollar proyectos de diseño industrial de objetos sencillos, mostrando una adecuada planificación y resolución de problemas.

4.- Reconocer la importancia de la sostenibilidad en el diseño textil, analizando el impacto ambiental de las técnicas de producción y los materiales utilizados, y proponiendo soluciones más sostenibles.

5.- Desarrollar proyectos de diseño textil, como la creación de prendas de vestir o accesorios, aplicando conceptos de corte, costura y elección de materiales para crear productos funcionales y estéticamente agradables.

6.- Reflexionar sobre el impacto social y ambiental del diseño industrial y textil, reconociendo la importancia de la sostenibilidad y la responsabilidad social en la

creación de productos que resuelvan problemas prácticos sin comprometer el medio ambiente ni los derechos de los trabajadores.

7.- Presentar proyectos de diseño industrial y textil, explicando el proceso de desarrollo, los principios aplicados y la justificación de las elecciones de materiales, formas y procesos de producción.

UNIDAD 11. -EL DISEÑO DE ESPACIOS: URBANISMO Y ARQUITECTURA

1.- Reconocer los principios básicos del diseño urbano y la arquitectura, como la funcionalidad, la estética, la sostenibilidad y la accesibilidad, y entender cómo influyen en la calidad de los espacios construidos.

2.- Analizar la historia y la evolución de la arquitectura y el urbanismo, comprendiendo las influencias de los estilos arquitectónicos y los movimientos urbanísticos en la forma de los espacios que habitamos.

3.- Aplicar los principios del diseño arquitectónico en la creación de proyectos sencillos de espacios interiores (habitaciones, oficinas, etc.) y exteriores (parques, plazas, jardines), considerando la distribución y la funcionalidad de los mismos.

4.- Elaborar maquetas tridimensionales de espacios arquitectónicos y urbanos, utilizando materiales adecuados y mostrando el desarrollo del proyecto desde su concepto inicial hasta su ejecución final.

5.- Reflexionar sobre el impacto social y ambiental de los proyectos arquitectónicos y urbanos, considerando la sostenibilidad en el uso de materiales, la eficiencia energética de los edificios, y la integración de los espacios en su contexto.

6.- Fomentar la creatividad en el diseño de proyectos arquitectónicos y urbanos, proponiendo soluciones innovadoras que resuelvan problemas contemporáneos relacionados con la sostenibilidad o la accesibilidad.

7.- Participar activamente en proyectos grupales de diseño arquitectónico y urbano, colaborando en la creación de maquetas o presentaciones gráficas, y gestionando las tareas de manera organizada para desarrollar un proyecto conjunto.

UNIDAD 12. -EL DISEÑO Y LA COMUNICACIÓN

1.- Reconocer los principios fundamentales del diseño gráfico y su relación con la comunicación visual, como la tipografía, el color, la composición y el uso de imágenes, comprendiendo cómo estos elementos interactúan para transmitir mensajes claros y efectivos.

2.- Identificar la función del diseño en la comunicación visual a través de diferentes soportes, como la publicidad, el diseño editorial, el branding y los medios digitales, reconociendo la importancia de una comunicación coherente y accesible para el público objetivo.

3.- Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.

4.- Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales

5.- Comprender la evolución histórica y los diferentes estilos dentro del diseño gráfico, reconociendo cómo el contexto social, cultural y tecnológico influye en las decisiones de diseño y en las formas de comunicación visual.

6.- Desarrollar proyectos gráficos que reflejen el pensamiento creativo, aplicando recursos visuales novedosos o poco convencionales para mejorar la eficacia comunicativa del diseño.

7.- Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial

8.- Participar activamente en proyectos colaborativos, contribuyendo con ideas y habilidades técnicas al desarrollo de proyectos de diseño gráfico para la comunicación visual.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, CUSUAL Y AUDIOVISUAL

Curso escolar: 2025-2026

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	PESO (%)
1. Compromiso y Participación en el Aula (Aplicado al trabajo individual y grupal.)	Observación Directa	Se observa la actitud y participación de los estudiantes durante las actividades de clase. Se evalúa la actitud activa, la disposición para aprender, y el respeto a las normas de trabajo y convivencia en el aula. Aplicado al trabajo individual y grupal.	15%
	Cuestionarios de Autoevaluación	El alumnado reflexiona sobre su propia actitud y participación en el aula al final de cada trimestre.	
2. Resolución de Problemas y Esfuerzo en el Proceso (Aplicado al trabajo individual y grupal.)	Rúbricas de Evaluación	Rúbrica que evalúa la capacidad del estudiante para resolver problemas artísticos durante el proceso, así como su esfuerzo y perseverancia.	15%
	Observación Directa	El profesor observa cómo el estudiante enfrenta las dificultades en la realización de los ejercicios prácticos y cómo se esfuerza por resolver los problemas.	
3. Calidad de los Trabajos Prácticos (Aplicado al trabajo individual y grupal.)	Rúbricas de Evaluación	Rúbrica que detalla los aspectos a evaluar en los trabajos prácticos, como la creatividad, precisión técnica, la claridad...	40%
	Portafolio de Arte	El portafolio recopila los trabajos y ejercicios realizados por el estudiante, permitiendo observar la evolución y la calidad de estos a lo largo del trimestre.	
	Observación Directa	El profesor realiza observaciones sobre cómo el alumno presenta y organiza sus trabajos en clase, evaluando aspectos	

		como la limpieza y la organización.	
4. Puntualidad y Cumplimiento de Plazos (entrega imprescindible del 80% de trabajos*)	Lista de Cotejo (Checklist)	Una lista donde se marca si los trabajos se entregaron dentro de los plazos establecidos. Incluirá aspectos como si el trabajo es entregado completo y en la fecha estipulada.	20%
5. Pruebas escritas/orales	Rúbricas de evaluación	Evalúa la claridad, precisión técnica, y profundidad de las respuestas a través de, por ejemplo, realización de mapas visuales.	10%
	Escala de Observación (Checklist)	Evalúa aspectos básicos como claridad, dominio del tema, y la interacción durante la prueba oral a través de dinámicas de evaluación (verdadero/falso, gamificación de las evaluaciones...)	

***ANOTACIONES:**

-Aunque el cumplimiento de plazos de entrega de los trabajos aparezca contando un 20% del peso total de la nota, de no **entregar un 80% de los trabajos** y tareas asignadas, contará como suspenso.

-Se realizará una actividad de “conservación del patrimonio cultural” a lo largo de los tres trimestres que, de completarse, se sumará un **0,5 adicional a la nota** de cada miembro del alumnado. De no completarse, no habrá sustracción.

NOTA FINAL DEL CURSO.

Al ser evaluación continua la nota final será la **media de las tres evaluaciones**.

En febrero habrá exámenes de recuperación de la asignatura pendiente de cursos anteriores.

En junio se podrán recuperar las evaluaciones pendientes del curso que se está siguiendo.