

EXTRACTO DE LA PROGRAMACIÓN
DOCENTE
DE
EDUCACIÓN, PLÁSTICA VISUAL
Y AUDIOVISUAL

4º curso de Educación Secundaria Obligatoria

Curso 2021/22

OBJETIVOS DE LA MATERIA

La enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

- Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- Appreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
- Valorar y respetar el patrimonio cultural de Asturias (histórico, artístico, arqueológico, etnográfico, históricoindustrial y natural) como símbolo de nuestra historia y preciado legado que debemos disfrutar, divulgar y conservar en las mejores condiciones, para transmitir a las generaciones futuras los bienes que lo componen.
- Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación, a través de diversos medios de expresión y representación.
- Expresarse con creatividad mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
- Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas y grupos.
- Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
- Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, aplicando las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies para establecer una comunicación eficaz.
- Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados, y revisar y valorar de forma oral y escrita, al final de cada fase, el estado de su consecución.
- Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, practicando la tolerancia, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

Los contenidos esenciales se indican con letra cursiva.

Bloque 1. Expresión plástica

- *Elaboración de obras gráficas y dibujos empleando los siguientes aspectos: encaje, composición, relación figura-fondo, proporción, expresividad del trazo, claroscuro, y textura.*
- *Experimentación y exploración a través de los procesos y técnicas de expresión gráfico-plásticas del dibujo artístico, el volumen y la pintura, para la realización de sus producciones.*
- Realización de composiciones mediante técnicas de grabado y reprografía, en función de sus posibilidades expresivas.
- *Creación de obras pictóricas, mediante acuarelas, témperas y acrílicos, en las que desarrollen esquema, mancha, composición, color y textura.*
- *Construcción de expresiones artísticas volumétricas a partir de materiales diversos, valorando sus posibilidades creativas.*
- Observación y análisis de los valores artísticos y estéticos en imágenes de diferentes períodos artísticos, sobre todo en las manifestaciones artísticas asturianas.
- *Interés por la búsqueda de materiales, soportes, técnicas, herramientas y por la constancia en el trabajo para conseguir un resultado concreto.*
- *Elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa.*
- *Representación personal de ideas (partiendo de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico adecuado, mostrando iniciativa, creatividad e imaginación con autoexigencia en la superación de las creaciones propias.*

Bloque 2. Dibujo técnico

- *Uso razonado de los conceptos de proyección y descripción técnica que utiliza el sistema diédrico para la representación de objetos tridimensionales en un espacio bidimensional.*
- *Utilización de los diferentes sistemas de representación en función de sus entornos de aplicación.*
- *Uso de los fundamentos que rigen los sistemas de representación cónico y axonométrico para describir ambientes y objetos del entorno.*
- *Apreciación de la capacidad descriptiva de las perspectivas.*
- *Introducción al concepto de normalización.*
- *Representación de objetos en el sistema diédrico, incorporando los elementos de acotación necesarios para su construcción y teniendo en cuenta las normas establecidas al respecto.*

- Interpretación de representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas y urbanismo y de objetos y artefactos técnicos.
- *Elaboración de formas basadas en redes modulares.*
- *Trazado de polígonos regulares.*
- *Aplicación de tangencias entre rectas y circunferencias.*

Bloque 3. Fundamentos del diseño

- *Observación de los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño.*
- *Elaboración de un proyecto de diseño gráfico, considerando los factores que intervienen en el proceso de creación: presupuestos iniciales, investigación y recopilación de información, bocetos iniciales, presentación de soluciones, realización, maqueta y evaluación.*
- *Experimentación, mediante los elementos visuales, conceptuales y relacionales del lenguaje visual, de las posibilidades y propiedades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas aplicadas al diseño.*
- *Ordenación de la sintaxis de los lenguajes visuales en los procesos de diseño (gráfico, interiorismo y modas) y la publicidad.*
- *Organización del proceso de reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad, teniendo en cuenta sus dimensiones comunicativas y estéticas, fomentando el análisis crítico con actitud abierta y flexible.*
- *Interés por conocer los principales estilos y las tendencias actuales en los diferentes ámbitos del diseño.*
- *Actitud crítica razonada ante imágenes publicitarias cuyo contenido muestre cualquier tipo de discriminación sexual, cultural, social o racial.*
- *Observación de la gran evolución experimentada por las técnicas gráficas tras la implantación de los programas informáticos de diseño asistido por ordenador.*

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

- *Experimentación a través de las técnicas de expresión gráfico-plástica aplicadas a la animación e interactividad, para producir y transformar imágenes visuales con diferentes intenciones.*
- *Organización del proceso de reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia, fomentando el pensamiento divergente y la creatividad.*
- *Interpretación de los elementos más representativos de la sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico.*
- *Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.*

- *Análisis de los estereotipos y prejuicios vinculados a la edad, a la raza o al sexo presentes en estos medios.*
- *Utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en las propias producciones.*
- *Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).*
- *La televisión como medio de comunicación; televisión y audiencia. Funciones de la televisión.*
- *Análisis de la imagen: las características visuales y los significados de las imágenes.*

SECUENCIACIÓN Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

| BLOQUES DE CONTENIDOS | HORAS | SEMANAS |
|---------------------------------------------|-------|---------|
| BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO | 33 | 11 |
| BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA | 27 | 9 |
| BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO | 24 | 8 |
| BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA | 18 | 6 |

TOTAL 102 34

Se podrá alterar el orden de algunos contenidos, previsto inicialmente, en caso de aislamiento preventivo por motivos sanitarios.

METODOLOGÍA. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES

De acuerdo al Real Decreto 43/2015 de 10 de junio por el que se regula la ordenación y establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias la metodología didáctica en esta etapa educativa

será fundamentalmente activa y participativa, favoreciendo el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula.

A causa de la crisis sanitaria ocasionada por la COVID-19 todas las actividades en el aula se desarrollarán de manera individual y las grupales se plantearán a través de medios informáticos.

El proceso de enseñanza-aprendizaje será organizado en base a una progresión adecuada de los contenidos y competencias partiendo de aquellos que han sido alcanzados por los alumnos y las alumnas el curso pasado e interconectando los nuevos contenidos, con aquellos considerados como esenciales y que no hubiesen sido adquiridos el curso anterior. Para ello se hará previamente un diagnóstico a partir del Informe Final de Departamento y las evaluaciones iniciales.

Se plantearán algunas actividades que impliquen la realización de un proyecto a partir de una idea inicial, que permita a las alumnas y los alumnos investigar, participar en él con creatividad, desarrollar su sentido de la iniciativa, el carácter emprendedor y habilidades de carácter social y cívico.

Partiendo de la explicación de algunos aspectos teóricos, el desarrollo de la materia se abordará desde un punto de vista práctico. Por otra parte, con la utilización del flipped classroom al abordar muchos de los contenidos, el profesorado asumirá el rol de guía, posibilitando los diferentes ritmos de aprendizaje y desarrollando el trabajo autónomo del alumnado. La adquisición de los conocimientos, de las destrezas y de las competencias se producirá desde la experiencia, la experimentación, la investigación, la creación y la reflexión acerca del trabajo realizado.

Las actividades del aula serán variadas facilitando las posibilidades de experimentar con diferentes materiales y vincularlas tanto al aula como al entorno en que viven los estudiantes, a los medios de comunicación y de tratamiento de la información que tienen a su alcance.

La graduación de los diferentes procedimientos, técnicas gráfico-plásticas y métodos de trabajo se hará en función de la dificultad y nivel de experimentación de las alumnas y los alumnos, para que los resultados obtenidos les puedan servir de motivación.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, serán entendidas como herramienta fundamental en el proceso pedagógico, como instrumento para la comunicación oral y escrita, como fuente de consulta y como campo de experimentación hacia nuevas formas de expresión y creación. Se utilizarán plataformas digitales del entorno 365, Aulas Virtuales de Educastur etc, pero que se enlazarán siempre desde los equipos de Teams.

Durante las clases presenciales el profesor expondrá los contenidos teóricos, los temas a investigar y se comenzará la realización de tareas,

mientras que las clases no presenciales los alumnos/as las dedicarán a la investigación, preparación de temas y finalización de tareas. Sin embargo, **en situación de cuarentena o aislamiento preventivo por motivos sanitarios**, el proceso de enseñanza y aprendizaje continuará exclusivamente a través de **medios telemáticos**. Se realizará a través de un equipo Teams, plataforma en la que se enlazarán el resto de las aplicaciones como las Aulas Virtuales de Educastur. En ellas se colgarán los materiales, proyectos, actividades y las explicaciones necesarias para la realización de las mismas.

Dichas actividades deberán enviarse, en el plazo establecido, a la plataforma digital. El formato dependerá de la naturaleza de las mismas, en caso de no haber sido realizadas digitalmente se podrán fotografiar, por ejemplo, con un smartphone.

La comunicación con alumnos y familias se realizará a través de las plataformas de entorno 365 y de la aplicación TockAppSchool, según las directrices marcadas por el centro.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Bloque 1. Expresión plástica

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

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Aplicar estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual al trabajo planteado.
- Realizar composiciones variadas y utilizar distintos elementos del lenguaje plástico y visual, respetando las ideas y soluciones propias y del resto de sus compañeros y compañeras.
- Valorar y defender su aportación al desarrollo del trabajo, aceptando los propios errores y mostrando una actitud de respeto hacia las críticas de sus compañeros y compañeras.

Estándares de aprendizaje

- Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

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

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Analizar y describir oralmente o por escrito los elementos visuales y la composición de una imagen.
- Realizar el esquema gráfico de una obra de arte atendiendo a su perspectiva, centro o centros de interés, esquemas de movimientos y ritmos, recorridos visuales, distribución de masas y tonalidades.
- Reconocer y emplear en una imagen las técnicas, los materiales y los elementos visuales que se han empleado en su elaboración y que determinan sus características visuales.
- Utilizar la variación y modificación del color como recurso creativo para cambiar el significado de una imagen, experimentando y manipulando diferentes programas digitales.

Estándares de aprendizaje

- Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
- Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
- Cambia el significado de una imagen por medio del color.

3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Realizar una indagación previa para conocer de forma adecuada y seleccionar los materiales que mejor se ajusten al proyecto artístico.
- Utilizar diferentes materiales y técnicas en el análisis gráfico, el encaje y acabado de sus proyectos que representen diferentes objetos y entornos próximos al centro.
- Investigar las características estéticas de las pinturas al agua y los procedimientos de lavado y estarcido para reconocer y producir diferentes texturas expresivas.
- Apreciar, compartir y respetar su espacio de trabajo y material, así como el de sus compañeros y compañeras.

Estándares de aprendizaje

- Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
- Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Organizar el trabajo y tomar decisiones estableciendo prioridades, cumpliendo con las especificaciones y los plazos acordados y evaluar el proceso, la técnica y el resultado obtenido.
- Trabajar de forma organizada y solidaria, adaptándose a diversos puestos de trabajo dentro del grupo.
- Apreciar y respetar las creaciones artísticas propias y de sus compañeros y compañeras.

Estándares de aprendizaje

- Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

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

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Distinguir los elementos formales en diferentes tipos de imágenes y obras de arte (espacio plástico, color, textura, proporción, movimiento, ritmo y composición) y valorar las obras de arte con curiosidad y respeto.
- Identificar la técnica o conjunto de técnicas utilizadas en la ejecución de una obra y describir, oralmente o por escrito, las características de obras de arte, publicitarias y de diseño, teniendo en cuenta sus dimensiones comunicativas y estéticas.
- Analizar y situar en el periodo artístico correspondiente las obras pictóricas, escultóricas y arquitectónicas más significativas del patrimonio cultural asturiano.

Estándares de aprendizaje

- Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.
- Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

Bloque 2. Dibujo técnico

1. 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.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Reconocer las propiedades básicas de las tangencias y realizar trazados de tangencias.
- Reconocer y analizar estructuras bidimensionales regulares e irregulares.
- Diseñar redes modulares y teselaciones.
- Construir volúmenes geométricos simples a partir de la representación de sus desarrollos.
- Diseñar y reproducir formas sencillas, que en su definición contengan enlaces de tangencias.
- Elaborar y participar activamente en proyectos de construcción geométrica cooperativos y aplicar estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.

Estándares de aprendizaje

- Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
- Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
- Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
- Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

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

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Representar objetos tridimensionales a partir de sus vistas principales.
- Utilizar los sistemas de representación para dibujar a partir de sus vistas, el volumen de diferentes objetos del entorno próximo.
- Indicar las dimensiones de las diferentes partes de un objeto representado por sus vistas y aplicar las normas de acotación.
- Utilizar y reconocer los distintos sistemas de representación gráfica en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería para realizar apuntes del natural aplicando los fundamentos de la perspectiva cónica.

Estándares de aprendizaje

- Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
- Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
- Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

- Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Utilizar programas de dibujo por ordenador para representar los planos técnicos correspondientes al proyecto de diseño de un objeto simple.
- Utilizar programas de dibujo por ordenador para construir redes modulares, realizar piezas sencillas a partir de sus vistas y polígonos estrellados a color.

Estándares de aprendizaje

- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Bloque 3. 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.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Conocer, analizar y describir los elementos representativos y simbólicos de una imagen.
- Modificar alguno de los componentes de una imagen para cambiar sus características visuales y crear una imagen nueva.
- Apreciar y valorar las cualidades plásticas, estéticas y funcionales en el proceso de creación artística.
- Analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico del entorno cultural e identificar los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados, utilizando con propiedad el lenguaje visual y verbal para comunicar sus conclusiones.

Estándares de aprendizaje

- Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
- Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

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

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Analizar y diferenciar las diferentes ramas del diseño.
- Identificar y clasificar objetos en las distintas ramas del diseño.

- Reconocer los cambios producidos en el diseño de productos para asimilar la imagen como un producto cultural que evoluciona con el tiempo y con la sociedad.

Estándares de aprendizaje

- Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama 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.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Utilizar diferentes contrastes (de color, textura y tamaño) para dar un mayor significado a la comunicación y un aspecto más dinámico al diseño.
- Realizar diferentes diseños y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas.
- Planificar y desarrollar las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
- Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño.
- Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, identificar problemas y aportar soluciones creativas utilizando programas de diseño por ordenador.
- Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional y potenciar el desarrollo del pensamiento divergente.
- Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos de diseño con la técnica del fotomontaje para realizar imágenes con nuevos significados.
- Utilizar programas informáticos de ilustración y diseño y aplicar su uso a diferentes propuestas de diseño.

Estándares de aprendizaje

- Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
- Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
- Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.
- Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
- Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando los realizados por compañeras y compañeros.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

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 y valorando la labor de equipo.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Manejar con soltura la cámara de fotos y la videocámara, utilizando los controles y funciones principales.
- Analizar y grabar diferentes tipos de planos, utilizando los elementos de la imagen: encuadre, luz, color y composición.
- Crear diferentes imágenes con fines publicitarios, informativos y expresivos.
- Realizar un *storyboard* como guión para producir la secuencia de una película.

Estándares de aprendizaje

- Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
- Realiza un *storyboard* a modo de guión para la secuencia de una película.

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

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Diferenciar los distintos planos, angulaciones y movimientos de cámara y apreciar su valor expresivo en diferentes películas cinematográficas.
- Utilizar la cámara fotográfica para realizar diversos tipos de planos y valorar sus factores expresivos.
- Utilizar las diferentes fases del proceso fotográfico para la realización de series fotográficas con diferentes criterios estéticos.
- Clasificar imágenes de prensa estableciendo semejanzas y diferencias entre ellas por los elementos visuales o la composición, analizando sus finalidades.

Estándares de aprendizaje

- Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
- Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
- Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Elaborar y modificar diferentes imágenes mediante programas de dibujo y edición digital.

- Utilizar los recursos informáticos y las tecnologías para crear un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
- Experimentar a través del proceso de creación, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el vídeo y el cine, para realizar un proyecto personal.

Estándares de aprendizaje

- Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
- Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
- Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

4. 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.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Analizar distintos productos publicitarios y rechazar los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.
- Identificar y analizar los elementos del lenguaje publicitario en prensa y televisión.
- Debatir sobre los estereotipos en la imagen publicitaria.

Estándares de aprendizaje

- Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los procedimientos que se van a utilizar para evaluar el aprendizaje de los alumnos son los siguientes:

1.- La observación sistemática del trabajo en el aula y/o en su caso en la plataforma digital:

El proceso de realización de las actividades propuestas en el aula, las actitudes ante la materia y la interacción con sus compañeros, así como la adquisición de hábitos en la realización de trabajos, serán las situaciones en las que se va a centrar la observación.

Los indicadores concretos sobre los que se va a centrar la observación, atendiendo a los contenidos y procedimientos que se van a trabajar, serán:

- Capacidad del alumno para establecer un proceso de trabajo y elaboración apoyado en la lógica.

Programación / IES Leopoldo Alas Clarín / Curso 2021-2022

- Capacidad del alumno para elaborar soluciones razonadas ante distintos problemas.
- Adecuada utilización de los instrumentos de dibujo, materiales y cuidado de los mismos.
- El esfuerzo, dedicación y actitud puestos en las actividades y en la materia.
- Interacción con los compañeros.
- Cumplimiento de los plazos de entrega establecidos.

Algunos de los instrumentos con los que se podría registrar la observación:

- Listas de control.
- Escalas de observación.
- Diarios de clase.
- Registro de plazos de entrega de tareas.
- Rúbricas.

2.- Seguimiento de las actividades de enseñanza-aprendizaje:

Con este procedimiento se puede apreciar destrezas y habilidades propias de las técnicas gráficas, grado de asimilación de conceptos, progresos experimentados por los alumnos, dificultades encontradas... etc.

Los indicadores sobre los que se va a centrar este seguimiento, tanto en las actividades de aula como en las propuestas para realizarlas fuera de ella, serán los siguientes:

- Adecuación de los resultados al objeto de las actividades.
- La creatividad y originalidad.
- Precisión y limpieza de los trabajos presentados.
- Adecuada progresión en la realización de las actividades propuestas y proceso de trabajo en general.

Algunos de los instrumentos con los que se podría registrar la observación:

- Exposiciones orales.
- Actividades prácticas (ejercicios, dibujos, ilustraciones etc).
- Trabajos escritos.
- Trabajos o producciones en soporte digital.
- Proyectos de investigación.

3.- Realización de pruebas específicas (escritas, orales u otras en soporte digital):

Se pretende con estas pruebas comprobar si se han conseguido los objetivos de aprendizaje previstos, el grado de alcance y consolidación de los mismos, en qué medida han servido en su consecución las actividades realizadas, el nivel de participación e interés de los alumnos, etc. Consistirán

en la resolución de algunos problemas o ejercicios ajustados a aquellos contenidos considerados como necesarios para que el alumno pueda interpretar la nueva información. El grado de dificultad será similar a los ejercicios realizados como actividades.

Algunos de los instrumentos con los que se podría registrar la observación:

- Adecuación de los resultados al objetivo de las pruebas.
- Precisión y limpieza en la realización y presentación de las mismas.

Los instrumentos con los que se va a registrar la observación:

- Pruebas escritas.
- Pruebas orales u otras en soporte digital

4.- Análisis del proceso de trabajo y de resultados:

Se trata de que el alumnado reflexione sobre su aprendizaje (progresos, dificultades, resultados obtenidos, interés y nivel de esfuerzo hacia la materia...) y de que el profesor conozca sus necesidades.

Los indicadores sobre los que se va a centrar este seguimiento, serán los siguientes:

- Calificaciones obtenidas por los alumnos/as.
- Dudas y dificultades mostradas en la realización de actividades y pruebas específicas.

Algunos de los instrumentos con los que se podría registrar la observación:

- Diálogo con el alumnado.
- Entrevistas con el alumnado.
- Foros en las plataformas digitales.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y PROMOCIÓN

Ya se ha hecho alusión anteriormente a los procedimientos de evaluación del aprendizaje de los alumnos, en este apartado definiremos los criterios de calificación y de promoción de los mismos. La calificación en cada una de las evaluaciones programadas, vendrá dada por los resultados obtenidos en los siguientes aspectos:

- **Actividades consideradas de refuerzo o consolidación, que serán entregadas en los plazos establecidos.**
- **Pruebas específicas objetivas.**
- **Proceso de trabajo y actitud positiva en clase**

En la calificación de estas actividades y pruebas se tendrá en cuenta los **estándares de aprendizaje** de cada unidad o conjunto de unidades didácticas objeto de evaluación. Los estándares que se refieren a los procesos de creación, resolución de problemas, utilización de los materiales y herramientas propias del lenguaje visual se evaluarán durante el desarrollo de las clases valorándose el trabajo en equipo así como las actitudes de **respeto**, tolerancia y **cooperación**. En el caso de que la docencia no sea presencial, se hará el seguimiento de las distintas fases del proceso de trabajo a través de la plataforma digital.

La calificación en cada una de las evaluaciones programadas se obtendrá de acuerdo a los siguientes criterios:

- **Actividades en el aula y de refuerzo:** **40%**
- **Proceso de trabajo y utilización de materiales:**..... **25%**
- **Pruebas específicas objetivas:** **35%**

En el caso de que durante alguna evaluación no se realizara prueba específica, la calificación se obtendrá de acuerdo a los siguientes criterios:

- **Actividades en el aula y de refuerzo:** **75%**
- **Proceso de trabajo y utilización de materiales:**..... **25%**

Durante los períodos de docencia presencial, en caso de que un alumno **presente trabajos que no han sido realizados en clase** y no se puedan emplear los procedimientos e instrumentos de evaluación del aprendizaje descritos en la programación, si se considera necesario, **se aplicará un sistema extraordinario de calificación**. Este consistirá en una prueba teórico-práctica con el fin de valorar los estándares de aprendizaje correspondientes a los contenidos desarrollados en dichos trabajos.

Los alumnos que no superen alguna evaluación, deberán hacer una prueba de recuperación y/o volver a entregar las actividades planteadas en clase, el día de realización de dicha prueba o antes.

Todos los alumnos que superen las tres evaluaciones habrán aprobado la asignatura, y su nota global será la media aritmética de las calificaciones obtenidas en cada una de ellas.

A los alumnos y alumnas que no obtengan una calificación positiva en el conjunto de las evaluaciones y siempre que no sea debido al abandono de la materia, se les podrá dar una nueva oportunidad realizando una prueba global en **junio** basada en los contenidos fijados para esta área, siendo preceptivo la entrega de todas las actividades realizadas durante el curso.

Programación / IES Leopoldo Alas Clarín / Curso 2021-2022

Los criterios descritos anteriormente se aplicarán en la prueba extraordinaria de **septiembre**.

Plan de recuperación estival

A fin de facilitar al alumno la recuperación de la materia evaluada negativamente en junio, el profesor encargado de la materia durante el curso entregará al alumno un plan de recuperación estival que incluirá:

- La relación de actividades.
- Tipo de pruebas de examen de septiembre.
- Criterios de calificación.

Para aprobar la materia en la convocatoria de septiembre deberán entregar las actividades incluidas en el plan de recuperación estival y si el profesor/a lo considera necesario, realizar una prueba de examen.

En Oviedo a 8 de octubre de 2021

La jefa de Departamento

Fdo.: M^a José Hermida Prieto.