**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**DPTO. ARTÍSTICO-DEPORTIVO**

**MÚSICA**

**6. La Evaluación en la Educación Secundaria Obligatoria**

El currículo oficial establece unos criterios que constituyen enunciados que indican qué evaluar para el primer ciclo y Bachillerato. Los criterios de evaluación hacen posible la acción educadora al permitir el seguimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje ajustando los itinerarios que se recorren en función de los objetivos previstos. Aquí se halla su gran finalidad o función formativa.

Los criterios de evaluación del primer ciclo de la ESO

1. Reconocer los parámetros del sonido y los elementos básicos de la música, utilizando un lenguaje técnico apropiado.

2. Diferenciar las sonoridades de los instrumentos de la orquesta, así como su forma, y los tipos de voces más comunes.

3. Distinguir los elementos que se utilizan en la representación gráfica de la música (colocación de las notas en el pentagrama; clave de sol y de fa en cuarta; duración de las figuras; signos que afectan a la intensidad y matices; indicaciones rítmicas y de tempo, etc.).

4. Reconocer y aplicar los ritmos y compases a través de la lectura o la audición de pequeñas obras o fragmentos musicales.

5. Apreciar y distinguir las escalas y esquemas melódicos básicos utilizados en la creación musical (escalas mayores y menores, etc.).

6. Improvisar e interpretar estructuras musicales elementales construidas sobre los modos y las escalas más sencillas y los ritmos más comunes, para desarrollar la creatividad.

7. Analizar y comprender el concepto de monodía y polifonía y reconocer, a través de la audición, estos tipos de textura y las formas más sencillas de construcción musical para desarrollar la capacidad de abstracción, de análisis y de síntesis.

8. Identificar alguna de las manifestaciones musicales estudiadas situándolas en su contexto histórico y social.

9. Relacionar la música con otras manifestaciones artísticas y culturales: Arquitectura, escultura, pintura, etcétera.

10. Respetar las creaciones y actuaciones musicales con actitud crítica y abierta manteniendo la disciplina necesaria para saber escuchar en silencio y saber dialogar.

Criterios de Evaluación de 1º de la E.S.O.

1. Identificar los elementos básicos de la música: ritmo, armonía, melodía y texturas, a partir de la audición de fragmentos y obras musicales. (1, 2, 10)

2. Reconocer los parámetros del sonido: altura, intensidad, timbre y duración, a partir de la audición de fragmentos y obras musicales. (1, 4, 6)

3. Reconocer instrumentos de la orquesta por el sonido y características físicas. (2)

4. Distinguir las principales cualidades y tipos de voz. (2)

5. Identificar elementos utilizados en la representación gráfica de la música (ubicación de notas en el pentagrama, signos de intensidad y matiz, etc.). (3)

6. Aplicar ritmos y compases por medio de la lectura o audición de fragmentos musicales. (4)

7. Identificar la escala como organización jerárquica de alturas. (5)

8. Identificar diferentes procedimientos compositivos: repetición, variación e improvisación. (1, 6)

9. Interpretar estructuras musicales elementales de forma personal y creativa. (1, 6)

10. Determinar, a partir de la audición de fragmentos y obras, las características más relevantes de distintas agrupaciones vocales. (1, 7)

11. Reconocer, en una obra de jazz, sus características y su vinculación con el medio económico, social y cultural en el que se desarrolló. (8, 9, 10)

Criterios de Evaluación de 2º de la E.S.O

1.-Reconocer en fragmentos y obras musicales los elementos básicos de la música: ritmo, armonía, melodía y texturas. (1, 2 y 10)

2.-Identificar en fragmentos y obras musicales los parámetros del sonido: altura, intensidad, timbre y duración. (1, 4 y 6)

3.-Establecer relaciones entre los instrumentos de la orquesta por el sonido y características físicas. (2)

4.-Distinguir las principales cualidades y tipos de voz. (2)

5.-Reconocer las posibilidades expresivas del código convencional de la música a través de la utilización de los términos dinámicos (intensidad) y agógicos (tempo). (3)

6.-Identificar escalas mayores y menores, compases simples y compuestos y diferentes acordes (tríada, cuatríada, tonales) a través de la audición de composiciones musicales. (5)

7.-Utilizar diferentes ritmos y compases (binarios, ternarios, simples y compuestos) en situaciones concretas de interpretación e improvisación (vocal e instrumental). (4)

8.-Reconocer los elementos básicos del código convencional de la escritura musical (notación, pentagrama, claves y figuras) y utilizarlos en una interpretación vocal e instrumental más precisa. (3)

9.-Reconocer diferentes procedimientos compositivos y formas de organización musical. (1 y 6)

10.-Sintetizar, a partir del análisis de la audición de fragmentos y obras, las características más relevantes de distintas agrupaciones vocales. (1 y 7)

11.-Explicar, en una de las obras tratadas, sus características y su vinculación con el medio económico, social y cultural en el que se desarrolló. (8, 9 y 10)

12.-Describir, con riqueza de matices, emociones relacionadas con el establecimiento de vinculaciones entre representaciones plásticas y obras y fragmentos musicales. (8, 9 y 10)

13.-Ejemplificar obras específicas en las que se manifieste el valor de la música para enriquecer y potenciar la riqueza estética y la capacidad comunicativa de otras manifestaciones artísticas (teatro, cine, publicidad). (8, 9 y 10)

6.2. Procedimientos e instrumentos de evaluación

Si la evaluación constituye un proceso flexible los procedimientos habrán de ser variados. Para recoger datos podemos servirnos de diferentes procedimientos de evaluación:

Evaluación inicial: Durante el primer mes del curso escolar estableceremos una evaluación inicial de los conocimientos previos del alumnado, ésta será el punto de referencia para la toma de decisiones relativas al desarrollo del currículo y para su adecuación a las características y conocimientos del alumnado.

Evaluación continua, formativa: Facilita la valoración de los aprendizajes a través de la recogida de datos. La información recogida tiene la función de proporcionar una atención individualizada en cada momento y poder así ajustar algunos elementos del proceso de enseñanza y aprendizaje, a las necesidades que se vayan planteando.

Evaluación final, sumativa: Determina si se han conseguido o no, y hasta qué punto, las intenciones educativas que se habían propuesto, valora los resultados del aprendizaje para comprobar si alcanzan el grado de desarrollo deseado.

Al finalizar el curso escolar, a cada alumno y alumna que no haya obtenido una evaluación positiva en la materia de música se le entregará un informe personal en el que figuren los contenidos no alcanzados, y la propuesta de actividades de recuperación. Estos discentes podrán presentarse a la prueba extraordinaria de evaluación que se organizarán en los cinco primeros días hábiles del mes de septiembre. El perfil de esta prueba será diseñado por el Departamento de Música y en ella se valorarán los aprendizajes imprescindibles para continuar sus estudios musicales.

Los resultados de cada evaluación en la materia de música se expresarán por medio de calificaciones alfanuméricas, en los siguientes términos:

Insuficiente: IN (1, 2, 3 ó 4)

Suficiente: SU (5)

Bien: BI (6)

Notable: NT (7 u 8)

Sobresaliente: SB (9 ó 10)

El departamento de Música ha establecido unos parámetros en % en pro de una mayor comprensión para el alumnado y los padres o tutores legales.

**PRIMER CICLO DE LA ESO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TÉCNICAS** | **INSTRUMENTOS** | **%**  **EVALUACIÓN** | **N.º MÍNIMO DE**  **REGISTROS** |
| Pruebas objetivas:  escritas o prácticas | Criterios de evaluación | 60% | 2 |
| Observación directa | Trabajo en clase  Corrección de tareas | 20% | 2 |
| Observación indirecta | Trabajos  Cuadernos | 20% | 2 |

Las pruebas objetivas tendrán validez para hacer la media aritmética con cualquier calificación obtenida por el alumno. No es necesario aprobar todos los trimestres para obtener la calificación de la evolucionan ordinaria a través de la media aritmética, pero sí es necesario tener un mínimo de un 3 en un examen.

Los alumnos y las alumnas que hayan suspendido alguna evaluación podrán recuperarla a través de una prueba de recuperación. Sera necesario obtener una calificación de cinco o superior en dicha prueba para superarla.

En el mes de septiembre se realizará una convocatoria de carácter extraordinario para el alumnado que no hubiera superado la asignatura en junio. La calificación la determinará la suma de los siguientes porcentajes:

- 50% Calificación obtenida en la prueba teórica.

- 40% Calificación obtenida entre la prueba práctica y las actividades del libro.

Observación final: Si se observara alguna irregularidad durante el desarrollo de las pruebas evaluadoras, corresponderá al profesor responsable de atender al grupo/s en ese momento la aplicación de las medidas sancionadoras y correctoras que considere oportunas.

Perdida de la evaluación continua

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua. El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que origina imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de las horas lectivas del área de Música. El alumno que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación extraordinaria que tendrá las siguientes características:

- Entrega de las actividades de repaso propuestas por el profesor

- Realización de una prueba escrita de carácter conceptual.

- Realización de una prueba práctica de carácter procedimental, que consistirá en la interpretación. de una de las piezas musicales (vocal o instrumental) propuestas por el profesor.

Estas pruebas tendrán como referente básico los mínimos de suficiencia establecidos en los criterios de evaluación. Estas pruebas se calificarán de acuerdo con los mismos criterios de calificación establecidos para las pruebas extraordinarias de septiembre. Estas pruebas se realizarán en fechas comprendidas dentro del mes de mayo y junio.

6.3. Evaluación de alumnos con materias pendientes

El Departamento de Música, publicará, en cada evaluación, la nota de la materia pendiente. El alumnado con la música pendiente de un curso anterior, que continúe cursando Música en el presente curso, tendrá un seguimiento continuado por parte del profesor actual, que será el responsable de determinar su evolución a lo largo del curso. En caso de considerarlo necesario, se indicarán al alumno las actividades correspondientes para facilitar la recuperación de la materia.

a) Tratándose de un Área con una gran continuidad, donde los contenidos de cada curso se construyen sobre la base de los del curso anterior, si el alumno superara las dos primeras evaluaciones del curso actual, obteniendo al menos un 5 en la calificación de estas evaluaciones, se considerará que ha superado la materia pendiente. No obstante, los alumnos deberán entregar las actividades de las unidades suspensas del curso anterior.

b) En caso contrario, deberán presentarse a una prueba final que versará sobre los mínimos establecidos para el curso correspondiente.

El alumnado con la música pendiente de un curso anterior, que NO curse Música en el presente curso, tendrá que realizar dos pruebas, tanto teóricas como prácticas, cada una en una evaluación, que serán convocadas por el Jefe de Departamento, y que se basarán en los Criterios Mínimos de Suficiencia.

a) En caso de superar las dos pruebas, el alumno habrá superado la materia pendiente.

b) En caso contrario, habrá una última oportunidad en una única prueba final, en el mes de mayo, que versará sobre los mínimos establecidos para el curso correspondiente. La convocatoria de dicha prueba se hará pública en el tablón de anuncios del Centro.

El calendario de recuperación de pendientes es el siguiente:

NOVIEMBRE: Entrega del Informe personalizado de pendientes a los alumnos de la ESO.

DICIEMBRE: Información a los padres de las materias pendientes y del proceso de evolución del mismo. Se entregará a los tutores en las sesiones de evaluación.

ENERO: Seguimiento del proceso de recuperación.

ABRIL: Seguimiento del proceso de recuperación. En la primera semana se recogerán las actividades del temario pendiente por aprobar y se realizará un examen teórico y práctico

(flauta)

JUNIO: Sesiones de evaluación. Obtención de la nota final de la asignatura pendiente.

**EDUCACIÓN FÍSICA**

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1º ESO**

Competencia específica 1

**Primer curso**

1.1. Identificar y establecer secuencias sencillas de actividad física, orientada al concepto integral de salud y al estilo de vida activo, a partir de una valoración del nivel inicial, aplicando con progresiva autonomía instrumentos de autoevaluación para ello, respetando y aceptando la propia realidad e identidad corporal.

1.2. Comenzar a incorporar procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, alimentación saludable, educación postural, respiración, relajación, seguridad e higiene durante la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.

1.3. Identificar y adoptar de manera responsable y con apoyos puntuales medidas generales para la prevención de lesiones antes, durante y después de la práctica de actividad física, aprendiendo a reconocer posibles situaciones de riesgo.

1.4. Identificar los protocolos de intervención y medidas básicas de primeros auxilios que es necesario aplicar ante situaciones relacionadas con accidentes derivados de la práctica de actividad física.

1.5. Identificar y analizar la incidencia que ciertas prácticas y comportamientos tienen en nuestra salud y en la convivencia, evitando su reproducción en su entorno escolar y en las actividades de su vida cotidiana, haciendo uso para ello de herramientas informáticas.

1.6. Identificar diferentes recursos y aplicaciones digitales reconociendo su potencial, así́ como sus riesgos para su uso en el ámbito de la actividad física y el deporte.

Competencia específica 2

2.1. Participar en el proceso de creación de proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo, utilizando con ayuda estrategias de autoevaluación y coevaluación e iniciando actitudes de superación, crecimiento y resiliencia.

2.2. Actuar correctamente con una interpretación aceptable en contextos motrices variados, aplicando con ayuda principios básicos de la toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, adecuándose a las demandas motrices, a la actuación del compañero o compañera y de la persona oponente (si la hubiera) y a la lógica interna en contextos de actuación facilitados, reales o simulados, reflexionando sobre los resultados obtenidos.

2.3. Iniciarse en la muestra de evidencias de control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad, haciendo frente a las demandas de resolución de problemas de forma guiada en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial.

Competencia específica 3

3.1. Practicar una gran variedad de actividades motrices, valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, y gestionando positivamente la competitividad en contextos diversos.

3.2. Colaborar en la práctica de diferentes producciones motrices, especialmente a través de juegos, para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo distintos roles asignados y responsabilidades.

3.3. Hacer uso con progresiva autonomía de habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnico, socio-económica o de competencia motriz, mostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y de cualquier tipo de violencia, haciendo respetar al propio cuerpo y el de los demás.

Competencia específica 4

4.1. Gestionar la participación en juegos propios de Andalucía, favoreciendo su conservación y valorando sus orígenes, evolución e influencia en las sociedades contemporáneas.

4.2. Reconocer las diferentes actividades y modalidades deportivas según sus características y requerimientos, evitando los posibles estereotipos de género o capacidad o los comportamientos sexistas vinculados a dichas manifestaciones.

4.3. Utilizar intencionadamente y con progresiva autonomía el cuerpo como herramienta de expresión y comunicación a través de diversas técnicas expresivas, participando activamente en la creación y representación de composiciones individuales o colectivas con y sin base musical, prestando especial atención a la educación socio-afectiva y fomento de la creatividad.

Competencia específica 5

5.1. Participar en actividades físico-deportivas sencillas en entornos naturales de Andalucía, terrestres o acuáticos, disfrutando del entorno de manera sostenible, minimizando de forma guiada el impacto ambiental que estas puedan producir e iniciando una conciencia sobre su huella ecológica.

5.2. Practicar actividades físico-deportivas en el medio natural y urbano, siguiendo las normas de seguridad individuales y colectivas marcadas.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA 2ºESO**

1. Resolver situaciones motrices individuales aplicando los fundamentos técnico-tácticos y habilidades específicas, de las actividades físico-deportivas propuestas, en condiciones reales o adaptadas. CMCT, CAA, CSC, SIEP.

2. Interpretar y producir acciones motrices con finalidades artístico-expresivas, utilizando técnicas de expresión corporal y otros recursos. CCL, CAA, CSC, SIEP, CEC.

3. Resolver situaciones motrices de oposición, colaboración o colaboración-oposición utilizando las estrategias más adecuadas en función de los estímulos relevantes, teniendo en cuenta la toma de decisiones y las fases del juego. CMCT, CAA, CSC, SIEP.

4. Reconocer los factores que intervienen en la acción motriz y los mecanismos de control de la intensidad de la actividad física, y las posibilidades de la relajación y la respiración como medios de recuperación, aplicándolos a la propia práctica y relacionándolos con la salud. CMCT, CAA.

5. Desarrollar las capacidades físicas de acuerdo con las posibilidades personales y dentro de los márgenes de la salud, facilitando un incremento del nivel de la condición física y motriz, la prevención de lesiones, la mejora postural y mostrando una actitud de mejora. CMCT, CAA.

6. Desarrollar actividades propias de cada una de las fases de la sesión de actividad física, reconociéndolas con las características de las mismas. CMCT, CAA, CSC.

7. Reconocer las posibilidades de las actividades físico-deportivas y artístico-expresivas para transmitir valores de solidaridad, compromiso, responsabilidad, auto regulación, y como formas de inclusión social facilitando la eliminación de obstáculos a la participación de otras personas independientemente de sus características, colaborando con las demás personas y aceptando sus aportaciones. CAA, CSC, SIEP.

8. Reconocer las posibilidades que ofrecen las actividades físico-deportivas en el medio urbano y natural como formas de ocio activo y de utilización responsable del entorno. CMCT, CAA, CSC.

9. Reconocer y prevenir las dificultades y los riesgos durante su participación en actividades físicas y artístico-expresivas, analizando las características de las mismas y las interacciones motrices que conllevan, y adoptando medidas de seguridad en su desarrollo. CCL, CSC.

10. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación, para buscar, analizar y seleccionar información relevante, elaborando documentos propios, y haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos. CCL, CD, CAA.

11. Elaborar trabajos sobre igualdad en el ámbito de la actividad físico-deportiva, rechazando prejuicios y estereotipos discriminatorios. CCL, CD, CAA, CSC, CEC.

12. Participar en actividades físicas en el medio natural y urbano, como medio para la mejora de la salud y la calidad de vida y ocupación activa del ocio y tiempo libre. CMCT, CAA, CSC, SIEP.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA 3º ESO**

Tercer curso

1.1. Planificar y autorregular la práctica de actividad física orientada al concepto integral de salud y al estilo de vida activo, aplicando de manera autónoma diferentes herramientas informáticas que permitan la autoevaluación y el seguimiento de la evolución de la mejora motriz, según las necesidades e intereses individuales y respetando, aceptando y valorando la propia realidad e identidad corporal y la de los demás.

1.2. Incorporar de forma autónoma los procesos de activación corporal, autorregulación y dosificación del esfuerzo, alimentación saludable, educación postural, respiración, relajación, seguridad e higiene durante la práctica de actividades motrices, tomando conciencia e interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.

1.3. Adoptar de manera responsable y autónoma medidas específicas para la prevención de lesiones antes, durante y después de la práctica de actividad física, identificando situaciones de riesgo para actuar preventivamente.

1.4. Actuar de acuerdo a los protocolos de intervención ante situaciones de emergencia o accidentes aplicando con apoyos puntuales medidas específicas de primeros auxilios.

1.5. Identificar y valorar críticamente estereotipos sociales asociados al ámbito de lo corporal, al género y a la diversidad sexual vinculados a la actividad física y deportiva, así́ como los comportamientos que pongan en riesgo la salud, contrastando con autonomía e independencia cualquier información en base a criterios científicos de validez, fiabilidad y objetividad, haciendo uso para ello de herramientas informáticas.

1.6. Identificar diferentes recursos y aplicaciones digitales reconociendo su potencial, así́ como sus riesgos para su uso en el ámbito de la actividad física y el deporte.

Competencia específica 2

2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo y promover una participación equilibrada, incluyendo estrategias de autoevaluación y coevaluación tanto del proceso como del resultado, mejorando con ello actitudes de superación, crecimiento y resiliencia.

2.2. Mostrar habilidades para la adaptación y la actuación ante situaciones con una creciente incertidumbre, aprovechando las propias capacidades e iniciando la automatización de procesos de percepción, decisión y ejecución en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando de forma guiada sobre las soluciones y resultados obtenidos.

2.3. Evidenciar progresión en el control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, resolviendo problemas con apoyo ocasional en algún tipo de situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial con autonomía.

Competencia específica 3

3.1. Practicar y participar activamente una gran variedad de actividades motrices, valorando las implicaciones éticas de las prácticas antideportivas, gestionando positivamente la competitividad y actuando con deportividad al asumir los roles de público, participante u otros.

3.2. Cooperar o colaborar en la práctica de diferentes producciones motrices y proyectos para alcanzar el logro individual y grupal, participando con autonomía en la toma de decisiones vinculadas a la asignación de roles, la gestión del tiempo de práctica y la optimización del resultado final.

3.3. Relacionarse con el resto de participantes durante el desarrollo de diversas prácticas motrices con autonomía y haciendo uso efectivo de habilidades sociales de diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnica, socio-económica o de competencia motriz, y posicionándose activamente frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia.

Competencia específica 4

4.1. Identificar influencia social del deporte en las sociedades actuales, valorando sus orígenes, evolución, distintas manifestaciones e intereses económico-políticos, practicando diversas modalidades relacionadas con Andalucía.

4.2. Adoptar actitudes comprometidas y conscientes acerca de los distintos estereotipos de género y comportamientos sexistas que se siguen produciendo en algunos contextos de la motricidad, ayudando a difundir referentes de distintos géneros en el ámbito físico-deportivo de Andalucía.

4.3. Representar composiciones individuales o colectivas con y sin base musical y de manera coordinada, utilizando intencionadamente y con autonomía el cuerpo y el movimiento como herramienta de expresión y comunicación a través de diversas técnicas expresivas específicas, y ayudando a difundir y compartir dichas prácticas culturales entre compañeros y compañeras u otros miembros de la comunidad, desde una pedagogía crítica y creativa.

Competencia específica 5

5.1. Participar en actividades físico-deportivas en entornos naturales terrestres o acuáticos andaluces, disfrutando del entorno de manera sostenible, minimizando con cierto grado de autonomía el impacto ambiental que estas puedan producir, siendo conscientes de su huella ecológica y promoviendo actuaciones sencillas intencionadas dirigidas a la conservación y mejora de las condiciones de los espacios en los que se desarrollen.

5.2. Diseñar y organizar actividades físico-deportivas en el medio natural y urbano andaluz, asumiendo con ayuda algunas responsabilidades y aplicando normas de seguridad individuales y colectivas bajo supervisión.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA 4ºESO**

1. Resolver situaciones motrices aplicando fundamentos técnico-tácticos en las actividades físico deportivas propuestas, con eficacia y precisión. CMCT, CAA, CSC, SIEP.

2. Componer y presentar montajes individuales y colectivos, seleccionando y ajustando los elementos de la motricidad expresiva. CCL, CAA, CSC, SIEP, CEC.

3. Resolver situaciones motrices de oposición, colaboración o colaboración-oposición, en las actividades físico-deportivas propuestas, tomando y ejecutando la decisión más eficaz en función de los objetivos. CMCT, CAA, CSC, SIEP.

4. Argumentar la relación entre los hábitos de vida y sus efectos sobre la condición física y motriz, aplicando los conocimientos sobre actividad física y salud. CMCT, CAA.

5. Mejorar o mantener los factores de la condición física y motriz, practicando actividades físico-deportivas adecuadas a su nivel e identificando las adaptaciones orgánicas y su relación con la salud. CMCT, CAA.

6. Diseñar y realizar las fases de activación y recuperación en la práctica de actividad física considerando la intensidad de los esfuerzos. CMCT, CAA, CSC.

7. Colaborar en la planificación y en la organización de campeonatos o torneos deportivos, previendo los medios y las actuaciones necesarias para la celebración de los mismos y relacionando sus funciones con las del resto de personas implicadas. CAA,CSC, SIEP.

8. Analizar críticamente el fenómeno deportivo discriminando los aspectos culturales, educativos, integradores y saludables de los que fomentan la violencia, la discriminación o la competitividad mal entendida. CAA, CSC, CEC.

9. Reconocer el impacto ambiental, económico y social de las actividades físicas y deportivas reflexionando sobre su repercusión en la forma de vida en el entorno. CMCT, CAA, CSC.

10. Asumir la responsabilidad de la propia seguridad en la práctica de actividad física teniendo en cuenta los factores inherentes a la actividad y previendo las consecuencias que pueden tener las actuaciones poco cuidadosas sobre la salud y la seguridad de las personas participantes. CCL, CSC.

11. Demostrar actitudes personales inherentes al trabajo en equipo, superando las discrepancias e inseguridades y apoyando a las demás personas ante la resolución de situaciones menos conocidas. CCL, CAA, CSC, SIEP.

12. Utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de aprendizaje, para buscar, seleccionar y valorar informaciones relacionadas con los contenidos del curso, comunicando los resultados y conclusiones en el soporte más adecuado. CCL, CD, CAA.

13. Participar en actividades físicas en el medio natural y urbano, como medio para la mejora de la salud y la calidad de vida y ocupación activa del ocio y tiempo libre. CMCT, CAA, CSC, SIEP.

La lomloe, solo la vamos a aplicar para este curso en los cursos impares como son 1º y 3º de la ESO. En este caso vemos como la evaluación se realiza desde un enfoque competencial donde se tienen en cuenta las competencias específicas para que el discente finalmente cumpla con el perfil de salida. En este caso es que el alumnado adopte una actitud responsable a partir de la toma de consciencia del medio ambiente y el maltrato animal. Sea consciente del consumo responsable y adopte un estilo de vida saludable

**EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL**

B. PRIORIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

PRIMER CICLO

Bloque 1: Expresión Plástica

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.

1.1.Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.

2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.

2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.

2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma propia y espontánea.

3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.

3.1. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color.

4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.

4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.

5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.

6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades, empleando técnicas propias del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.

6.2. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.

7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante la técnica de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.

8.1. Crea composiciones aplicando procesos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.

8.2.Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseño de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

9.1. Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

10. Dibujar con distintos niveles de iconocidad de la imagen.

10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de colores, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.

11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

11.6. Aprovecha material reciclado para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas

11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Bloque 2: Comunicación Audiovisual

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.

2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

3. Identificar significante y significado en un signo visual.

3.1.Distingue significante y significado en un signo visual.

4. Analiza y realiza fotografías, comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.

4.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

4.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas.

5. Analiza y realiza comic, aplicando los recursos de manera apropiada.

5.1. Diseña un comic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

6. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.

6.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

7. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

7.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.

7.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

8. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisuales con distintas funciones.

8.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes

lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización…). Valora de manera crítica los resultados.

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

9.1. Identifica los recurso visuales presentes en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de diferentes estilos y tendencias.

10. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

10.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales y persuasivos.

11. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.

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

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

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

Bloque 3: Dibujo Técnico

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.

1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.

2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.

2.1. Señala dos aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cual es, en caso afirmativo.

3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado

previamente estos conceptos.

3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.

4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos utilizando el compás.

5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.

5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.

6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.

6.1. Identificar los ángulos de la escuadra y el cartabón.

7. Estudiar la suma y recta de ángulos y comprender la forma de medirlos.

7.1. Suma o recta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

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

8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

9. Diferenciar claramente entre recta y segmento, tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.

9.1. Suma o recta de segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

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

10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla, escuadra y cartabón.

11. Estudiar las aplicaciones del Teorema de Thales.

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

11.2. Escala un polígono aplicando el Teorema de Thales.

12. Conocer lugares geométricos y definirlos.

12.1. Explica verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos.

13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.

13.1. Clasifica cualquier triángulo observando sus lados y sus ángulos.

14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos.

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

15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.

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

16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.

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

17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.

17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.

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

19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares de los irregulares.

19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de tres a cinco lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.

20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.

20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta cinco lados inscritos en la circunferencia.

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

21.1. Construye correctamente un pentágono conociendo el lado.

22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.

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

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

23. Comprender la construcción del óvalo y el ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.

23.1. Construye correctamente óvalos y ovoides analizando sus propiedades de tangencias.

24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y en los ovoides.

24.1. Diseña formas que incluyan óvalos y ovoides analizando sus propiedades de tangencias.

25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales.

25.1. Construye correctamente espirales de dos centros y a partir de polígonos regulares.

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

26.1. Realiza diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

27. Comprende el concepto de proyección aplicándolos al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.

27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes.

28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes

elementales.

28.1. Construye la perspectiva caballera de volúmenes simples aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

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

SEGUNDO CICLO

Bloque 1: Expresión Plástica

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

1.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos valorando su uso según unos objetivos prefijados.

1.2. Utiliza con iniciativa y propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.

1.3. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

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

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

3. 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.

3.1. 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.

3.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el periodo al que pertenecen, valorando

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.

1.1. Visualiza y realiza croquis de formas tridimensionales definitivas por sus vistas principales.

1.2. Dibuja las vistas (el alzado, planta y perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

1.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, sencillas.

1.4. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, seleccionando el sistema de representación más adecuados.

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.

2.1. Visualiza y dibuja croquis de formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

2.2. Dibuja las vistas de figuras tridimensionales sencillas.

2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, seleccionando el sistema de representación más adecuados.

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

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

3.1. 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.

1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual y analiza su presencia en las imágenes y formas.

1.2. Observa y analiza imágenes, formas y 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.

2.1. Identifica y clasifica los diferentes elementos presentes en diversos objetos, en función de la familia o rama del Diseño a la que pertenecen.

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

3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.

3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.

3.3. 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.

3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

3.5. Planifica cordialmente los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.

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 en equipo.**

1.1. Analiza los recursos audiovisuales que aparecen en distintas obras cinematográficas valorando sus factores expresivos.

1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una obra.

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

2.1. Visiona diferentes obras cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.

2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.

2.3. 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.**

3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.

3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.

3.3. 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 ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

4.1. Analiza mensajes publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los

componen valorando su repercusión social.

**Los Criterios de Evaluación marcados con Negrita son los Prioritarios**