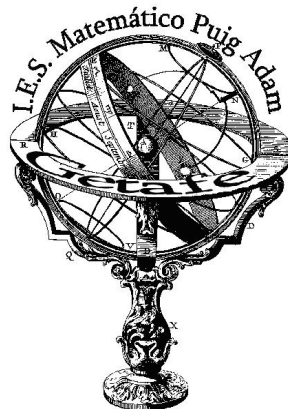


IES MATEMÁTICO PUIG ADAM
(GETAFE)

EXTRACTO PROGRAMACIÓN DEL
DEPARTAMENTO DE DIBUJO

3º CAIE

CURSO 2018-2019



1. Contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y competencias

IES MATEMÁTICO PUIG ADAM			
MATERIA: CAIE 3º ESO		TRIMESTRE: 1º	
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN / CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
<p>BLOQUE 1</p> <p>1. Los elementos configurativos de los lenguajes visuales: el punto, la línea y el plano.</p> <p>2. El color. Tratamiento digital.</p>	<p>1. Identificar los elementos fundamentales configuradores de la imagen</p> <p>2. Realizar composiciones utilizando los recursos del lenguaje plástico y visual (líneas, puntos, colores, texturas y claroscuros), experimentando sus posibilidades creativas y expresando ideas o emociones</p>	<p>1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano en imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y en obras y artistas reconocidos.</p> <p>1.2. Realiza composiciones artísticas utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico.</p> <p>2.1. Analiza composiciones artísticas de distintas épocas en las que se transmiten emociones (calma, violencia, libertad, opresión, etc.).</p> <p>2.2. Experimenta con el valor expresivo de los elementos del</p>	<p>Lámina “Zentangle” (aplicación de línea+textura): 5%</p>

<p>3. El volumen. El claroscuro. Valor expresivo de la luz en las imágenes.</p>	<p>con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p> <p>3. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones artísticas.</p>	<p>lenguaje plástico y visual y sus posibilidades tonales en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.</p> <p>2.3. Realiza composiciones que transmiten emociones utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores, entre otros).</p> <p>3.1. Analiza e identifica el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p> <p>3.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.</p> <p>3.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño decorativo, textil, ornamental o arquitectónico.</p> <p>3.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural y del entorno proporcionándolos en relación con</p>	<p>Lámina “Red modular” (a mano o en Geogebra,):5%</p>
---	---	---	--

<p>4. La proporción en las representaciones figurativas artísticas, arquitectura, diseño industrial.</p> <p>5. Las texturas: tipos de textura y procedimientos de elaboración de texturas. La textura en el entorno y su expresividad en el arte.</p> <p>6. La composición: estructuras modulares naturales y artificiales</p>	<p>4. Conocer las características y el valor expresivo de la luz y el color.</p> <p>5. Diferenciar los distintos tipos de texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales valorando su capacidad expresiva.</p> <p>6. Dibujar composiciones con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>sus características formales y en relación con su entorno.</p> <p>4.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p> <p>4.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>4.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p> <p>5.1. Realiza texturas táctiles y visuales, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p> <p>5.2. Analiza imágenes fotográficas y obras de arte valorando las diferentes texturas.</p> <p>6.1. Estudia los distintos niveles de iconicidad en fotografías y en obras de arte.</p> <p>6.2. Comprende y emplea los diferentes niveles e iconicidad de la</p>	<p>Lámina con base Espiral Fibonacci y aplicando el color como elemento de unión de la composición creada: 5%</p> <p>Lámina bajo grado de iconicidad empleando recursos geométricos como Simetría, ya sea axial o central: 5%</p>
--	---	---	---

<p>7 y 8. Proceso creativo. Métodos, procedimientos y técnicas. La imagen tecnológica.</p>	<p>7. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las distintas técnicas artísticas secas, húmedas y mixtas</p> <p>8. Conocer y aplicar las fases de un proceso creativo a producciones artísticas propias o ajenas.</p>	<p>imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p> <p>7.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>7.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>7.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p>	<p>Lámina "Collage", bien con recortes, bien utilizando Gimp: 10%</p>
--	--	--	---

<p>BLOQUE 2</p> <p>1. La comunicación visual. Mass media. Imagen digital</p> <p>2. Recursos expresivos del lenguaje audiovisual. 2D y 3D.</p> <p>3. La imagen fija.</p>	<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en la percepción de imágenes.</p> <p>2. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en la comunicación.</p> <p>3. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado.</p>	<p>8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de productos y sus múltiples aplicaciones.</p> <p>8.3. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p> <p>1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p> <p>1.2. Diseña imágenes en las que se produce una ilusión óptica.</p> <p>2.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</p> <p>2.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</p> <p>3.1. Diseña símbolos e iconos teniendo en cuenta sus características.</p>	<p>Lámina “Caricatura de mí mismo”, respondiendo a valores de expresividad de la línea y el color estudiados en clase: 5%</p> <p>Lámina “Cómico” con diferentes tipos de bocadillos, planos, signos cinéticos, etc.: 10%</p>
--	---	--	--

4 , 5 y 8. La fotografía. Publicidad. Story-board.	4. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	4.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.	Lámina "Cartel Publicitario" respetando la relación tema-forma: 5%
6. Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes.	5. Conocer y utilizar los elementos configurativos del lenguaje del cómic y la ilustración para expresar conceptos, ideas y emociones.	4.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.	
7. Cine. Origen, evolución, géneros. Estética cinematográfica	6. Reconocer las diferentes funciones de la imagen en la comunicación.	5.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	
	7. Utilizar el lenguaje visual y audiovisual con distintas finalidades.	5.2. Crea ilustraciones aplicando los recursos del lenguaje plástico y visual.	
		6.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de la comunicación.	
		6.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	
		7.1. Diseña mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del	

<p>8.Publicidad</p> <p>9. Diseño de producciones multimedia. Diseño de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones.</p>	<p>8. Identificar y emplear los recursos visuales en el lenguaje publicitario.</p> <p>9. Apreciar el lenguaje del cine en su contexto histórico y sociocultural.</p> <p>10. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, realizar producciones explorando sus posibilidades expresivas.</p> <p>11. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las posibilidades de las tecnologías digitales y ser capaz</p>	<p>proceso (guión técnico, story-board, realización...)</p> <p>7.2. Distingue los diferentes estilos y tendencias en los lenguajes visuales y valora el patrimonio artístico y cultural.</p> <p>8.1. Valora los distintos tipos de publicidad y muestra una actitud crítica rechazando mensajes que suponen discriminación sexual, social o racial</p> <p>8.2. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales.</p> <p>9.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p> <p>10.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p> <p>11.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o</p>	<p>Proyecto Fin Trimestre, elaborando una Presentación PPoint sobre El Cine (origen, historia, evolución, géneros, cineastas más representativos y obra): 40%</p> <p>Exposición de los trabajos ante el gran grupo. 10%</p>
---	--	---	---

	de elaborar documentos digitales.	proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	
--	-----------------------------------	--	--

IES MATEMÁTICO PUIG ADAM			
MATERIA: CAIE 3º ESO		TRIMESTRE: 2º	
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN / CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
BLOQUE 3 1. Construcciones geométricas fundamentales: Paralelismo. Perpendicularidad. Ángulos. 2. Proporción. Teorema de Thales. Semejanza e igualdad. Escalas. 3...7 Triángulos. Cuadriláteros. Polígonos regulares. Construcciones.	1. Dibujar los trazados fundamentales en el plano y comprender y determinar los principales lugares geométricos. 2. Definir y clasificar los ángulos y realizar operaciones de suma, resta y división en partes iguales. 3. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. 4. Definir y clasificar triángulos y cuadriláteros.	1.1. Determina con la ayuda de la regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano. 2.1. Suma, resta o divide ángulos trazando la bisectriz. 3.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 4.1. Resuelve gráficamente triángulos y cuadriláteros a partir de los datos dados, con ayuda de regla y compás	Lámina "Logotipo" a partir de la adición o sustracción de formas poligonales. Puede realizarse con Inkscape. 10%

<p>8,9. Tangencias. Óvalos. Espirales.</p>	<p>5. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</p> <p>6. Conocer las propiedades de los cuadriláteros paralelogramos y aplicarlas en su construcción</p> <p>7. Conocer las propiedades de los polígonos regulares de 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 12 lados.</p> <p>8. Estudiar la construcción de las diferentes tangencias entre</p>	<p>aplicando las propiedades y justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>5.1. Determina el ortocentro, el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las alturas, las medianas, las bisectrices o mediatrices correspondientes.</p> <p>6.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</p> <p>7.1. Construye correctamente polígonos regulares de 3, 4 y 5 lados conociendo el lado. 7.2. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p> <p>8.1. Identifica las relaciones existentes entre los puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias.</p>	<p>Lámina "Diseño Salvapantallas" mediante el empleo de enlaces y tangencias. 10%</p>
--	--	---	---

<p>10.Simetrías, giros y traslación.</p>	<p>rectas y circunferencias y entre circunferencias.</p> <p>9.Comprender la construcción de óvalos y espirales y aplicar las propiedades de los enlaces.</p> <p>10.Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p>	<p>8.2.Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas o entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>8.3.Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, espirales.</p> <p>8.4. Aplica los conocimientos de tangencias en diseños sencillos.</p> <p>9.1.Construye correctamente el óvalo conociendo el diámetro mayor o el menor.</p> <p>9.2.Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.</p> <p>10.1.Aplica giros y simetrías a figuras sencillas.</p> <p>10.2. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p>	<p>Lámina “Portada CD” eligiendo entre imagen abstracta o figurativa, pero empleando alguna de las operaciones geométricas vistas en clase (simetría, giro, etc). 10%</p> <p>Exposición de la tarea. 10%</p>
--	---	--	--

<p>11.Aplicaciones de la geometría al diseño gráfico, industrial, arquitectónico, entre otros.</p> <p>BLOQUE 4.</p> <p>1. Sistemas de representación del espacio y el volumen.</p> <p>2. Sistemas de representación isométrico, caballera, diédrico y cónico. Representación de formas planas y de volúmenes y espacios sencillos.</p>	<p>11.Realizar diseños sencillos basados en formas geométricas planas y analizar los trazados geométricos necesarios</p> <p>1.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.</p> <p>2.Aplicar el concepto de proyección al dibujo de vistas diédricas.</p>	<p>11.1.Aplica los conocimientos de geometría al diseño gráfico: símbolo, logotipo, marca y la señalética.</p> <p>11.2.Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños industriales y arquitectónicos</p> <p>1.1.Analiza las ventajas e inconvenientes de la utilización de los distintos sistemas de representación en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p> <p>2.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes sencillos identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</p> <p>2.2. Comprende los fundamentos del sistema diédrico dibujando a mano alzada vistas de formas tridimensionales.</p>	<p>Lámina grupo “Perspectiva+color”, interpretación libre de un paisaje urbano aplicando el color de forma simbólica, sin referente con la realidad. Cada grupo de cuatro alumnos hace cuatro interpretaciones del mismo entorno (una por alumno).</p> <p>20%</p>
---	--	--	---

<p>3. Los sistemas de representación y sus aplicaciones en el campo de la ingeniería, arquitectura, diseño de objetos y espacios.</p> <p>4. Materiales, técnicas y procedimientos para dibujar croquis y bocetos de objetos tridimensionales sencillos.</p> <p>5. Utilizar recursos informáticos para la realización de proyectos de diseño tridimensionales.</p>	<p>3. Comprender y practicar el procedimiento de perspectiva isométrica y perspectiva caballera en diseños sencillos.</p>	<p>2.3. Realiza las acotaciones de objetos sencillos en las vistas diédricas.</p> <p>3.1. Construye la perspectiva isométrica de diseños sencillos utilizando correctamente la escuadra, el cartabón y el compás.</p> <p>3.2. Construye la perspectiva caballera de volúmenes sencillos utilizando correctamente los útiles del dibujo.</p> <p>3.3. Visualiza en el espacio perceptivo formas tridimensionales sencillas definidas por sus vistas diédricas, dibujando a mano alzada en la perspectiva adecuada.</p>	<p>Proyecto final trimestre 3D.</p> <p>Se valorará positivamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> -la aplicación correcta de los elementos expresivos vistos durante el trimestre: color, composición, luz, textura... -la idoneidad de la técnica empleada -la exposición y defensa del producto ante la clase. <p>Supondrá el <u>40%</u> de la nota de la Evaluación.</p>
---	---	--	---

IES MATEMÁTICO PUIG ADAM			
MATERIA:		TRIMESTRE: 3º	
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE / COMPETENCIAS CLAVE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN / CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
<p>1. La artesanía. Importancia en la sociedad y en la cultura.</p> <p>2. Artesanía. Forma, estructura, características y propiedades de objetos artesanos tridimensionales.</p> <p>3. Diseño de objetos. Funciones, morfología y tipología de los objetos.</p>	<p>1.Reconocer la importancia de los objetos artesanos en la cultura y la sociedad.</p> <p>2.Distinguir entre artesanía y diseño y apreciar sus distintos valores.</p> <p>3.Percibir e interpretar los objetos de su entorno siendo sensible a las cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciar el proceso de creación artística.</p> <p>4.Realizar propuestas creativas teniendo en cuenta las</p>	<p>1.1.Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de un objeto artesanal, analiza los materiales y técnicas, así como los elementos que lo componen.</p> <p>2.2.Reconoce las diferencias entre la artesanía y el diseño apreciando los valores de cada uno.</p> <p>3.1. Observa y analiza los objetos de su entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, empleando el lenguaje visual y verbal.</p>	<p>Proyecto visual 2D en grupo. Elaboración de mensajes visuales a partir de la interpretación de una obra literaria y otro de obra musical. 40%</p> <p>Exposición de la tarea. 10%</p>

<p>4. Diseño de envases, etiquetas y embalaje. Funciones. Relación continente y contenido.</p>	<p>cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño tridimensional, adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo personal y el del grupo</p>	<p>4.1. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos sencillos respetando los realizados por los compañeros.</p>	<p>Proyecto final trimestre. Elaboración de un Blog donde publicar las tareas realizadas a lo largo del curso.</p>
<p>5. Forma y función del diseño. Campos de aplicación del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores)</p>	<p>5. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>5.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. 5.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de objetos tridimensionales.</p>	<p>El alumno debe personalizar las páginas de entrada y el diseño de los gadgets del blog. 40%</p>
<p>6. Resolución de un proyecto de diseño tridimensional.</p>	<p>6. Representar objetos en el sistema de representación más adecuado teniendo en cuenta el tipo de diseño (ingeniería, arquitectura, diseño de objetos y espacios).</p>	<p>6.1. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado y valorando la exactitud, el orden y limpieza en la realización.</p>	<p>Exposición de la tarea. 10%</p>
<p>7,8. Software de diseño.</p>	<p>7. Analizar materiales, técnicas y procedimientos para dibujar croquis y bocetos de envases, etiquetas y embalaje de objetos tridimensionales sencillos.</p>	<p>7.1. Realiza distintos bocetos y croquis de diseños de envases utilizando volúmenes simples como el prisma o el cilindro, valorando materiales, técnicas y procedimientos.</p>	

	<p>8.Utilizar recursos informáticos para la realización de proyectos de diseño.</p>	<p>8.1. Investiga las posibilidades de las tecnologías de la información y la comunicación para buscar información sobre diseños tridimensionales.</p> <p>8.2.Utiliza los recursos informáticos para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos.</p>	
--	---	--	--

CURSO	TEXTO	MATERIAL	RECURSOS DIDÁCTICOS
3º ESO	Apuntes facilitados por el profesor en el Blog de Aula	Pizarra Digital y Cañón del centro Material de Dibujo alumno. Pruebas iniciales Pruebas objetivas: proyectos. Láminas	Blog de Aula Presentaciones Power Point elaboradas por el profesor. Social-media Sitios web Programas informáticos como Prezi, geogebra, sketchup, Inkscape

2. Procedimientos e instrumentos de evaluación

En lo referente a los **Procedimientos**:

-Observación del alumno:

1. Análisis del trabajo diario: láminas de clase cuya valoración será recogida en fichas elaboradas para tal fin.
2. Valoración de la participación por parte del alumno en las actividades diseñadas por el profesor, no sólo realizando éstas, sino proponiendo otras nuevas que puedan responder a los intereses de él y sus compañeros.
3. Colaboración en las actividades grupales ayudando, incluso, a los compañeros que muestren un ritmo de aprendizaje más lento.
4. Valoración de las actividades de casa, especialmente las que exigen empleo del ordenador y los programas de descarga libre que tenemos.

-Pruebas objetivas:

Se trata de pruebas capaces de garantizar la valoración objetiva del grado de consecución de los objetivos programados. Dichas pruebas son tres, una por trimestre, consistentes en la elaboración de un Proyecto audiovisual en el que se apliquen los conceptos, procedimientos y técnicas aprendidos. Cada proyecto entregado por el alumno y en el plazo convenido, debe respetar la metodología indicada para su elaboración (planificación, ejecución y revisión).

Por tanto, los **Instrumentos** de Evaluación serán:

- Proyectos Audiovisuales (entregados en soporte digital)
- Láminas (en papel)
- Power Point o Prezi recogiendo los productos visuales realizados (esto al final del curso)
- Tareas de grupo (que impliquen búsqueda de información por internet y puesta en común de la misma) en las que cada miembro del mismo se haga responsable de la labor encomendada por el coordinador elegido por el propio grupo.
- Prueba inicial de ideas previas (para determinar el nivel del que partimos y qué experiencia tiene el alumno en algunas cuestiones como por ejemplo las relativas a la competencia informática y su participación en los social-media)

3. Criterios de calificación

CURSO: 3º MATERIA: CAIE		
INSTRUMENTO	%	OBSERVACIONES
Láminas (de diversa dificultad)	5-20%	Láminas que ejemplifiquen los conceptos teóricos y técnicos estudiados en cada momento. Se valoran aspectos tales como: -idoneidad de la forma y color elegidos, -empleo de la técnica de expresión más adecuada al tema propuesto -limpieza del ejercicio -uso correcto de la herramienta de dibujo -empleo correcto de las aplicaciones informáticas usadas -puntualidad en la entrega de ejercicios

		-participación activa en el desarrollo de las actividades de clase colaborando en su diseño y valoración posterior.
Proyecto Final Trimestre	40%	Trabajos de aplicación de las nuevas tecnologías al servicio de la expresión plástica y el diseño. Podrán ser de ejecución individual o grupal. Se valorará positivamente: -elaboración de esquema previo -respeto de la secuencia propuesta por el profesor -inclusión en la tarea de imágenes que ejemplifiquen los contenidos -buena ortografía y puntuación en los textos -personalizar las plantillas usadas
Exposición de la tarea ante el grupo de clase	10%	Se valorará positivamente: -utilización correcta de la terminología específica de la asignatura -invitación a los compañeros a participar en la valoración de la tarea expuesta -respuestas a las dudas que los compañeros formule acerca de la tarea

Así pues, la distribución de los porcentajes quedaría como sigue:

Primer y Segundo Trimestre:

- Láminas y tareas de clase: 50%
- Proyecto Final Trimestre: 40%
- Exposición tarea ante el grupo de clase: 10%

Tercer Trimestre:

- Proyectos: 80%
- Exposición y defensa de los mismos: 20%

4. Sistema de recuperación de materias pendientes

En el caso de tener pendiente la CAIE de 3º, el alumno podrá superar positivamente la asignatura gracias a la entrega de un pendrive con una serie de ejercicios propuestos por el Departamento cuyos enunciados le será entregado personalmente a principios del mes de Diciembre y las indicaciones para la

realización de un Proyecto audiovisual a elegir entre tres propuestas. Igualmente indicará al alumno la valoración de cada ejercicio.

El contenido de dicha tarea será:

- edición de una imagen vectorial con Inkscape (hasta 3 puntos)
- edición de una imagen de mapa de bits con Gimp (hasta 2 puntos)
- Proyecto audiovisual (hasta 5 puntos)

El plazo para su presentación al Jefe del Departamento de Dibujo será la primera semana de Febrero.

Si el alumno suspende una Evaluación por no haber realizado el Proyecto o por haberlo realizado insuficientemente, deberá entregarlo para su nueva calificación dentro de las dos primeras semanas del siguiente trimestre.

Si el alumno suspende por no haber entregado los ejercicios y láminas del trimestre, tendrá la oportunidad de hacerlo en el mismo plazo de tiempo del caso anterior.

5. Prueba extraordinaria.

No obstante, al final del curso escolar, en el mes de Junio, habrá una oportunidad más para superar positivamente la asignatura con una **Prueba Extraordinaria** donde se ponga de manifiesto el aprendizaje de las técnicas y contenidos vistos durante el curso. Dicha prueba contará con una parte teórica y otra práctica sobre cada uno de los trimestres, siendo éstas realizadas manualmente.

La parte teórica (hasta 4 puntos) versará sobre:

- los procedimientos y técnicas de elaboración de mensajes visuales vistos en clase
- la expresividad de los elementos visuales trabajados (línea, color, textura, composición)
- el concepto mass-media y social-media y su importancia en la producción y difusión de los mensajes audiovisuales. Ejemplos más conocidos
- el método de Proyecto. Fases.
- descripción de algún programa de edición de imágenes (ya sea de mapa de bits o vectorial)

La parte práctica (hasta 6 puntos) consistirá en:

-elaboración de un mensaje visual donde se empleen de forma adecuada los recursos expresivos estudiados durante el curso.

-perspectiva a mano alzada de un volumen dado por sus vistas

-dibujo de las vistas de una pieza

-análisis de una imagen (atendiendo a su color, iluminación, composición...)

Esta prueba objetiva se realizará en la fecha determinada por la Jefatura de Estudios de este Centro.

6. Garantías para una evaluación objetiva

ORDEN 2398/2016 de 22 de julio, capítulo X, art. 40-43 (ESO)

	INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	CRITERIO DE CALIFICACIÓN
PRUEBAS ORDINARIAS	Láminas y tarea clase	<p>El alumno debe presentar al menos el 80% de las láminas propuestas. Se valorará positivamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> -idoneidad de la forma y color elegidos, -empleo de la técnica de expresión más adecuada al tema propuesto -limpieza del ejercicio -uso correcto de la herramienta de dibujo -empleo correcto de las aplicaciones informáticas usadas

	Proyecto fin de trimestre	<p>Trabajos de aplicación de las nuevas tecnologías al servicio de la expresión plástica y el diseño. Podrán ser de ejecución individual o grupal en Power Point.</p> <p>Se valorará positivamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> -elaboración de esquema previo -respeto de la secuencia propuesta por el profesor -inclusión en la tarea de imágenes que ejemplifiquen los contenidos -buena ortografía y puntuación en los textos -personalizar las plantillas usadas -uso de internet para buscar información
	Exposición y defensa de la tarea ante el grupo de clase	<p>Se valorará positivamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> -utilización correcta de la terminología específica de la asignatura -invitación a los compañeros a participar en la valoración de la tarea expuesta -respuestas a las dudas que los compañeros formulen acerca de la tarea

PRUEBAS EXTRA- ORDINARIAS	Prueba extraordinaria	Consta de dos partes: -Teórica: (50% nota) Preguntas sobre los procedimientos y técnicas de elaboración de mensajes visuales. Fundamentos del método de Proyecto. Análisis comparativo de dos programas de edición digital de imágenes vistos en clase. -Práctica: (50% nota) Ejercicio de análisis de un mensaje visual (publicitario, arte, fotografía) en base a su composición, luz, color, etc.
--	-----------------------	--

