Las artes plásticas tienen como objetivo común la adquisición y desarrollo de un pensamiento creativo que se concreta mediante acciones y producciones de carácter artístico. Este tipo de pensamiento posee la capacidad de generar respuestas a través de propuestas originales y personales que son las que vehiculan el pensamiento crítico y creativo con la finalidad de satisfacer las necesidades del individuo.

El objetivo principal de la materia es facilitar al alumnado un encuentro con la expresión y la creación, con la finalidad de impulsar el atrevimiento de mirar, actuar y hacer de otra manera, estimulando una conducta creativa que parta de recursos propios y referentes culturales y artísticos, implicándolo emocionalmente en el arte.

La materia da continuidad a los aprendizajes anteriores y profundiza en ellos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica por las distintas manifestaciones plásticas, así como por la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones. Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Se ordena en varios ejes fundamentales: conocimiento de las principales técnicas artísticas, desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento heterogéneo, de la experimentación y de la innovación.

Los contenidos se estructuran en tres bloques:

A. **“TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS”.** Se realizará una primera toma de contacto e iniciación en diferentes técnicas artísticas, para que, a posteriori, el alumnado pueda seleccionar aquellas que le resulten más interesantes o más útiles para sus propósitos expresivos: las técnicas más habituales en el dibujo, la ilustración y la pintura, tanto secas (carboncillo, lápiz de grafito, lápiz compuesto, lápices de colores, ceras, pastel, bolígrafos o rotuladores) como húmedas (tinta china, acuarela o gouache), técnicas alternativas y mixtas (collage, frottage, grattage, de calcomanía, objet trouvé, dripping, assemblage), técnicas básicas de estampación, técnicas de modelado y de volumen.

B**. “DISEÑO Y PUBLICIDAD”.** Se incidirá en el proceso de creación, en el diseño de proyectos, así como en el análisis crítico del lenguaje publicitario.

C**. “FOTOGRAFÍA, LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA”.** Se afianzarán conocimientos impartidos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual relacionados con lenguaje narrativo y audiovisual. Al igual que en el primer bloque, se iniciará al alumnado en algunas de las técnicas básicas que se emplean en fotografía y vídeo en sus múltiples formatos, para después poder seleccionar las más adecuadas en la realización de producciones concretas, teniendo en cuenta el medio de difusión al que van destinadas.

UNIDADES DIDÁCTICAS	TEMPORALIZACIÓN
BLOQUE A. TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS	
A.1. Los efectos del gesto y del instrumento. A.1.1.Herramientas, medidas y soportes. A.1.2.Cualidades plásticas y efectos visuales del trazado.	4 sesiones septiembre
A.2. Técnicas. A.2.1 Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. A.2.2.Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. A.2.3.Técnicas húmedas: tinta, acuarela, rotulador, témpera, acrílico. A.2.4. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.	1ª y 2ª semana octubre
A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades artísticas y contexto histórico.	3ª semana octubre y 31 octubre
A.4. Técnicas de estampación. A.4.1 Monotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. A.4.2.El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrant (s.XVI) Piranesi y Goya (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX), Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX), entre otros.	2 noviembre y 2º semana noviembre
A.5. Pintura mural. A.5.1Desde las pinturas rupestres a los murales de Diego Ribera.	3ª y 4ª semana noviembre
A.6. El Graffiti como elemento de expresión artística. A.6.1. El Graffiti, orígenes y evolución: Keith Haring, Jean Michel Basquiat y Banksy, entre	5 diciembre y 12 diciembre

otros. A.6.2. El Graffiti en España: Andalucía.	
A.7.Las técnicas gráfico-plásticas. A.7.1. Técnicas diferentes. A.7.2. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.	14-19 y 21 diciembre
A.8. Técnicas básicas de modelado de volúmenes. A.8.1.Generar un volumen por adición o sustracción de material. A.8.2.El molde y el vaciado. A.8.3.Modelado a mano. Modelado con diferentes materiales moldeables. El torno.	Enero
A.9. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. A.9.1. El volumen con materiales reciclados. A.9.2. Arte plástico sobre soporte plano con materiales de desecho.	Enero
A.10. Seguridad, toxicidad e impacto de los diferentes materiales artísticos en técnicas gráfico plásticas. A.10.1 Prevención y gestión responsable de los residuos.	Enero
BLOQUE B. DISEÑO Y PUBLICIDAD	
B.1. El proceso de creación. B.1.1.Fases de realización y seguimiento. Identificación del objetivo. Selección y recopilación de información. Fuentes de información.	Febrero

B.1.2.Experimentación y aproximación mediante la elaboración de bocetos. Concreción del guion o proyecto. Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).	
B.2. La forma bidimensional y tridimensional. B.2.1. Diferencia entre 2 dimensiones y 3 dimensiones. B.2.2.Geometría aplicada al diseño.	Enero
B.3. Aplicación de los sistemas de representación en el diseño. B.3.1.sistemas diédrico B.3.2. Sistema axonométrico. B.3.3.Sistema cónico.	Febrero
B.4. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. B.4.1.El lenguaje visual. Elementos. B.4.2.La percepción visual. B.4.3. El color y la composición. Psicología del color y percepción visual.	Febrero
B.5. Campos y ramas del diseño. B.5.1.El diseño gráfico de producto, moda, interiores, escenografía. B.5.2. Iniciación al diseño inclusivo.	Marzo
B.6. Publicidad. B.6.1 La publicidad: Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. B.6.2.Funciones y tipología de la publicidad.	19 y 21 Marzo

BLOQUE C. FOTOGRAFÍA, LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	
C.1. Narrativa de la imagen fija. **C.1.1. Inicios de la fotografía.** C.1.2. Encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. C.1.3. La imagen secuenciada: el cómic y la fotonovela.	1ª semana abril
C.2. Fotografía analógica C.2.1. Funcionamiento de una cámara analógica. C.2.2.La cámara oscura. C.2.3.Fotografía sin cámara (fotogramas).	2ª semana abril
C.3. Técnicas fotográficas experimentales. C.3.1. Técnicas esperimentales de fotografía: cianotipia o antotipia.	2ª y 3ª semana abril
C.4. Fotografía digital. El fotomontaje tradicional. Fotomontaje digital.	4ª semana abril
C.5. La imagen secuenciada. C.5.1. La imagen secuenciada: inicios. La fotonovela. C.5.2. El cómic.	1ª-2ª semana mayo
C.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos en la fotografía. C.6.1.Prevención y gestión responsable de los residuos.	1 sesión de mayo

C.7. Narrativa audiovisual. C.7.1.Fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. C.7.2.El guion y el story-board. C.7.3.Técnicas básicas de animación: stop-motion	3ª y 4ª semana mayo
C.8. Recursos digitales para la realización de proyectos de vídeo-arte. C.8.1. Recursos digitales. Aplicaciones para el móvil.	3-20 junio

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.

Con esta competencia se espera que el alumno desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que lo ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados. Además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

- Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2.

2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos. Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y la espontaneidad en la exteriorización de las ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. La utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención.

- Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.

3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal. Se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto, y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. La utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención.

- Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera

diferenciada. Debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal. Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico.

- Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

COMPETENCIAS CLAVE	
NOMBRE	SIGLAS
- Competencia en comunicación lingüística.	**CCL**
– Competencia plurilingüe	**CP**
– Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.	**STEM**
– Competencia digital.	**CD**
– Competencia personal, social y de aprender a aprender.	**CPSAA**
– Competencia ciudadana	**CC**
– Competencia emprendedora	**CE**
– Competencia en conciencia y expresiones culturales	**CCEC**

2º ESO-PROYECTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**	**SABERES BÁSICOS**

1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2.	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación del resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	A.4. Técnicas de estampación. Mononotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrant (s.XVI) Piranesi y Goya (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX), Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX), entre otros. A.5. Pintura mural. Desde las pinturas rupestres a los murales de Diego Ribera. A.6. El Graffiti como elemento de expresión artística: Keith Haring, Jean Michel Basquiat y Banksy, entre otros
	1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. A.4. Técnicas de estampación. Mononotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrant (s.XVI) Piranesi y Goya (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX), Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX), entre otros. A.5. Pintura mural. Desde las pinturas rupestres a los murales de Diego Ribera. A.6. El Graffiti como elemento de expresión artística: Keith Haring, Jean Michel Basquiat y Banksy, entre otros
2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.	2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada. A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. A.7. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones

		artísticas y en el ámbito del diseño. A.8. Técnicas básicas de modelado de volúmenes. Generar un volumen por adición o sustracción de material. El molde y el vaciado. Modelado a mano. El torno.
	2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. A.7. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. B.3. Aplicación de los sistemas de representación en el diseño (sistemas diédrico, axonométrico y cónico). C.1. Narrativa de la imagen fija. Encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada: el cómic y la fotonovela. C.3. Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia C.7. Narrativa audiovisual. Fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el story-board. Técnicas básicas de animación: stop-motion
3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.	3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	B.5. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo. PEPA. B.6. Publicidad. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Funciones y tipología de la publicidad. C.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). C.3. Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia. C.4. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.

		C.5. La imagen secuenciada.
	3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.	A.9. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. A.10. Seguridad, toxicidad e impacto de los diferentes materiales artísticos en técnicas gráfico plásticas. Prevención y gestión responsable de los residuos. B.1. El proceso de creación. Fases de realización y seguimiento. Identificación del objetivo. Selección y recopilación de información. Fuentes de información. Experimentación y aproximación mediante la elaboración de bocetos. Concreción del guion o proyecto. Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). B.4. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción: color y composición. C.8. Recursos digitales para la realización de proyectos de vídeo-arte.
4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	4.1. Crear un producto artístico, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	B.1. El proceso de creación. Fases de realización y seguimiento. Identificación del objetivo. Selección y recopilación de información. Fuentes de información. Experimentación y aproximación mediante la elaboración de bocetos. Concreción del guion o proyecto. Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). B.2. La forma bidimensional y tridimensional. Geometría aplicada al diseño. B.3. Aplicación de los sistemas de representación en el diseño (sistemas diédrico, axonométrico y cónico).

		B.4. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción: color y composición. C.8. Recursos digitales para la realización de proyectos de vídeo-arte.
	4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los procesos realizados y los logros alcanzados.	B.1. El proceso de creación. Fases de realización y seguimiento. Identificación del objetivo. Selección y recopilación de información. Fuentes de información. Experimentación y aproximación mediante la elaboración de bocetos. Concreción del guion o proyecto. Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). C.8. Recursos digitales para la realización de proyectos de vídeo-arte.
	4.3. Identificar oportunidades relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	A.9. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. B.5. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo. B.6. Publicidad. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Funciones y tipología de la publicidad. C.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos en la fotografía. Prevención y gestión responsable de los residuos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. PROYECTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL. 2º ESO

Los criterios de evaluación son los referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las Competencias Específicas de la materia

1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	**2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.**	**3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.**	**4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad.**
1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación del resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	4.1. Crear un producto artístico, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.

1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.	4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los procesos realizados y los logros alcanzados.
			4.3. Identificar oportunidades relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN. PROYECTO DE EDUCACIÓN PLÁSTIVA Y AUDIOVISUAL 2º ESO

OBSERVACIÓN	VALORACIÓN DE PRODUCTOS	AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN
A través de la observación en el aula, se evaluará: - El grado de implicación del alumnado en el trabajo cooperativo. - Expresión oral y escrita - Las actitudes personales - Los conocimientos, habilidades y destrezas relacionadas con la materia. - La constancia y puntualidad en la entrega de trabajos. - Respeto hacia las ideas y aportaciones de otros - Asistencia con puntualidad y regularidad a clase - Muestra de satisfacción por el trabajo	- Revisión del cuaderno del alumno: El cuaderno de clase, evidenciará la toma de apuntes correcta, el interés mostrado en clase y el de atención. Se valorará igualmente, la buena presentación, limpieza, orden y que esté completo. Será recogido antes de las pruebas escritas para corregir posibles errores. - Pruebas orales o escritas específicas: Se incluyen en este apartado la información recabada de las pruebas objetivas que se irán realizando a lo largo de cada trimestre. Éstas serán de carácter teórico práctico y podrán ser sustituidas por trabajos de investigación a partir de una pautas y temática concreta. - Exposiciones orales: para favorecer la expresión en público o capacidad de oratoria y la demostración de los conocimientos adquiridos, se realizarán exposiciones orales de trabajos gráfico-plásticos personales; monográficos realizados individualmente o en grupo; presentaciones con una temática concreta y desarrolladas grupalmente; análisis y comentarios de cortometrajes de producción externa; argumentación de videoarte de producción propia y de forma grupal,...	Favoreciendo el aprendizaje desde la reflexión y valoración del alumnado sobre sus propias dificultades y fortalezas, sobre la participación de los compañeros y compañeras en las actividades de tipo

riguroso y bien hecho. - Integración con el grupo y solidaridad con sus decisiones. - Participación en las actividades. - Iniciativa ante problemas que se le plantea. - Respeto por los recursos que utiliza.	entre otros. - Actividades, tareas y proyectos: Se recoge la información a partir del análisis del resultado final de las actividades, tareas y proyectos realizados a lo largo de cada trimestre por el alumnado, ya sea dentro o fuera del aula. Se hace especial hincapié en la importancia de la puntualidad en la entrega de las actividades para favorecer la autonomía personal y sentido de responsabilidad en el trabajo.	colaborativo y desde la colaboración con el profesorado en la regulación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Rúbricas: será la herramienta que permita evaluar la consecución de logros mediante indicadores, y se utilizarán para las pruebas escritas, para las tareas, exposiciones, etc. Las rúbricas se realizarán en el cuaderno de clase y en ciertos trabajos, en moodle, permitiendo que el alumnado conozca en todo momento los criterios de los que se está evaluando a través de los distintos procedimientos y su grado de consecución. Periódicamente, se mandan notificaciones por Pasen a las familias informando de la evolución.
- Lista de control: adecuadas a lo que se pretende observar, como el número de interacciones, intervenciones o asistencia, de forma que se realice una recogida de información objetiva.
- Diario de aula o anecdotario: en el que se anotarán los sucesos relevantes y destacables, de forma que se pueda rememorar el transcurso del aula.
- Cuaderno del profesor: se recogen las observaciones, calificaciones de pruebas, de tareas, exposiciones, etc., para generar los resultados finales según los criterios establecidos. Se utilizará el Cuaderno Séneca en formato en digital.
- Diario del estudiante y portfolio: registro de las actividades a lo largo de un periodo de tiempo, evidenciando la evolución o progreso del aprendizaje. Muy conveniente para hacer autoevaluación y coevaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación del proceso del aprendizaje del alumnado será continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva. La evaluación del alumnado se realizará atendiendo a los criterios que se indican en la tabla superior donde se agrupan por competencias específicas. Se tendrá en cuenta el grado de consecución de las competencias específicas, a través de los criterios de evaluación asociados. La escala de medición para saber el grado de consecución de los criterios por parte del alumnado, se ajustarán a las graduaciones de insuficiente (1-4), suficiente (5), bien (6), notable (7-8) y sobresaliente (9-10).

Todos los criterios contribuyen por igual al grado de adquisición de las competencias específicas, la valoración de las mismas se hará a partir de la nota media de las calificaciones de los criterios asociados a cada competencia. La calificación de cada una de las evaluaciones será el resultado de la media ponderada de la calificación de los criterios de evaluación trabajados. Dicha calificación es orientativa a la espera de la evaluación ordinaria en junio que ofrece la nota final del curso y que contempla el cómputo total de calificaciones y criterios evaluados. Se tomarán las medidas necesarias de apoyo y refuerzo en vías de la superación de aquellos criterios no superados o que presenten ciertas dificultades de asimilación.