

Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

I.E.S. Félix Rodríguez de la Fuente

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1º ESO

Bloque 1. Expresión plástica

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
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.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. Identificar signifiante y significado en un signo visual.
2. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
3. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.
4. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
5. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
6. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
7. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

8. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
9. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
10. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

Bloque 3. Dibujo técnico

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
2. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
3. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
4. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
5. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
6. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
7. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
8. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.

2º ESO

Bloque 1. Expresión plástica

1. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
2. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
3. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
4. 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.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

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

2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
3. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
4. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
5. 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.
6. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

Bloque 3. Dibujo técnico

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
8. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
9. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
10. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
11. Conocer lugares geométricos y definirlos.
12. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
13. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
14. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
15. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
16. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
17. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.

18. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
19. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
20. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
21. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
22. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
23. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
24. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
25. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
26. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
27. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

4º ESO

Bloque 1. Expresión plástica

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico

y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

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

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

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

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

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.