

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO

1. Contenidos de las asignaturas

2º ESO

PRIMERA EVALUACIÓN: FORMA Y GEOMETRÍA

UNIDAD 1	Dibujo Geométrico
UNIDAD 2	Proporción y estructuras modulares
UNIDAD 3	Sistemas de representación

SEGUNDA EVALUACIÓN: EXPRESIÓN Y COMPOSICIÓN

UNIDAD 4	Elementos de expresión
UNIDAD 5	El Color
UNIDAD 6	Luz y Volumen
UNIDAD 7	La Composición

TERCERA EVALUACIÓN: COMUNICACIÓN VISUAL

UNIDAD 8	Percepción y lectura de imágenes
UNIDAD 9	Lenguaje audiovisual
UNIDAD 10	Análisis de las formas

2. Materiales didácticos

Los recursos didácticos tienen como finalidad ayudar al profesor a llevar a la práctica sus intenciones educativas y al alumno a facilitar y potenciar su aprendizaje. Son herramientas al servicio de las intenciones educativas, la selección y elaboración de los recursos. Los didácticos que utilizemos a lo largo del curso se adaptarán a nuestro alumnado y a los contenidos a trabajar en cada unidad didáctica, por ello es dentro de las unidades didácticas donde se concretarán los recursos y materiales didácticos a utilizar.

A grandes rasgos los recursos y materiales básicos serán: libro de texto (Educación Plástica y Visual Proyecto la Casa de Saber de la Editorial Santillana), el cuaderno del alumno, presentaciones y fichas elaboradas por el profesor, mapas conceptuales, mobiliario, material audiovisual, el ordenador con diferentes software adaptados al contenido (, Movie Maker, Geoenzo,...), pizarra digita, blog de la profesora y otros con recursos para plástica, la nube DROPBOX, etc. Además se trabajarán con diferentes recursos y materiales en función de los contenidos procedimentales que se desarrollen como:

- Lápices de grafito de diferentes durezas.
- Lápices de colores.
- Ceras.
- Rotuladores
- Láminas de Dibujo
- Regla, escuadra, cartabón, compás, transportador de ángulos, etc
- Pinturas Témperas
- Pinceles
- Cartulinas de colores
- Tijeras
- Pegamento
- Diferentes tipos de papel (charol, pinocho, etc.) y tejidos.
- Cola blanca, pegamento
- Materiales de desecho como vasos de plástico, canutos de rollos de papel de cocina, etc
- Papel de cocina

En el aspecto de animación a la lectura se leerá y trabajarán textos relacionados con los contenidos trabajados, técnicas, biografías de artistas, movimientos culturales y artísticos, etc

3. Técnicas de estudio

El carácter teórico-práctico de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual fomenta el aprendizaje competencial a partir de metodologías activas, desde una planificación rigurosa adaptada al contexto específico del grupo clase.

Seguiremos unas pautas para crear en el alumno una metodología y hábitos de estudio y trabajo. Nuestra explicación la apoyaremos con esquemas, vídeos, animaciones y explicaciones sobre la pizarra digital. Se fomentará el gusto por la limpieza y el orden, tanto en los trabajos como en los puestos de trabajo y el aula.

Las actividades de aplicación práctica de dibujo se realizarán en láminas de dibujo DIN A4 y DIN A3, cartulinas, papel pautado, etc; mientras que para los trabajos en tres dimensiones utilizaremos cartulina, plastilina, jabón, barro, alambre, cola blanca, papel periódico, etc. Para realizar todas las actividades, trabajos y ejercicios habrá tiempo suficiente para hacerlos en el aula en horario, en caso de no ser terminadas en el plazo indicado se deberán acabar en casa.

4. Evaluación inicial

Durante el primer mes de curso se realizará una prueba escrita para establecer los conocimientos y experiencias previas en educación plástica y visual del alumno, y así poder establecer un punto desde el cual empezar a desarrollar los contenidos.

5. Mínimos exigibles

1. Experimentar con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea
2. Realizar composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).
3. Realizar composiciones básicas con diferentes técnicas según unas propuestas establecidas
4. Representar objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno, teniendo en cuenta la relación figura-fondo.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios, descubriendo las relaciones entre ellos (complementarios, armonías, contrastes,...), para expresar ideas, experiencias y emociones
6. Representar con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
7. Transcribir texturas táctiles y texturas visuales mediante las técnicas de frottage, estarcido... utilizándolas con intenciones expresivas en composiciones abstractas o figurativas.
8. Comprender y emplear los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos, miméticos y abstractos.
9. Utilizar el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.
10. Crear con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
11. Aprovechar materiales reciclados para la elaboración de obras bidimensionales y tridimensionales de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
12. Mantener el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado.
13. Analizar las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
14. Diseñar ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
15. Distinguir significante y significado en un signo visual.

16. Diferenciar imágenes figurativas de abstractas.
17. Reconocer distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
18. Crear imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
19. Diseñar diversos tipos de símbolos e iconos (pictogramas, anagramas, logotipos...).
20. Identificar distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
21. Realizar fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
22. Diseñar un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
23. Elaborar una animación con medios digitales y/o analógicos.
24. Identificar los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.
25. Distinguir la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
26. Identificar los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de diferentes estilos y tendencias.
27. Elaborar documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.
28. Conocer y utilizar correctamente las herramientas del Dibujo Técnico.
29. Trazar rectas paralelas, oblicuas y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
30. Reconocer y construir trazados geométricos empleando circunferencia, círculo y arco.
31. Dividir la circunferencia en partes iguales, usando el compás, y realizar diseños en su interior.
32. Identificar diversos ángulos en la escuadra, cartabón y en trazados geométricos.
33. Sumar o restar ángulos positivos o negativos con regla y compás.
34. Construir la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
35. Sumar o restar segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla y utilizando el compás.
36. Construir la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.

37. Dividir un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
38. Construir polígonos aplicando el teorema de Thales.
39. Clasificar cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos, y reconociendo su presencia en diversos referentes del entorno.
40. Construir un triángulo conociendo tres datos y razonando sobre el proceso realizado.
41. Clasificar cualquier cuadrilátero y reconocer su presencia en diversos referentes en el entorno.
42. Construir paralelogramos razonando sobre el proceso realizado.
43. Clasificar correctamente cualquier polígono diferenciando si es regular o irregular.
44. Construir correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
45. Construir correctamente polígonos regulares conociendo el lado.
46. Resolver correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
47. Resolver correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
48. Construir correctamente óvalos y ovoides conociendo los ejes mayor y menor.
49. Construir correctamente espirales de 2 centros y a partir de polígonos regulares.
50. Realizar diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
51. Dibujar correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes.
52. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
53. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

6. Criterios de evaluación de los alumnos

Los criterios de evaluación son básicos para cualquier planteamiento educativo, hay que definirlos con claridad. Al alumno le sirven como referencia para saber lo que se espera de él.

ORDEN ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria

Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón se indican los criterios de evaluación para el área de Educación Plástica Visual y Audiovisual de 2º de ESO:

Crit.PV.1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.

Crit.PV.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.

Crit.PV.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).

Crit.PV.1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas

Crit.PV.1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.

Crit.PV.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.

Crit.PV.1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.

Crit.PV.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráficoplásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.

Crit.PV.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

Crit.PV.1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

Crit.PV.1.11. 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.

Crit.PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes

Crit.PV.2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.

Crit.PV.2.3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.

Crit.PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.

Crit.PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.

Crit.PV.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.

Crit.PV.2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.

Crit.PV.2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.

Crit.PV.2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.

Crit.PV.2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.

Crit.PV.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y

tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

Crit.PV.2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

Crit.PV.2.15. 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.

Crit.PV.2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

Crit.PV.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT-CCEC

Crit.PV.3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.

Crit.PV.3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.

Crit.PV.3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.

Crit.PV.3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.

Crit.PV.3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.

Crit.PV.3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.

Crit.PV.3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.

Crit.PV.3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.

Crit.PV.3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

Crit.PV.3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.

Crit.PV.2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CAA-CSC-CIEE

Crit.PV.3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.

Crit.PV.3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).

Crit.PV.3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.

Crit.PV.3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.

Crit.PV.3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.

Crit.PV.3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.

Crit.PV.3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.

Crit.PV.3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.

Crit.PV.3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.

Crit.PV.3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.

Crit.PV.3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.

Crit.PV.3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.

Crit.PV.3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.

Crit.PV.3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.

Crit.PV.3.27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo 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.

Crit.PV.3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.

Crit.PV.3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

6.1.- eVALUACIÓN ORDINARIA

Para evaluar a los alumnos tendremos en cuenta:

- El grado de participación en el aula.
- La actitud positiva en la clase (observación diaria).
- A nivel individual los trabajos de clase.
- En el trabajo en grupo la actitud en hacia el grupo y el trabajo en el mismo evaluado a través de la memoria.
- La adquisición de conocimientos y conceptos, mediante ejercicios, etc...
- Ejercicios en el aula de informática.

7. Criterios de calificación

7.1.- CALIFICACIÓN EVALUACIÓN ORDINARIA:

Será condición necesaria que el alumno haya entregado los trabajos y las actividades mandadas en las fechas requeridas, en caso de no ser así no podrá aprobar la unidad didáctica correspondiente y tendrá un segundo plazo extraordinario en el que presentarlos. En este segundo plazo no existirá la posibilidad de conseguir una nota superior al 5 en la calificación de la actividad o trabajo entregado en segundo plazo.

La evaluación tendrá en cuenta todos los aspectos comentados en este apartado, englobándolos en tres grandes grupos: conceptos, procedimientos y actitudes:

Conceptos y procedimientos: se evaluarán a través de ejercicios, trabajos, cuaderno de la asignatura, informes, etc constituirá el 80% de la calificación final.

Actitudes: se evaluarán a través de la observación diaria valorando la participación, la actitud positiva y generosa, colaboración en el trabajo en grupo, etc... Constituirá el 20% de la calificación final.

La calificación se realizará numéricamente y como está establecido para la E.S.O. valorado de 1 a 10, sin decimales. Para superar cada una de las evaluaciones, deberán obtener una calificación mínima de 5. De no ser superada una determinada evaluación se plantearán unas pruebas de recuperación.

7.2.- CALIFICACIÓN EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA:

La calificación de la prueba escrita extraordinaria a la que se someterán los alumnos en septiembre se realizará numéricamente y como está establecido para la E.S.O. valorado de 1 a 10, sin decimales. Para superar la prueba escrita deberán obtener una calificación superior o igual a 5.

7.3.- CALIFICACIÓN ALUMNOS PENDIENTES:

El alumno deberá entregar las actividades mandadas en las fechas requeridas, en caso de no ser así habrá una segunda fecha de entrega. En esta segunda fecha no existirá la posibilidad de conseguir una calificación superior al 5. Si el trabajo no se entrega en ninguna de las dos fechas fijadas tendrá una calificación de cero y mediará con el resto de trabajos y pruebas. La calificación de las actividades será un 100% de la nota total.

La calificación se realizará numéricamente y como está establecido para la E.S.O. valorado de 1 a 10, sin decimales. Para superarla asignatura deberán obtener una calificación media superior o igual a 5. De no ser así los alumnos dispondrán de una prueba extraordinaria en Septiembre a la que acudirán con todos los contenidos trabajados durante el curso.

8. Sistema de recuperación

8.1.- EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los alumnos que al finalizar del proceso de evaluación continua, hubieran obtenido calificación negativa, en el curso o en cursos anteriores, podrán realizar una prueba extraordinaria los primeros días de septiembre que consistirá en una prueba escrita de una hora y media de duración sobre los contenidos del curso no superado.

8.2.- EVALUACIÓN DE ALUMNOS PENDIENTES

Los procedimientos o instrumentos que se van a utilizar en los alumnos con la asignatura pendiente del curso anterior para poder comprobar la superación de los objetivos del curso anterior de acuerdo con los criterios de evaluación serán actividades sobre los contenidos del curso no superado que la profesora irá marcando a lo largo del curso.