EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2ºESO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN/CALIFICACIÓN E INSTRUMENTOS

En la siguiente tabla se muestran los criterios de evaluación que se van a calificar en cada trimestre, los Instrumentos de observación/evaluación que se van a utilizar para calificar cada uno de ellos y su relación con las competencias específicas.

ANEXO V. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES.			
Bloque 1. Expresión plástica			
Contenidos	**Criterios de evaluación**	**30%**	**Estándares de aprendizaje evaluables**
Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP.	1%	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones grafico plásticas propias y ajenas.
	2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CAA, SIEP.	3%	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 grafico-plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, posiciones del lápiz de grafico o de color (tumbado o vertical) y presión, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.
	3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros. CAA, CEC.	2%	3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores…)
	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SIEP, CEC.	2%	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.

Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.			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. CMCT, CEC.	3%	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. CMCT, CD.	1%	6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. 6.3. 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. CMCT, CAA.	2%	7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de *frottage*, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
	8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráficoplásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CD, CSC.	4%	8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
	9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.	6%	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 iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.	2%	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. CAA, CSC, CEC.	4%	11.1. Utiliza con propiedad las técnicas grafico plásticas aplicándolas de forma adecuada. 11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continúa en superficies homogéneas o degradadas. 11.3. 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. 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 materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando sus cualidades grafico – plásticas. 11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
Bloque 2. Comunicación audiovisual			
Contenidos	**Criterios de evaluación**	**25%**	**Estándares de aprendizaje evaluables**
Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC.	1%	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. CMCT, CEC.	1%	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la *Gestalt*.
	3. Identificar significante y significado en un signo visual. CAA, CEC.	1%	3.1. Distingue significante y significado en un signo visual.

comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. Imágenes en movimiento: el cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía,	4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.	2%	4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
	5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. CAA, CSC.	1%	5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos.
	6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SIEP.	1%	6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
	7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.	2%	7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
	8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP.	1%	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
	9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. CMCT, SIEP.	2%	9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
	10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL, CSC.	2%	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
	11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL, CSC.	1%	11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.	12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.	3%	12.1. 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, *story board*, realización…). Valora de manera crítica los resultados.
	13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. CAA, CSC, CEC.	2%	13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
	14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. CAA, CSC, SIEP.	1%	14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
	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. CAA, CSC, CEC.	1%	15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
	16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. CD, CSC, SIEP.	3%	16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando recursos digitales.
Bloque 3. Dibujo técnico			
Contenidos	**Criterios de evaluación**	**45%**	**Estándares de aprendizaje evaluables**
Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT, SIEP.	1%	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos con 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. CMCT.	1%	2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
	3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.	3%	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. CMCT.	1%	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.

Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de	5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.	1%	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. CMCT.	3%	6.1. Identifica los ángulos de 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y en el cartabón.
	7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT.	1%	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
	8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.	2%	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. CMCT.	1%	9.1. Suma o resta 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. CMCT.	2%	10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
	11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT.	2%	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. CCL, SIEP.	1%	12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,…)
	13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.	1%	13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
	14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.	2%	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. CMCT.	2%	15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices.
	16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT,	2%	16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.

representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.	SIEP.		
	17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.	1%	17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
	18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.	2%	18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
	19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.	1%	19.1. Clasificar cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
	20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.	2%	20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
	21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.	2%	21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
	22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.	1%	22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
	23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT.	1%	23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
	24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. CMCT, SIEP.	2%	24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
	25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. CMCT, CAA.	1%	25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
	26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.	3%	26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
	27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las	1%	27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

	tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. CMCT, CAA.		
	28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.	1%	28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
	29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. CMCT, CAA.	1%	29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.
[2] CEC: conciencia y expresiones culturales / CCL: competencia en comunicación lingüística / CMCT: competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología / CD: competencia digital / CSC: competencias sociales y cívicas / CAA: competencia de aprender a aprender / SIEP: sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.			

- Los instrumentos para evaluar serán las láminas, actividades de clase, pruebas orales y escritas, exámenes, la observación del trabajo diario y los proyectos.
- La calificación de cada trimestre será la media ponderada de las calificaciones obtenidas en cada uno de los criterios de evaluación calificados.
- La calificación final del curso será la media ponderada de las calificaciones obtenidas en las tres evaluaciones. Para realizar esta media, será requisito imprescindible haber entregado las láminas realizadas durante el curso y haber hecho las pruebas escritas necesarias para evaluar cada criterio.
- El redondeo numérico de la nota será 5 cuando la nota obtenida por el alumno sea 4,5. Si la nota es inferior a 4,5 la calificación será 4.

MEDIDAS DE RECUPERACIÓN

- RECUPERACIÓN POR TRIMESTRES: Se recuperarán las láminas suspensas en la fecha indicada y se realizará una prueba escrita (Examen) después de cada evaluación.
- RECUPERACIÓN EN JUNIO (Evaluación Ordinaria): Se realizará una recuperación a mediados/finales de junio que consistirá en la realización de una prueba escrita (Examen) y la entrega de las láminas no realizadas o suspensas. En junio hay que presentar el dossier con las láminas y actividades realizadas durante el curso.