

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO

1. OBJETIVOS

- ✓ Identificar los elementos configuradores de la imagen.
- ✓ Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros, etc.
- ✓ Diferenciar las distintas texturas: naturales, artificiales, táctiles y visuales valorando su capacidad expresiva.
- ✓ Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
- ✓ Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
- ✓ Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.
- ✓ Distinguir y crear diferentes tipos de imágenes según su relación significante- significado: símbolos e iconos.
- ✓ Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
- ✓ Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias y valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
- ✓ Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante este lenguaje.
- ✓ Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
- ✓ Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
- ✓ Utilizar el compás, realizando ejercicios variados y usando la herramienta de forma fluida.
- ✓ Comprender los conceptos de ángulo y de bisectriz y la clasificación de ángulos.
- ✓ Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla, y también utilizando regla, escuadra y cartabón.
- ✓ Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
- ✓ Conocer lugares geométricos y definirlos.
- ✓ Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
- ✓ Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de estos.
- ✓ Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
- ✓ Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
- ✓ Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

2. CONTENIDOS

Se establece una división de la materia en tres bloques, cuyos contenidos básicos son:

Bloque 1. Expresión plástica

1. Los elementos configuradores de la imagen: el punto, la línea, el plano y el clarooscuro.
2. El color: colores primarios y secundarios, sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos.
3. Las texturas: textura visual y textura táctil.
4. Técnicas para la creación de texturas.
5. Realización de un proceso creativo personal siguiendo las distintas fases: idea inicial, bocetos, pruebas, ejecución definitiva.
6. Evaluación y análisis de procesos creativos.
7. El collage, distintos procedimientos: corte, rasgado, plegado, figuras tridimensionales.
8. Procedimientos y técnicas: secas, húmedas y mixtas, utilización y conservación de los materiales, trabajo con materiales reciclados.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código.
2. Significación de las imágenes: significante-significado. Símbolos e iconos. Iconicidad.
3. Elementos de la imagen y su significación. Encuadre, formato y composición.
4. El proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento.
5. Realización de un proyecto de animación.

Bloque 3. Dibujo técnico

1. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y el cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.
2. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.
3. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón.
4. Trazado de perpendiculares y paralelas con compás.
5. Ángulos. Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones.
6. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el teorema de Tales.
7. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas

paralelas, planos paralelos.

8. Resolución de trazados con rectas y curvas.
9. Los triángulos: clasificación y trazados.
10. Los cuadriláteros: clasificación y trazados.
11. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular.
12. La proporción: teorema de Thales.

3. METODOLOGÍA

La metodología didáctica se entiende como el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

Trabajar de manera competencial en el aula supone un cambio metodológico importante; el docente pasa a ser un gestor de conocimiento de los alumnos y estos adquieren un mayor grado de protagonismo.

En concreto, en el área de **Educación Plástica, Visual y Audiovisual**:

Necesitamos entrenar de manera sistemática los procedimientos que conforman el andamiaje de la asignatura. Si bien la finalidad del área es adquirir conocimientos esenciales que se incluyen en el currículo básico y las estrategias propias de los aprendizajes artísticos, el alumnado deberá además desarrollar actitudes conducentes a la observación y el análisis de la realidad y de los lenguajes plásticos que en ella encontramos para una comunicación diferente y más completa. Para ello necesitamos un cierto grado de **entrenamiento individual y trabajo reflexivo** de procedimientos básicos de la asignatura: la destreza manual, la expresión estética de ideas o la comunicación audiovisual.

En algunos aspectos del área, el **trabajo en grupo colaborativo** aporta, además del entrenamiento de habilidades sociales básicas y enriquecimiento personal desde la diversidad, una herramienta perfecta para discutir y profundizar en contenidos de ese aspecto.

Por otro lado, cada alumno parte de unas potencialidades que definen sus inteligencias predominantes. Enriquecer las tareas con actividades que se desarrollen desde la **teoría de las inteligencias múltiples** facilita que todos puedan llegar a comprender los contenidos que pretendemos transmitir para el desarrollo de los objetivos de aprendizaje.

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual es indispensable la **vinculación a contextos reales**, así como generar posibilidades de aplicación de los contenidos adquiridos. Para ello, las tareas competenciales facilitan este aspecto, que se podría complementar con proyectos de aplicación de los contenidos.

4. CRITERIOS de EVALUACIÓN y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Bloque 1. Expresión plástica

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
 - 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros, etc.
 - 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, etc.).
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
 - 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
 - 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 del color pigmento.
 - 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
 - 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.
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.
 - 11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas, aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
 - 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 continua 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.

11.7. 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

1. Identificar los elementos y los factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
 - 1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.
 - 3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.
 - 5.1. Distingue símbolos de iconos.
 - 5.2. Diseña símbolos e iconos.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
 - 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
 - 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
 - 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.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
 - 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes y códigos y siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, *story board*, realización). Valora de manera crítica los resultados.

- 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.
 - 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

Bloque 3. Dibujo técnico

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
 - 1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, y resalta el triángulo que se forma.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
 - 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.
 - 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
 - 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 los conceptos de ángulo y de bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
 - 6.1. Identifica los ángulos de 30 o, 45 o, 60 o y 90 o en la escuadra y en el cartabón.
7. Estudiar la suma y la resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
 - 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
 - 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.
 - 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.

- 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.
 - 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.
 - 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.
 - 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
 - 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.
 - 15.1. Determina los puntos y las rectas de cualquier triángulo, construyendo las medianas, las bisectrices o las mediatrices correspondientes.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
 - 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
 - 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
 - 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.
 - 19.1. Clasifica correctamente 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.
 - 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
 - 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.

5. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Se establece la siguiente relación entre los diversos procedimientos y los instrumentos concretos que permiten realizar la evaluación del alumno en la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual I.

Plásticos / escritos	Orales	Otros
<ul style="list-style-type: none"> ● Dossiers de trabajo monográficos ● Actividades de evaluación (proyectos, láminas y pruebas) ● Trabajos cooperativos ● Actividades interactivas en aplicaciones informáticas 	<ul style="list-style-type: none"> ● Preguntas individuales o grupales ● Participación del alumno ● Intervenciones y propuestas de trabajo del alumno ● Presentaciones de trabajos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ficha de registro individual ● Plantilla de evaluación ● Registros ● Autoevaluación ● Actividades de ampliación

6. CRITERIOS de CALIFICACIÓN

La evaluación es un proceso continuo y personalizado. La participación del alumno en el proceso de evaluación es fundamental. Se establecen los siguientes porcentajes en relación con los parámetros de calificación:

- **30% Exámenes.** 1 examen trimestral en periodo establecido, el cual tendrá que tener nota superior a 4 para hacer media con el resto de porcentajes y poder superar la evaluación. (*)
- **10% Actitud.** Participación, interés, superación, resolución de conflictos...
- **10% Cuaderno.** Toma y elaboración de apuntes.
- **50% Trabajos** proyectos y láminas sobre aspectos propios de la materia objeto de estudio.

(*)En cuanto al material para la realización de las pruebas, no se prestará entre alumnos (ni profesor –alumno) durante la clase ni de clase a clase. Si algún alumno no trajera el material para realizar las pruebas, deberá resolver dicho inconveniente antes de empezar la clase, el control, examen o prueba correspondiente.

La evaluación de conocimientos y destrezas adquiridas se basa en dos partes:

- Se realizará un examen final por trimestre. Las pruebas orales quedan a criterio del profesor, dependiendo de la idoneidad de las mismas.
 - Por otro lado, se evaluará:
 - Trabajo personal (realización de tareas para casa, tareas pautas, trabajos complementarios,...)
 - Trabajo en el aula (salidas a la pizarra, participación en clase, actividades individuales o en grupo,...)
 - Actitud general (asistencia y puntualidad, interés y esfuerzo, actitud crítica y autocrítica, iniciativa, originalidad y creatividad,...)

7. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN

RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES.

Cuando un alumno suspenda una evaluación tendrá derecho a una recuperación de dicha evaluación mediante una prueba escrita de toda la materia trabajada a lo largo del período evaluado, salvo en la tercera evaluación cuando, por problemas de tiempo no pueda convocarse tal recuperación. En la ESO, estos exámenes de recuperación se convocarán a comienzos de la siguiente evaluación.

Todo alumno con evaluaciones pendientes (no recuperadas) deberá examinarse de ellas en la evaluación final ordinaria. Si el alumno no superase las evaluaciones suspendas en dicha convocatoria y, por la tanto, debiera presentarse en la convocatoria de final extraordinaria, deberá presentarse de toda la materia.

Las pruebas ordinaria y extraordinaria de junio para los alumnos que pierden la evaluación serán diseñadas por los profesores del departamento.

Para superar las pruebas escritas en la recuperación de evaluaciones y en la fase ordinaria y extraordinaria es necesario obtener un 5, el examen constará de parte práctica y teórica.

RECUPERACIÓN DE LA MATERIA PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES.

Si la asignatura de **Educación Plástica Visual y Audiovisual** quedara pendiente de cursos anteriores, el alumno deberá presentarse a un examen del total de la materia en la evaluación final ordinario, pudiéndose presentar en la evaluación final extraordinaria en caso de no haber superado dicha materia en la convocatoria final ordinaria. No obstante, y para facilitar el trabajo al alumnado, durante el curso se realizarán un examen (oficioso) en Abril (aproximadamente) para que el alumno con la materia pendiente pueda superarla y centrarse en el curso actual.

Para que el alumno consiga superar la asignatura en la convocatoria oficioso de abril, oficial ordinaria o/y extraordinaria se planificara un ritmo de trabajo y de adquisición de contenidos, que facilite la consecución por parte del alumnado de los objetivos previstos. El seguimiento y asesoramiento será competencia del profesor que imparte el área en el curso en el que esté matriculado el alumno.