

ÁREA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

El proceso de evaluación de la asignatura de Educación Plástica y Visual se concibe de forma:

Individualizada	Situación inicial, particularidades y evolución de cada alumno.
Integradora	Flexibilidad en la aplicación de los criterios de evaluación para facilitar grupos de trabajo.
Cualitativa	Consideración de los aspectos peculiares de cada alumno, valorando los diversos niveles de desarrollo de los alumnos.
Orientadora	Ofreciendo al alumno la información pertinente para su aprendizaje y adecuando la estrategia apropiada para su mejora.
Continúa	<p>El aprendizaje como proceso, valorando las distintas fases. Se contemplan cuatro etapas:</p> <p>Evaluación de diagnóstico. Proporciona la información acerca del punto de partida del alumno, sobre sus conocimientos previos y características personales con la finalidad de configurar una metodología adecuada.</p> <p>Evaluación formativa. Concede importancia a la evolución del alumno a lo largo del proceso con el objetivo de optimizar su rendimiento.</p> <p>Evaluación sumativa. Establece los resultados al término del proceso del aprendizaje, valorando el aprovechamiento del aprendizaje y la consecución de los objetivos.</p> <p>Evaluación extraordinaria. Concede una nueva oportunidad para estructurar y desarrollar, conforme a un criterio de mínimos, la asignatura en el mes de junio.</p>

Asimismo, se establece la valoración de la actividad desarrollada por el alumnado en la asignatura de Educación plástica y Visual en:

Grado de asimilación de los contenidos de la asignatura.	40%
Destreza técnica en la implementación de dichos contenidos.	40%
Aportación del alumno/a a la materia: originalidad, disciplina, empatía, rigor, emotividad, solidaridad, ...	20%

1º ESO

3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación del aprendizaje de los alumnos será continua e integradora al tener en cuenta las capacidades particulares del alumno/a y su esfuerzo en la superación de los objetivos establecidos en esta etapa.

Estos objetivos podrán ser valorados:

Mediante la observación del alumno en clase.

El cuaderno de apuntes o trabajos teóricos

Láminas o trabajos de clase

Pruebas periódicas teórico-prácticas

Según vienen desglosados en el Currículo Oficial de Aragón los Criterios de Evaluación para los tres bloques de contenidos son los siguientes:

Bloque EL DIBUJO TÉCNICO:

Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.

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

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

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

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

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

Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.

Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.

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

Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. 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.

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

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

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

Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.

Bloque EXPRESIÓN PLÁSTICA:

Identificar los elementos configuradores de la imagen.

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

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

Experimentar con los colores primarios y secundarios.

Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.

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 grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

Bloque COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL:

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

Identificar signifiante y significado en un signo visual.

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

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

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

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

Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

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

2º ESO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación del aprendizaje de los alumnos será continua e integradora al tener en cuenta las capacidades particulares del alumno/a y su esfuerzo en la superación de los objetivos establecidos en esta etapa.

Estos objetivos podrán ser valorados:

Mediante la observación del alumno en clase.

El cuaderno de apuntes o trabajos teóricos

Láminas o trabajos de clase

Pruebas periódicas teórico-prácticas

Según vienen desglosados en el Currículo Oficial de Aragón los Criterios de Evaluación para los tres bloques de contenidos son los siguientes:

Bloque COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

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

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

Identificar signifiante y significado en un signo visual

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

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

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

Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.

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

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

Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

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

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

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.

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

Bloque EL DIBUJO TÉCNICO

Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano

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

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

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

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

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

Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.

Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.

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

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

Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.

Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.

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

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

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

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

Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.

Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.

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

Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.

Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.

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

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

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

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

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

Bloque EXPRESIÓN PLÁSTICA

Identificar los elementos configuradores de la imagen.

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

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

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

Experimentar con los colores primarios y secundarios.

Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.

Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar 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.

Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas.

La t mpera, los l pices de grafito y de color. El collage.

4º ESO

CRITERIOS DE EVALUACI N

La evaluaci n del aprendizaje de los alumnos ser  continua e integradora al tener en cuenta las capacidades particulares del alumno/a y su esfuerzo en la superaci n de los objetivos establecidos en esta etapa.

Estos objetivos podr n ser valorados:

Mediante la observaci n del alumno en clase.

El cuaderno de apuntes o trabajos te ricos

L minas o trabajos de clase

Pruebas peri dicas te rico-pr cticas. Seg n vienen desglosados en el Curr culo Oficial de Arag n los Criterios de Evaluaci n para los cuatro bloques de contenidos son los siguientes:

Seg n vienen desglosados en el Curr culo Oficial de Arag n los Criterios de Evaluaci n para los cuatro bloques de contenidos son los siguientes:

BLOQUE "EL DIBUJO T CNICO"

Analizar la configuraci n de dise os realizados con formas geom tricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geom tricos, utilizando con precisi n y limpieza los materiales de dibujo t cnico.

Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representaci n gr fica, reconociendo la utilidad del dibujo de representaci n objetiva en el  mbito de las artes, la arquitectura, el dise o y la ingenier a.

Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geom tricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representaci n.

BLOQUE "FUNDAMENTOS DE DISE O"

Percibir e interpretar cr ticamente las im genes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades pl sticas, est ticas y funcionales y apreciando el proceso de creaci n art stica, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.

Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del dise o.

Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades t cnicas y expresivas del lenguaje del dise o adapt ndolas a las diferentes  reas, valorando el trabajo en equipo para la creaci n de ideas originales.

BLOQUE “EXPRESIÓN PLÁSTICA”

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.

Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

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 “LENGUAJE AUDIOVISUAL”

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

Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

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.