

PROGRAMACIÓN

Oratorio Padre Torres Silva

Educación Plástica Visual y Audiovisual

1º de E.S.O.

ELABORADO POR: Lara Vega, Francisco Cristóbal	REVISADO POR: SEMINARIO MIXTO	APROBADO POR: JEFE DE ESTUDIO (CENTRO).
FECHA: 2018-12-07 21:45:16	FECHA:	FECHA:
Este documento es propiedad del Oratorio Padre Torres Silva, quien se reserva el derecho de solicitar su devolución cuando así se estime oportuno. No se permite hacer copia parcial o total del mismo, así como mostrarlo a empresas o particulares sin la expresa autorización por escrito de la Dirección del Oratorio Padre Torres Silva.		

Programación

Educación Plástica Visual y Audiovisual - 1º de E.S.O.

Criterios de Evaluación

Num	Criterio
2	2-Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
4	4-Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
5	5-Experimentar con los colores primarios y secundarios.
6	6-Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
7	7-Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
8	8-Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
9	9-Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
11	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.
16	16-Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.
25	25-Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
24	24-Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
27	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.
28	28-Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
29	29-Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

Programación

Educación Plástica Visual y Audiovisual - 1º de E.S.O.

Num	Criterio
1	1-Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
2	2-Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
3	3-Identificar signficante y significado en un signo visual.
4	4-Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
13	13-Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
14	14-Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
15	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.
26	26-Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
10	10-Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
7	7-Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
8	8-Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
9	9-Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
10	10-Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
11	11-Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
12	12-Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
2	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	3-Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
4	4-Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
5	5-Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
6	6-Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.

Programación

Educación Plástica Visual y Audiovisual - 1º de E.S.O.

Num	Criterio
7	7-Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8	8-Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
9	9-Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
10	10-Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
1	1-Identificar los elementos configuradores de la imagen.
3	3-Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).
5	5-Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.
6	6-Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
11	11-Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
12	12-Conocer lugares geométricos y definirlos.
13	13-Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
14	14-Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
15	15-Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
16	16-Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
17	17-Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
18	18-Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
19	19-Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
20	20-Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
21	21-Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
23	23-Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.

Programación

Educación Plástica Visual y Audiovisual - 1º de E.S.O.

Num	Criterio
1	1-Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
22	22-Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
23	23-Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
8	8-Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
10	10-Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11	11-Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
12	12-Conocer lugares geométricos y definirlos.
13	13-Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
14	14-Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
15	15-Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
16	16-Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
17	17-Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
18	18-Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
19	19-Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
20	20-Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
1	1-Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
2	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	3-Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
4	4-Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
5	5-Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.

Programación

Educación Plástica Visual y Audiovisual - 1º de E.S.O.

Num	Criterio
6	6-Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7	7-Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8	8-Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
9	9-Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
21	21-Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
22	22-Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
23	23-Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
24	24-Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
25	25-Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
26	26-Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos
27	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.
28	28-Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
29	29-Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.
5	5-Experimentar con los colores primarios y secundarios.
6	6-Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
7	7-Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
8	8-Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
9	9-Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
10	10-Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
11	11-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.

Programación

Educación Plástica Visual y Audiovisual - 1º de E.S.O.

Num	Criterio
1	1-Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2	2-Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
3	3-Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).
4	4-Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
13	13-Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
14	14-Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
15	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.
16	16-Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.
1	1-Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
2	2-Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
3	3-Identificar signifiante y significado en un signo visual.
4	4-Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
5	5-Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.
6	6-Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
7	7-Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
8	8-Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada
9	9-Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
10	10-Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
11	11-Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
12	12-Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.

Programación

Educación Plástica Visual y Audiovisual - 1º de E.S.O.

Criterios de Calificación

Láminas

Se evalúan de 1 a 10 en función de los criterios. Si faltan láminas no se hace la media y suspende el alumno. Se recupera con la realización correcta de la lámina

80 %

Actividades

20 %

Criterios de Corrección

FORMA DE APLICACIÓN DEL CRITERIO DE CORRECCIÓN

Láminas

MB (10): Muy bien porque cumple todas las instrucciones dadas y respeta las técnicas explicadas en clase.

BB (8): Bastante Bien porque no ha respetado alguna norma o instrucción básica para la realización de la actividad.

B (6): Bien, porque no cumple más de una norma o instrucción para la realización del trabajo.

N(5): Normal, porque cumple suficientemente el desarrollo de las instrucciones para la realización de la actividad.

M (3): Mal. No acaba su trabajo o no sigue las normas o instrucciones.

MM (1): No entrega el trabajo en su momento indicado previamente.

Cada lámina contiene como instrumento los estándares aplicados a su evaluación.

Actividades

Entrega la lámina en fecha, realizada con un nivel correcto (10)

Entrega la lámina en segunda fecha de entrega, con un nivel correcto de realización (8)

Entrega la lámina en otra fecha, con un nivel correcto de realización (5)

No entrega la lámina en la fecha y/o su nivel de realización no es correcto(3)

No entrega la lámina en fecha(1)

Programación

Educación Plástica Visual y Audiovisual - 1º de E.S.O.