

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

COLEGIO SAN BUENAVENTURA

2º de ESO

Distribución temporal de los contenidos

1ª Evaluación	1ªY 2º Evaluación	2 Y3ª Evaluación
<p>BLOQUE 1:</p> <p>Expresión plástica</p> <p>Se experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta proporcionar al alumno mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.</p>	<p>BLOQUE 2:</p> <p>Comunicación audiovisual</p> <p>Se analizan las características del lenguaje audiovisual, desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las TIC aplicadas a la imagen.</p>	<p>BLOQUE 3:</p> <p>Dibujo técnico</p> <p>Los contenidos de este bloque incluyen conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.</p>

Secuencia

Los contenidos se desarrollarán atendiendo a tres evaluaciones pero se adaptarán a las actividades y calendario del Centro, teniendo en cuenta proyectos que implican el trabajo transversal con otras asignaturas. Esto implica una evaluación por estándares que no llevará una línea cronológica.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL Curso: 2.º ESO

BLOQUE 1: Expresión Plástica

Contenidos:

- El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo
- La luz, el claroscuro. Valores expresivos.
- El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento. La textura visual y táctil.
- El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc.
- Técnicas gráfico plásticas. Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES		PORCENTAJES	RELACIÓN DE CCC ESTÁNDARES	INSTRUM EVALUAC
1.1. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea	1.1.1 Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas		0,3	CCL-CCEC	ACT 1 OBS
1.2 Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	1.2.1 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.		0,15	CCL-CCEC CAA	ACT 2 OBS
.	1.2 Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.		0,3	CCEC CCL	PD
	1.3 Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.		0,3	CAA-CCEC	ACT 3
3. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	3.1 Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.		0,3	CCEC	ACT 1
	3.2 Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color		0,3	CCEC	ACT-4
4. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño	4.1 Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.		0,3	CCL CAA CIEE	PD
	4.2 Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones		0,3	CCL CAA CIEE	PD OBS

5. 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	5.1 Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad		0,3	CAA- CCEC CIEE	PD
	5.2 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.		0,3	CCEC	ACT1
	5.3 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.		0,3	CCEC CAA	ACT 4
	5.4 Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.		0,3	CSC- CCEC	ACT 4 PD ACT 3
	5.5 Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.		0,3	CCEC CSC	ACT 4 OBS

COMPETENCIAS CLAVE:

- Competencia en comunicación lingüística CCL
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CMCT
- Competencia digital CD
- Competencia para Aprender a aprender CAA
- Competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor CIEE
- Conciencia y expresiones culturales CCEC
- Competencias sociales y cívicas CSC

INSTRUMENTOS EVALUADORES -ACTIVIDADES

ACT 1 Dibujo del natural A Y B

ACT 2 Interpretación y comentario de una obra pictórica

ACT 3 Composición modular

ACT 4 Collage de texturas elaboradas
 PD PROYECTO DE DISEÑO
 OBS OBSERVACIÓN

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL Curso: 1.º ESO					
BLOQUE 2: Comunicación Audiovisual					
<p>Contenidos: La imagen. • Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono. • Lectura y análisis de imágenes. • Imagen fija. La fotografía y el cómic. Comunicación visual y audiovisual. • Elementos, funciones y finalidades • Lenguajes y códigos. • Lenguaje publicitario. • Lenguaje del cine. Historia del cine. Géneros cinematográficos. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. • Lenguaje Multimedia. Recursos digitales</p>					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES		PORCENTAJES	RELACIONES ESTÁNDARES	INSTRUMENTOS EVALUATIVOS
1. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	1.1 Diseña símbolos e iconos		0,15	CIEE CCEC	OBS PCS
2. Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma	2.1 Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva /objetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado		0,3	CCL CD CAA CCEC	PCS
3. Analizar y realizar cómics, aplicando los recursos de manera apropiada	3.1 Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.		0.3	CCL CCEC	ACT 5

5. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones	5.1 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, <i>storyboard</i> , realización...). Valora de manera crítica los resultados.		0,3	CMCT CAA CCEC CD	PCS
6 Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	6.1 Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales		0,15	CD CCEC CCEE	PCS OBS
7. Identificar y emplear recursos visuales, como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	7.1 Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas		0,3	CCL CIEE	PCS
8. 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.	8.1 Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.		0,15	CCL CCEC CAA CSC	PCS OBS
9. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo	9.1 Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada		0,3	CMCT CD CCEC	PCS

ACTIVIDADES

ACT 5 COMIC (SAN FRANCISCO)
 PCS PROYECTO CAMPAÑA DE SENSIBILIZACIÓN
 OBS OBSERVACIÓN

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL Curso: 1.º ESO

BLOQUE 3: Dibujo Técnico

Contenidos:

- Segmentos.
- Triángulos
- Cuadriláteros
- Polígonos
- Tangencias
- Transformaciones
- Sistema diédrico
- Perspectivas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES		PORCENTAJES	RELACC CC ESTÁND ARES	INSTR Ument os EVALU A
3. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo	3.1 Determina los puntos y rectas notables de un triángulo experimentando las diferentes aplicaciones gráficas y plásticas de estos trazados.		0,15	CMCT CAA	
5. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	5.1 Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia.		0,3	CMCT-	
6. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	6.1 Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado		0,3	CMCT	
7. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	7.1 Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.		0,3	CMCT	
	7.2 Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.		0,3	CMCT- CCEC	
8. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	8.1 Construye correctamente óvalos y ovoides conociendo los ejes mayor y menor.		0,3	CMCT	

9. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	9.1 Diseña formas que incluyan óvalos y ovoides analizando sus propiedades de tangencias.		0,3	CMCT	
10. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	10.1 Construye correctamente espirales de 2 centros y a partir de polígonos regulares.		0,3	CMCT	
12. 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.	12.1 Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes		0,3	CMCT	
13. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales	13.1 Construye la perspectiva caballera de volúmenes simples aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.		0,3	CMCT	
14. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	14.1 Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas		0,3	CMCT	

