

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN de EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL para PRIMERO de ESO.

Procedimiento

Se establece una metodología que integre las actividades con herramientas digitales, que generalice las actividades de grupo y articule nuevos mecanismos que permitan la adquisición de las Competencias Básicas: mayor desarrollo de aspectos conceptual y situaciones que requieran la aplicación de análisis, procesos y actitudes en contextos adecuados a la vida real.

Las herramientas principales son:

1. Actividades, trabajos y proyectos realizadas en clase: **Portafolio**.

Las actividades serán en su mayoría procedimentales (prácticas) e individuales; otras podrán ser proyectos en grupo, o referente a aspectos conceptuales (teóricas).

Para la realización de las actividades se utilizará principalmente el Bloc de dibujo y herramientas y técnicas tradicionales (lápices y rotuladores de colores, útiles de dibujo técnico, témperas, arcilla, collage, etc...); en otras, en los casos que se estime adecuado, se realizarán con herramientas y procedimientos multimedia y digitales: cámara, videocámara, ordenador (software específico: Inkscape, Gimp, Editores de Video/animación, etc...), o recursos web (actividades Java, banco de imágenes, búsqueda de información, etc...); también podrán visitarse exposiciones, realizar actividades fuera del aula, o participar en eventos de interés.

Todas estas actividades están temporalizadas para poder ser realizadas en clase y sólo en algunos casos se pedirán como tarea para casa.

Los plazos de entrega de las actividades serán flexibles, aunque se recomienda que sean entregadas cuando finalice cada unidad con el objeto de ser corregidas y, según caso, recuperadas o ampliadas. Los plazos finales (trimestrales) serán fechados con tiempo y son de riguroso cumplimiento.

2. **Pruebas escritas u orales** periódicas, mínimo dos al trimestre.

3. **Observación** de aspectos relacionados con **la atención**, la **colaboración** y **trabajo** en clase.

Criterios de calificación: Ponderación.

Para aprobar se considera necesario obtener una calificación mínima de 5 sobre 10.

Las actividades deberán ser entregadas con puntualidad en sus plazos finales y podrán suponer hasta un 50% de la calificación total.

Criterios generales para la calificación de las actividades:

- Adecuación a los objetivos de las actividades propuestas.
- Creatividad.
- Correcta ejecución, orden y limpieza.

**Se pueden consultar los criterios de calificación de las actividades en las unidades didácticas para mayor precisión.*

Los conocimientos medidos en las pruebas objetivas, presentaciones, preguntas en clase, etc., supondrán hasta un 30% de la nota total.

La observación de aspectos relacionados con el trabajo en el aula, tendrá un peso del 10% de la nota. La atención y la colaboración en las dinámicas del aula hasta un 10%. Estos dos aspectos suman el 20 % restante.

La media de los trimestres dará la nota final de curso.

Recuperación (Consecución de objetivos no superados durante el curso).

Durante el curso, si la evaluación de un alumno es insuficiente por falta de trabajos o por la ínfima calidad de los mismos, se le ofrecerá la oportunidad de entregarlos en el trimestre siguiente, estudiando previamente las causas de dicha actitud en el alumno y las circunstancias particulares de cada caso.

Secuenciación de contenidos considerada por el departamento de Dibujo para :**Primero de E.S.O.**

CURSO	1º TRIMESTRE		2º TRIMESTRE		3º TRIMESTRE	
1º ESO	La imagen (Bloque 2)	7 sesiones	El Color I (Bloque 1)	8 sesiones	Geometría Básica (Bloque 3)	10 sesiones
	Punto y Línea (Bloque 1)	7 sesiones	El Color II (Bloque 1)	8 sesiones	El Espacio (Bloque 1)	6 sesiones
	Texturas (Bloque 1)	6 sesiones	Geometría Básica (Bloque 3)	2 sesiones	El Volumen (Bloque 1)	4 sesiones

Bloque 1. Expresión Plástica.

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. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. 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).

Bloque 3. Dibujo Técnico.

Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

Criterios de evaluación y competencias relacionadas seleccionados para primero.**Bloque 1. Expresión Plástica.**

- Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP.
- Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CAA, SIEP.
- Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas). CAA, CEC.
- Aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SIEP. CEC.
- Experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CEC.
- Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. CMCT, CD.
- Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CMCT, CAA.
- Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas. CD, CSC.
- Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.
- 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.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

- Identificar signifiante y significado en un signo visual. CAA, CEC.
- Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos. CAA, CSC.
- Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP.
- Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL, CSC.
- 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.
- 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.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT, SIEP.
- Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. CMCT.
- Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.
- Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.
- Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.
- Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.
- Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.
- Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.
- Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.
- Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP.
- Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.
- Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.
- Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.
- Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.
- Clasificar los polígonos según lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.
- Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.