

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN de EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL para TERCERO 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.

**Secuenciación de contenidos considerada para TERCERO de E.S.O.**

CURSO	1º TRIMESTRE		2º TRIMESTRE		3º TRIMESTRE	
<b>3º ESO</b>	<b>La luz</b> (Bloque 1)	12 sesiones	<b>La imagen. Fotografía, Cómic y Cine</b> (Bloque 2)	14 sesiones	<b>Movimientos en el plano. Redes modulares</b> (Bloque 3)	8 sesiones
	<b>La composición</b> (Bloque 1)	8 sesiones	<b>Tangencias y enlaces</b> (Bloque 3)	6 sesiones	<b>Representación objetiva del volumen</b> (Bloque 3)	12 sesiones

**Tercero de E.S.O.****Bloque 1. Expresión Plástica.**

*La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. 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. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.*

**Bloque 2. Comunicación Audiovisual.**

*Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.*

**Bloque 3. Dibujo Técnico.**

*Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.*

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

- Expresar emociones utilizando distintos elementos y recursos gráfico-plásticos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, CEC.
- Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SIEP, CEC.
- Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CD, CSC.
- Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.
- Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.
- Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. Grabado y estampación. CAA, CSC, CEC.

**Bloque 2. Comunicación Audiovisual.**

- Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.
- Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP.
- Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. CMCT, SIEP.
- Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.
- 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.
- 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. 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 las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.
- Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT.
- Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. CMCT, SIEP.
- Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. CMCT, CAA.
- Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.
- 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. CMCT, CAA.
- Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.
- Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. CMCT, CAA.

**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.