

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN de EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL para CUARTO 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 CUARTO de E.S.O.

CURSO	1º TRIMESTRE		2º TRIMESTRE		3º TRIMESTRE	
4º ESO	El Dibujo (Bloque 1)	14 sesiones	Sistemas de representación (Bloque 2)	8 sesiones	Proyecto de Diseño y Publicidad* (Bloque 3 y 4)	14 sesiones
			Medios de comunicación de masas (Bloque 4)	6 sesiones		
	Sistemas de representación (Bloque 2)	4 sesiones	Espacio y volumen (Bloque 1)	6 sesiones	Arte y Belleza (Bloque 1 y 4)	6

*Las unidades 3, 4, y 5 quedarán integradas en un proyecto-tarea, a realizar en el tercer trimestre, basado en el diseño del envase y el embalaje de un producto (perfume), y la campaña publicitaria correspondiente.

CUARTO de E.S.O.**Bloque 1. Expresión plástica.**

Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Bloque 2. Dibujo técnico.

Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano. Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad. La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

Criterios de evaluación y competencias relacionadas de CUARTO.

Bloque 1. Expresión Plástica.

- Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. CSC, SIEP, CEC.
- Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. CD, SIEP, CEC.
- 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. CAA, CSC, SIEP.
- Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, CSC, SIEP.
- 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. CCL, CSC, CEC.

Bloque 2. Dibujo Técnico.

- Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico. CMCT, CAA.
- Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. CMCT, CSC, CEC.
- Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. CMCT, CD, SIEP.

Bloque 3. Fundamentos del Diseño.

- Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. CSC, SIEP, CEC.
- Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CD, CEC.
- Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales. CAA, SIEP, CEC.

Bloque 4. Lenguaje Audiovisual y Multimedia

- 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. CCL, CSC, SIEP.
- Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. CAA, CSC, CEC.
- Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD, SIEP.
- 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. CCL, CSC.

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.