

ANEXO I - CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN-COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

MATERIA: EDUCACIÓN PLÁSTICA , VISUAL Y AUDIVISUAL 1º ESO

1º ESO EPAV Contenidos	Criterios de evaluación/ Competencias específicas	Instrumentos de evaluación Criterios de calificación
1ª EVALUACIÓN		
C. Expresión artística y grafico-plástica: técnicas y procedimientos. - Técnicas básicas de expresión grafico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Factores y etapas del proceso creativo. Realización de bocetos. - Útiles del dibujo técnico: empleo de la escuadra y el cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras. - Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos: * Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. * Trazados de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. * Ángulos: Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta y divisiones. * Proporcionalidad: división de un segmento en partes iguales según Thales. * Lugares Geométricos: definición y trazado de mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. * Resolución y trazados con rectas y curvas. * Los triángulos: clasificación y trazado: el baricentro, el circuncentro o el incentro. * Los cuadriláteros: clasificación y trazados. * Los polígonos: tipos de polígonos,	Competencia específica 1 1.3. Reproducir de forma guiada alguna obra de arte o de diseño introduciendo modificaciones que persigan modificar su función. Competencia específica 2 2.1. Descubrir, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento con interés y respeto. 2.2. Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción. 2.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen; punto, línea, plano, textura y color. 2.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas. 2.5. Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. Competencia específica 4 4.2. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 4.5. Establecer conexiones entre los diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad,...), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso. Competencia específica 5 5.3. Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.	1.- 40% Realización de prueba objetiva o examen de resolución de trazados y contestaciones escritas de contenidos relacionados del bloque C y A y competencias específicas Pruebas: 3 problemas (90%) y 1 cuestión escrita de definición de contenidos o tipo test (10%). En el caso de hacer más de una prueba, será la media de estos. 2.- 40% Elaboración de proyectos y actividades de diseño propio, apoyándose en los recursos gráficos-plásticos, ajustándose al objetivo y contenidos del bloque A Y C y seleccionando los recursos idóneos. Propuestas de actividades : - 1 y 2.- Trazados de paralelas, perpendiculares y circunferencias, con escuadra, cartabón y compás., para la elaboración de un diseño gráfico aplicando métodos creativos - 3.- Ángulos con escuadra y cartabón. Ángulos con compás - 4.- Operaciones con segmentos: proporcionalidad segmentos (Thales) - 5.- Lugares geométricos: mediatriz, bisectriz,.. - 6.- Construcción de triángulos - 7.- Construcción de paralelogramos. - 8.- Construcción de polígonos 3.- 20% La actitud autónoma y

concepto de polígono regular. Construcción dado el lado. A. Patrimonio Artístico y cultural. Apreciación estética y análisis. - Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: del Paleolítico al Renacimiento. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, del paleolítico al renacimiento: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico. - Las formas geométricas en el arte y en el entorno.	Competencia específica 6 6.2. Diferenciar los aspectos formales de las producciones visuales y audiovisuales. Competencia específica 7 7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales y audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas. Competencia específica 8 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de la producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. 8.2. Desarrollar proyectos de forma guiada con la intención comunicativa, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y	responsable, respeto por el trabajo propio y ajeno, el seguimiento de las explicaciones del profesor y el interés en la participación en la dinámica de la asignatura y llevando el cuaderno de apuntes y ejercicios al día. Mantenimiento de su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades
---	--	--

Contenidos	Criterios de evaluación/ Competencias específicas	Instrumentos de evaluación Criterios de calificación
2ª EVALUACIÓN		
B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica - Los elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. *Posibilidades expresivas y comunicativas *El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción *Análisis de las imágenes: denotación y connotación *Lectura objetiva y subjetiva de una imagen	Competencia específica 1 1.3. Reproducir de forma guiada alguna obra de arte o de diseño introduciendo modificaciones que persigan modificar su función. Competencia específica 2 2.1. Descubrir, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento con interés y respeto. 2.2. Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media	1.- 40% Realización de prueba objetiva o examen de resolución de trazados y contestaciones escritas de contenidos relacionados del bloque B y A y competencias específicas Pruebas: 3 problemas (90%) y 1 cuestión escrita de definición de contenidos o tipo test (10%). En el caso de hacer más de una prueba, será la media de estos. 2.- 40% Elaboración de proyectos y

- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. - La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. - Concepto de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de las formas en el plano - El color: mezclas aditivas y sustractivas, colores complementarios. A. Patrimonio Artístico y cultural. Apreciación estética y análisis. - Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: del Paleolítico al Renacimiento. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, del paleolítico al renacimiento: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico. Las formas geométricas en el arte y en el entorno.	entre la realidad, el imaginario y la producción. 2.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen; punto, línea, plano, textura y color. 2.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas. 2.5. Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. Competencia específica 3 3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. Competencia específica 4 4.1. Observar y analizar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus diversos procesos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 4.4. Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados obtenidos en función de la intencionalidad perseguida. 4.5. Establecer conexiones entre los diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales(fotografía, cómic, cine, publicidad,...), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso. 4.6. Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales. 4.7. Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma. 4.8. Diseñar elementos visuales propios de un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.	actividades, apoyándose en los recursos gráficos-plásticos , ajustándose al objetivo y contenidos del bloque y seleccionando los recursos idóneos. Propuesta de actividades: - 1.- El color. Uso simbólico del color - 2.- Realización de logotipo e imagotipo - 3.- Iconicidad: abstraer un animal a partir de una foto - 4.- Realización de un pictograma con formas geométricas - 5.- Cómic: aplicación de encuadres, puntos de vista y lenguaje específico - 6.- Empleo de las leyes compositivas y peso visual en composición abstracta geométrica. - 7.- Storyboard y guión técnico para corto. 3.- 20% La actitud autónoma y responsable, respeto por el trabajo propio y ajeno, el seguimiento de las explicaciones del profesor y el interés en la participación en la dinámica de la asignatura y llevando el cuaderno de apuntes y ejercicios al día. Mantenimiento de su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades
--	--	--

	Competencia específica 5 5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y reflexión crítica. 5.3. Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. Competencia específica 6 6.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y reflexión crítica. 6.2. Diferenciar los aspectos formales de las producciones visuales y audiovisuales. Competencia específica 7 7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales y audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas. Competencia específica 8 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de la producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. 8.2. Desarrollar proyectos de forma guiada con la intención comunicativa, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y	
--	--	--

Contenidos	Criterios de evaluación/ Competencias específicas	Instrumentos de evaluación Criterios de calificación
3ª EVALUACIÓN		
D. Imagen y comunicación visual y audiovisual - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. - Imágenes visuales y audiovisuales: identificación de los principales elementos expresivos. - La imagen fija: origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotografía. A. Patrimonio Artístico y cultural. Apreciación estética y análisis. - Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: del Paleolítico al Renacimiento. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, del paleolítico al renacimiento: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico. Las formas geométricas en el arte y en el entorno.	Criterios de Evaluación Competencia específica 1 1.1. Buscar información para reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas más relevantes, del Paleolítico al Renacimiento. 1.2. Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento con interés y respeto. 1.3. Reproducir de forma guiada alguna obra de arte o de diseño introduciendo modificaciones que persigan modificar su función. 1.4. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento. Competencia específica 2 2.1. Descubrir, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento con interés y respeto. 2.2. Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción. 2.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen; punto, línea, plano, textura y color. 2.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas. Competencia específica 3 3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto, e incorporándolas a su cultura personal y su	1.- 40% Realización de prueba objetiva o examen de resolución de trazados y contestaciones escritas de contenidos relacionados del bloque D y A y competencias específicas Pruebas: 3 problemas (90%) y 1 cuestión escrita de definición de contenidos o tipo test (10%). En el caso de hacer más de una prueba, será la media de estos. 2.- 40% Elaboración de trabajos y actividades, apoyándose en los recursos gráficos-plásticos, ajustándose al objetivo y contenidos del bloque D y A y seleccionando los recursos idóneos. Propuestas de actividades: - 1.- Obra puntillista a color - 2.- Claroscuro de un bodegón - 3.- Armonía y contraste cromático en bodegón con técnicas mixtas - 4.- Empleo de texturas ópticas en obra figurativa. - 5.- Empleo de texturas táctiles en obra abstracta. - 6.- Retrato a línea de un compañero - 7.- Volumen: escultura abstracta con cartón o cartulina inspirada en la obra de Oteiza. - 8.- Proyecto de decoración de una pared del Instituto (con especial atención al bocetado)

	imaginario propio. 3.2. Conocer las principales técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas y aplicar técnicas básicas en la realización de composiciones de diferente índole, evitando la representación de estereotipos. Competencia específica 4 4.1. Observar y analizar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus diversos procesos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 4.3. Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas. 4.4. Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados obtenidos en función de la intencionalidad perseguida. 4.5. Establecer conexiones entre los diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad,...), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso. 4.6. Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales. 4.7. Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma. 4.8. Diseñar elementos visuales propios de un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística. Competencia específica 5 5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y reflexión crítica. 5.2. Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas.	3.- 20% La actitud autónoma y responsable, respeto por el trabajo propio y ajeno, el seguimiento de las explicaciones del profesor y el interés en la participación en la dinámica de la asignatura y llevando el cuaderno de apuntes y ejercicios al día. Mantenimiento de su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades
--	--	--

	Competencia específica 6 6.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y reflexión crítica. 6.2. Diferenciar los aspectos formales de las producciones visuales y audiovisuales. Competencia específica 7 7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales y audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas. Competencia específica 8 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de la producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. 8.2. Desarrollar proyectos de forma guiada con la intención comunicativa, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y	
--	--	--