

1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE 3º E.S.O. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

BLOQUE I	<p>Expresión Plástica.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1-Identificar los elementos configuradores de la imagen. 2- Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. 3- Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros. 4-Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. 5-Experimentar con los colores primarios y secundarios. 6-Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. 7-Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. 8-Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. 9-Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. 10-Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. 11-Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i>.
BLOQUE II	<p>Comunicación audiovisual.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1-Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. 2-Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. 3-Identificar signficante y significado en un signo visual. 4-Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. 5-Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signficante-significado: símbolos e iconos. 6-Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. 7-Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. 8-Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. 9-Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. 10-Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. 11-Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. 12-Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. 13-Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. 14-Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. 15-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. 16-Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.
BLOQUE III	<p>Bloque 3. Dibujo Técnico.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1-Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. 2-Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados, con dos rectas secantes o con dos rectas paralelas o con una recta un punto. 3-Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. 4-Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. 5-Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. 6-Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. 7-Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. 8-Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. 9-Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 10-Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. 11-Conocer lugares geométricos y definirlos. 12-Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). 13-Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. 14-Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. 15-Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. 16-Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. 17-Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. 18-Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los casos básicos de tangencia y enlaces. 19-Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. 20-Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. 21-Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales o volutas de 2, 3, 4 y 5 centros. 22-Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. 23-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. 24-Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. 25-Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos

2. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES 3º E.S.O. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

Expresión plástica

1.1-Identificar y valorar la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.

2.1-Analizar los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.

2.2-Experimentar con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito 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.

3.1-Realizar composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)

4.1-Analizar, 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.

4.2-Realizar composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

4.3-Realizar composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

4.4-Representar objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

5.1-Experimentar con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

6.1- Realizar modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.

6.2-Representar con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

6.3-Realizar composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

7.1-Realizar texturas táctiles y visuales, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

8.1-Crear composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.

8.2-Conocer y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

9.1-Reflexionar y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

10.1-Comprender y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

11.1-Utilizar con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

11.2-Utilizar 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.

11.3-Experimentar 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.

11.4-Utilizar el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

11.5-Crear con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

11.6-Aprovechar materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas. 11.7. Mantener su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

2. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES 3º E.S.O. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

Comunicación audiovisual.

- 1.1-Analizar las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
- 2.1-Identificar y clasificar diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
- 2.2-Diseñar ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
- 3.1-Distinguir signifiante y significado en un signo visual.
- 4.1-Diferenciar imágenes figurativas de abstractas.
- 4.2-Reconocer distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
- 4.3-Crear imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
- 5.1-Distinguir símbolos de iconos.
- 5.2-Diseñar símbolos e iconos.
- 6.1-Realizar la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
- 6.2-Analizar una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
- 7.1-Identificar distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
- 7.2-Realizar fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
- 8.1-Diseñar un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
- 9.1-Elaborar una animación con medios digitales y/o analógicos.
- 10.1-Identificar y analizar los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
- 10.2-Identificar y analizar los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
- 11.1-Distinguir la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
- 12.1-Diseñar, 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, *story board*, realización...). Valora de manera crítica los resultados.
- 13.1- Distinguir los diferentes estilos y tendencias en los lenguajes visuales y valora el patrimonio histórico y cultural.
- 14.1-Identificar los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.).
- 14.2-Diseñar un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
- 15.1-Reflexionar críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
- 16.1-Elaborar documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

Dibujo Técnico.

- 1.1-Identificar, dados varios puntos, la recta que pasa por dos de ellos y los planos definidos por tres.
- 2.1 Señalar dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
- 3.1-Trazar rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
- 4.1 Construir una figura lobulada de seis elementos a partir de una circunferencia, utilizando el compás.
- 5.1-Dividir la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.
- 6.1-Identificar los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.
- 7.1-Sumar o restar ángulos positivos o negativos con regla y compás.
- 8.1-Construir la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
- 9.1-Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
- 10.1-Dividir un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
- 10.2-Escalas un polígono aplicando el teorema de Thales.
- 11.1-Explicar, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
- 12.1-Construir un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
- 13.1-Determinar el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
- 14.1-Dibujar un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
- 15.1-Construir cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
- 16.1-Construir correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
- 17.1-Construir correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
- 18.1-Resolver correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
- 18.2-Resolver correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
- 19.1-Construir correctamente un óvalo, conociendo el diámetro mayor.
- 20.1-Construir varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
- 21.1-Construir correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
- 22.1-Ejecutar diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
- 23.1-Dibujar correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
- 24.1-Construir la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
- 25.1-Realizar perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

3.CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 3º E.S.O. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL ENSEÑANZA PRESENCIAL

a). Dado el carácter práctico del área se propondrán actividades variadas que el alumno deberá realizar, cobrando gran importancia el trabajo de clase. También se realizarán pruebas objetivas.

-Las pruebas objetivas específicas:

Supondrán un 60 % de la calificación total.

-Los trabajos y producciones:

Supondrán un 20 % de la calificación total

-La actitud del alumno:

Supondrá un 20 % de la calificación total.

b) Además de los criterios de evaluación específicos en función de los objetivos, se establecen los siguientes criterios de calificación comunes a todas las actividades que se desarrollen:

-El grado de acercamiento del alumno al ejercicio propuesto, así como la comprensión del mismo.

-La originalidad en la solución obtenida.

-La destreza gráfica y la utilización adecuada del material y de la técnica empleada.

-El proceso seguido para la realización del trabajo.

-El orden y limpieza en el trabajo.

-Entrega del trabajo en el plazo propuesto.

-Entrega de la totalidad de los trabajos.

-Valoraremos sobre todo en trabajos de grupo el respeto y la aceptación tanto de las ideas como de los modos de expresión plástica de los compañeros.

4.CRITERIOS DE RECUPERACIÓN. 3º E.S.O. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL ENSEÑANZA PRESENCIAL

Quien suspenda alguna de las tres evaluaciones tendrá la posibilidad de recuperar mediante la realización de una prueba y trabajos prácticos en junio, con los contenidos de la evaluación o evaluaciones suspendas. Si después de hacer el examen de recuperación esa evaluación o evaluaciones no se aprueban (tiene que estar cada una de las evaluaciones aprobadas por separado para aprobar la asignatura), el alumno se tendrá que presentar en septiembre con toda la asignatura pendiente y se tendrá que examinar del curso completo. Esta prueba en septiembre consistirá en una prueba objetiva o prueba objetiva y trabajos. La prueba extraordinaria de septiembre para alumnos que no superen los objetivos del curso comprenderá el curso completo. La nota que se obtenga en esta prueba de septiembre será la nota final del alumno para ese curso.