

# **PROGRAMACIÓN**

## **CDP San Francisco Solano**

### **Educación Plástica, Visual y AudioVisual**

#### **1º de E.S.O.**

<b>ELABORADO POR:</b>	<b>REVISADO POR:</b>	<b>APROBADO POR:</b>
<b>Garrido Baños, María del Mar</b>	<b>ETCP</b>	<b>JE SECUNDARIA</b>
<b>FECHA: 2016-12-05 17:56:05</b>	<b>FECHA: 2016-12-12 19:32:20</b>	<b>FECHA: 2016-12-12 19:36:42</b>
<b>Este documento es propiedad del CDP San Francisco Solano, quien se reserva el derecho de solicitar su devolución cuando así se estime oportuno. No se permite hacer copia parcial o total del mismo, así como mostrarlo a empresas o particulares sin la expresa autorización por escrito de la Dirección del CDP San Francisco Solano.</b>		

# Programación

Educación Plástica, Visual y AudioVisual - 1º de E.S.O.

## Criterios de Evaluación

Num	Criterio
2	2-Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
4	4-Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
5	5-Experimentar con los colores primarios y secundarios.
6	6-Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
7	7-Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
8	8-Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
9	9-Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
11	11-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.
10	10-Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
1	1-Identificar los elementos configuradores de la imagen.
3	3-Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).
8	8-Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
16	16-Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.
1	1-Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

# Programación

Educación Plástica, Visual y AudioVisual - 1º de E.S.O.

Num	Criterio
2	2-Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
3	3-Identificar signficante y significado en un signo visual.
4	4-Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
13	13-Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
14	14-Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
15	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.
7	7-Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
8	8-Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
9	9-Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
10	10-Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
11	11-Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
12	12-Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
5	5-Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signficante-significado: símbolos e iconos.
6	6-Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
25	25-Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
24	24-Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
27	27-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.
28	28-Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
29	29-Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.
26	26-Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.

# Programación

Educación Plástica, Visual y AudioVisual - 1º de E.S.O.

Num	Criterio
2	2-Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.
3	3-Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
4	4-Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
5	5-Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
6	6-Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7	7-Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8	8-Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
9	9-Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
10	10-Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11	11-Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
12	12-Conocer lugares geométricos y definirlos.
13	13-Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
14	14-Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
15	15-Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
16	16-Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
17	17-Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
18	18-Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
19	19-Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
20	20-Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
21	21-Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.



# Programación

Educación Plástica, Visual y AudioVisual - 1º de E.S.O.

Num	Criterio
23	23-Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
1	1-Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
22	22-Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
23	23-Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
10	10-Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11	11-Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
12	12-Conocer lugares geométricos y definirlos.
13	13-Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
14	14-Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
15	15-Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
16	16-Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
17	17-Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
18	18-Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
19	19-Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
20	20-Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
1	1-Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
2	2-Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.
3	3-Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
4	4-Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
5	5-Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.

# Programación

Educación Plástica, Visual y AudioVisual - 1º de E.S.O.

Num	Criterio
6	6-Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7	7-Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8	8-Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
9	9-Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
21	21-Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
22	22-Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
23	23-Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
24	24-Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
25	25-Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
26	26-Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos
27	27-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.
28	28-Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
29	29-Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.
5	5-Experimentar con los colores primarios y secundarios.
6	6-Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
7	7-Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
8	8-Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
9	9-Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
10	10-Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
11	11-Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.



# Programación

Educación Plástica, Visual y AudioVisual - 1º de E.S.O.

Num	Criterio
1	1-Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2	2-Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
3	3-Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).
4	4-Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
13	13-Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
14	14-Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
15	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	16-Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.
1	1-Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
2	2-Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
3	3-Identificar signifiante y significado en un signo visual.
4	4-Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
5	5-Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.
6	6-Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
7	7-Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
8	8-Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada
9	9-Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
10	10-Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
11	11-Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
12	12-Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.

# Programación

Educación Plástica, Visual y AudioVisual - 1º de E.S.O.

## Criterios de Calificación

Las calificaciones de acuerdo con la Orden de evaluación han de expresarse de forma numérica utilizando la escala de 1 a 10. Esta calificación se obtendrá aplicando los siguientes criterios:

- OBSEVACIÓN DIARIO: 20%  
subcategoría: Rúbrica de Observación 100%
- PORTFOLIO: 50%  
Subcategoría : Realización del trabajo diarios. 100%
- PRUEBA CONTENIDOS. 30%  
Subcategoría examen. 100%

## Criterios de Corrección

La observación directa del trabajo diario realizado por los alumnos nos proporcionará una valiosa información sobre aspectos actitudinales y otros de carácter conceptual y procedimental.

- .1- El grado de comprensión de los contenidos conceptuales requeridos.
- .2- La destreza y habilidades manuales.
- .3- El manejo de los útiles de dibujo.
- .4- La realización de tareas marcadas.
- .5- Realización de actividades individuales en su cuaderno, recogidas para su corrección y calificación.
- .6- Realización de trabajos colaborativos o en grupo y grado de implicación en los mismos.
- .7- Grado de participación en clase, presentación de trabajos y actividades complementarias.
- .8- Observación diaria del comportamiento y la actitud del alumno en el aula. Así como la regularidad en la asistencia a clase.

Todo ello, cuadernos de actividades, trabajos en grupo, etc, son entregados a los alumnos una vez corregidos, teniendo oportunidad de contrastar sus aciertos y errores incluso de una forma grupal, fomentando así una reflexión continua que permita buscar estrategias de mejora.

En los ejercicios prácticos se tendrá en cuenta el acabado y dominio de la técnica, la originalidad y adecuación a lo propuesto. Se evaluará en el instrumento Portfolio.

Del mismo modo, si se considerase necesario, podrían realizarse ejercicios teóricos de control teniendo en cuenta el conocimiento del lenguaje específico y su dominio, la claridad en la expresión de los conceptos y la coherencia de las redacciones, la comprensión de los trazados geométricos y la exactitud en su ejecución, los recursos técnicos y teóricos utilizados en la



# Programación

Educación Plástica, Visual y AudioVisual - 1º de E.S.O.

---

realización de composiciones, el sentido y la carga simbólica con las que éstas se presenten, etc.

Los ejercicios teóricos podrán consistir en controles, esquemas, resúmenes, exposiciones orales, etc., a criterio del profesor y se contabilizarán en el instrumento Prueba contenidos.

La actitud ante la asignatura así como hacia los compañeros y el comportamiento dentro del aula (atención, participación, respeto a los materiales, entrega de trabajos en los plazos indicados así como realización de los mismos en el aula, traer el material de la asignatura y cuidarlo convenientemente, etc.) se calificará en el instrumento Observación diaria.

Los alumnos de 1º con el área pendiente, la podrán recuperar siempre que superen los contenidos de la misma asignatura en segundo curso ya que los bloques de contenido son los mismos.

- OBSEVACIÓN DIARIO: 20%

subcategoría: Rúbrica de Observación 100%

Esta observación se corregirá a través de una rúbrica donde se evaluará distintos aspectos tanto de la disposición al trabajo en grupo como el individual, así como la actitud ante el área.

- PORTFOLIO: 50%

Subcategoría : Realización del trabajo diarios. 100%

La nota del portfolio será la media de todas las calificaciones de actividades y tareas llevadas a cabo durante cada tema. Para conseguir una mejor asimilación de los diferentes contenidos y destrezas

- PRUEBA CONTENIDOS. 30%

Subcategoría examen. 100%

Se evaluará una prueba de contenidos de la unidad.