

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO

Contenido

INTRODUCCIÓN	1
CONTENIDOS	2
METODOLOGÍA DIDÁCTICA.....	3
CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y COMPETENCIAS CLAVE (letra). 1º CICLO ESO	5
PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	11
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	12
PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	12
PROCEDIMIENTOS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA ALUMNOS CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES.....	13
PRUEBAS EXTRAORDINARIAS DE JUNIO	13

INTRODUCCIÓN

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 1º CICLO ESO

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad. La materia parte de los bloques impartidos en la Educación Primaria en el área de Educación Artística. La parte destinada a la educación plástica ya anticipaba los mismos bloques de los que parte la materia en ESO, bajo las denominaciones de educación audiovisual, dibujo técnico y expresión artística. El bloque Expresión Plástica experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos. Se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. En el bloque Dibujo Técnico se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños. En el cuarto curso, considerando la madurez del alumnado y los conocimientos adquiridos se incorpora el bloque de Fundamentos del Diseño, que va a permitir el conocimiento de los fundamentos del diseño en sus diferentes áreas, desarrollo, desde un punto de vista práctico, los conocimientos adquiridos en el resto de bloques.

CONTENIDOS

2º ESO

Bloque 1. Expresión plástica

1. Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.
2. La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.
3. Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y al diseño.
4. El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.
 - Significado del color
 - Tratamiento del color con herramientas digitales.
5. La textura. Los diferentes tipos de textura.
6. Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.
7. La imagen visual como representación: niveles de iconicidad.
8. Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las témperas, y técnicas mixtas.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. La percepción visual: las leyes de la Gestalt.
2. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.
3. El lenguaje del cómic.
4. La retórica publicitaria.
5. Estructura narrativa cinematográfica.
6. Análisis de las imágenes: denotación y connotación.
 - Lectura objetiva y subjetiva de la imagen.

Bloque 3. Dibujo Técnico

1. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
2. Trazado de polígonos regulares conociendo el lado.
3. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales.
4. Diseños aplicando simetrías y giros en módulos.
5. Sistemas de representación y sus aplicaciones.
6. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.
7. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
 - Coeficientes de reducción.
8. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Es importante situar la actividad en función del nivel inicial de los alumnos, en el campo de la expresión plástica y visual, para que el aprendizaje sea significativo.

El enfoque metodológico se centra en **la experimentación de diversos procesos creativos a través de la imagen**. Esto nos permite incorporar a lo largo del desarrollo de las actividades, las experiencias y aficiones de alumnos y alumnas. La metodología será por tanto **abierta y flexible**, es decir, aunque la actividad esté programada con antelación podrá ser desarrollada por el alumno o alumna bajo la temática que él o ella hayan elegido. De este modo en el tema de **investigación** quedarán reflejados sus intereses y motivaciones.

El profesor aportará información teórica y visual necesaria para que el alumno investigue y experimente en torno a los dos ejes prioritarios: **“saber ver” y “saber hacer”**. Siendo una materia fundamentalmente experimental valoraremos **el proceso** por encima del resultado. Pero se realizará una preconceptualización antes de la exposición de contenidos y una reflexión posterior. De esta forma a partir de la experiencia y la práctica los alumnos, alumnas reflexionarán sobre los contenidos.

El **intercambio de información técnica, expresiva y visual**, será de vital importancia para fomentar el respeto y el aprecio a otros modos de expresión visual y plástica distintos del propio y de los modos dominantes del entorno, superando estereotipos y convencionalismos y elaborando juicios y criterios personales que le permitan actuar con iniciativa propia. Por ejemplo el **trabajo en equipo** facilita el intercambio de opiniones y aportaciones que pueden ofrecer los alumnos más aventajados, de igual modo que **fomenta la reflexión cooperativa**.

Se favorecerá **el análisis del entorno** con el fin de entender ciertos aspectos que les permitan elaborar formas de expresión propias y con impronta personal. Será importante por tanto el estudio de documentación visual (actual y clásica), será uno de nuestros principales recursos didácticos.

Las actividades que se plantean en las unidades didácticas con diversos niveles de dificultad para que los alumnos puedan ampliar progresivamente sus conocimientos o el profesor pueda seleccionar aquellos que crea más convenientes para su nivel.

Será importante el intercambio de información y de soluciones por parte del alumno y del **seguimiento individual y grupal por parte del profesor** del trabajo desarrollado.

Esta materia incorpora los **recursos tecnológicos y multimedia** como herramienta clave, no sólo como fuente de información, sino también en la exposición de contenidos por parte del profesor, así como en la producción de creaciones visuales y audiovisuales, por parte del alumno. De este modo se favorece la **competencia digital** (programas, procedimientos y técnicas) **en cuanto a información y comunicación visual y audiovisual.**

Se propiciarán momentos para exponer sus ideas, emociones y sentimientos, comentar sus propias creaciones, así como creaciones ajenas, exponer oralmente trabajos o proyectos (individuales o grupales), participar en la exposición de contenidos o dialogar sobre artículos de prensa relacionados con temas artísticos, favoreciendo la **comprensión lectora, así como la expresión oral y escrita.**

En cuanto a la **educación en valores**, se introducen valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras plásticas. El trabajo en equipo promueve actitudes de respeto, tolerancia y cooperación. El pensamiento creativo y la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de diferencias.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y COMPETENCIAS CLAVE (letra). 1º CICLO ESO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPT. CLAVE
BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA			
<p>1. Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.</p> <p>2. La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.</p> <p>3. Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y al diseño.</p> <p>4. El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Significado del color - Tratamiento del color con herramientas digitales. <p>5. La textura. Los diferentes tipos de textura.</p> <p>6. Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.</p> <p>7. La imagen visual como representación: niveles de iconicidad.</p> <p>8. Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las témperas, y técnicas mixtas.</p>	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.	a), g)
	2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	2.1. Analiza 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.	g),f),d)
		2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.	g), f)
		2.3. Experimenta 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.	f), d), g)
	3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores, etc.).	f), g)
	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.1. Analiza, 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.	a), g)
		4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.	f), g)
		4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.	
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural u del entorno inmediato proporcionándolos en relación a sus características formales y en relación con su entorno.	f), g)	
	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.		f), g)
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar	c), d), f), g)	

		sensaciones en composiciones sencillas.	
		6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.	f), g)
		6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	d), f), g)
	7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.	f), g)
	8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.	d), f), g)
		8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.	d), f), g)
	9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	a), g)
	10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen	10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y sintéticos.	a), g)
	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.	11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	d), g)
		11.2. Utiliza 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.	d), f), g)
		11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones, etc.) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	d), f), g)
		11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando y realizando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.	d), f), g)
		11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.	d), f), g)
		11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medioambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	e), f), g)
		11.7. Mantiene 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.	e), f)

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPT. CLAVE
BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDUIVISUAL			
1. La percepción visual: las leyes de la Gestalt. 2. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. 3. El lenguaje del cómic. 4. La retórica publicitaria. 5. Estructura narrativa cinematográfica. 6. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. 7. Lectura objetiva y subjetiva de la imagen.	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	a),d),f)
	2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.	a), d), f)
	3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.	3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.	a)
	4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	a), g)
		4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	a), g)
		4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.	d), f), g)
	5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	5.1. Distingue símbolos de iconos.	a), g)
		5.2. Diseña símbolos e iconos.	d),g)
	6. Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	a), f), g)
		6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos	
	7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y analizando los fundamentos de la misma.	7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.	a), g)
		7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas.	d),f)
	8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera adecuada.	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	a), c), e), g)
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	c), d), f)	
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	b), g)	
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	b), g)	
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización, etc.). Valora de manera crítica los resultados.	b), g)	
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando,	13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales	e),f), g)	

	respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.		
	14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	a),f), g)
	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.	15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	a), c), g),
	16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de forma adecuada.	c), d)

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPT. CLAVE
BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO			
1. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.	b), d)
2. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.	2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.	b), d)
3. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón.	3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	b), d)
4. Trazado de perpendiculares y paralelas con compás.			
5. Ángulos. 1. Clasificación, operaciones con ángulos. 2. Suma, resta, divisiones.	4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.	b), d)
6. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el teorema de Thales.	5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.	b), d)
7. Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos.	6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	6.1. Identifica los ángulos de 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y en el cartabón.	b), d)

IES José Hierro / curso 2017/18

8. Resolución de trazados con rectas y curvas.	7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.	
9. Los triángulos: clasificación y trazados, el baricentro, el incentro o el circuncentro.	8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	b), d)
10. Los cuadriláteros: clasificación, trazados.			
11. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular.	11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala de un polígono aplicando el teorema de Thales.	b), d)
12. La proporción: teorema de Thales.			
13. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.	12. Conocer lugares geométricos y definirlos.	12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).	a), b)
14. Trazado de polígonos regulares conociendo el lado.			
15. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales.	13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.	a), b),
16. Diseños aplicando simetrías y giros en módulos.	14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.	b), d)
17. Sistemas de representación y sus aplicaciones.			
18. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.	15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.	b), d)
19. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Coeficientes de reducción.	16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.	b), d)
20. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.			
	17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.	a), b)
	18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.	b), d)
	19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.	a), b)
	20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.	b), d)
	21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.	b), d)
	22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas	22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia	b), d)

IES José Hierro / curso 2017/18

	tangentes en los distintos casos de tangencias y enlaces.	entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.	
	22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencias y enlaces. 23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	22.2 Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.	b), d) b), d)
	24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.	b), d)
	25. Aplicar las condiciones de tangencias y enlaces para construir espirales.	25.1. Construye correctamente espirales de 2,3 y 4 centros.	b), d)
	26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	b), d),g), f)
	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.	27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y aristas.	b), d),g), f)
	28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	b), d)
	29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	29.1 Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.	b), d)

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Serán tenidas en cuenta las siguientes **categorías en los criterios de evaluación**, que permitirán tanto la **valoración del grado de adquisición de las competencias básicas como del grado de cumplimiento de los objetivos marcados** en esta programación:

Criterios objetivos

Criterios actitudinales

Criterios de asistencia a clase

Por tanto, **se evaluarán** tanto la **realización de trabajos y pruebas** como las actitudes de los alumnos de cara a la asignatura, **actitudes** relativas a:

- Adecuación de los métodos y razonamiento de las construcciones a la resolución de problemas geométricos.
- Utilizar los recursos gráficos más adecuados desde el punto de vista geométrico al planteamiento de los ejercicios.
- Gusto por la precisión, exactitud y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas y plásticas.
- Atención al proceso de realización de trabajos y de cada una de sus fases: fijación de ideas, abocetado, resultado final.
- Capacidad de elección de las imágenes y procesos.
- Capacidad de análisis verbal, técnico y temático, procurando una transmisión fluida de las ideas personales, así como una actitud madura y crítica ante la imagen.
- Presentación del trabajo en las fechas previstas.
- Actitud participativa en la puesta en común de contenidos.
- Presentación del material en clase.
- Intervención activa en las actividades de motivación.
- Actitud investigadora con respecto a las producciones propias y ajenas, superando estereotipos y convencionalismos figurativos, buscando soluciones personales no miméticas.
- Participación activa si el trabajo es en grupo, apreciando las posibilidades de expresión que aporta el trabajo en equipo.
- Cuidado del material propio y ajeno, participación en el mantenimiento de la limpieza del aula.
- Intercambio de información y soluciones.
- El trabajo personal en clase.
- Atención al desarrollo de los contenidos.
- Archivado correcto de las producciones propias.
- Asistencia a clase.

Interés y valoración de la constancia en el trabajo y de la importancia del proceso de planificación como factor importante en la resolución de problemas.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Como norma general y siempre que los aspectos actitudinales y de asistencia, sean interpretados por el profesor como dentro de la normalidad, la calificación de cada evaluación se obtendrá a través de la media de ejercicios y exámenes, empleándose para su valoración los criterios objetivos.

La actitud del alumno en clase ante el profesor, los compañeros, la propia materia y la asistencia puede afectar a la calificación hasta en un 20%

Los **ejercicios no entregados** serán calificados con un puntuación de 0.

El profesor dará la posibilidad, de elevar la nota media de cada evaluación mediante dibujos de temas libres o láminas realizadas del cuaderno de láminas de forma voluntaria. En función de este concepto, la calificación podría incrementarse hasta en un 10%.

Si la autoría fraudulenta de los ejercicios fuese probada, o se detectase algún tipo de anomalía en su presentación, el alumno podría ser calificado exclusivamente por su media en los exámenes.

Cuando un ejercicio o ejercicios no se presenten en la fecha propuesta, deberá ser justificada su entrega en fecha posterior, a través de un escrito de los padres donde figuren los motivos del retraso y su firma. En el supuesto caso de que los motivos no sean de suficiente peso, o en caso de no justificarse de ninguna forma, a la calificación de ese ejercicio le podrán ser restados hasta 3 puntos.

El profesor, no tendrá obligación de admitir ningún trabajo fuera de plazo, cuando se pretenda entregar, con un retraso superior a una semana, en el periodo de tiempo correspondiente a una evaluación distinta a la que pertenece el trabajo o durante las dos semanas previas a las sesiones de evaluación.

Los alumnos absentistas, que lo serán, bien por su permanente falta de interés y de entrega de ejercicios, o por su falta de asistencia a clase, podrán superar la materia, atendiendo al siguiente procedimiento extraordinario:

El profesor de la materia, hará saber en clase y en el tablón de anuncios, el nombre de los alumnos absentistas, a lo largo del mes de mayo.

Deberán entregar en la primera semana del mes de junio, una carpeta con, al menos el 80% de los ejercicios propuestos a lo largo del curso.

Durante esta primera semana de junio, realizará un examen de carácter teórico-práctico, en el que se tendrán en cuenta los contenidos mínimos.

La calificación final del alumno vendrá dada por la media entre la carpeta de ejercicios y el examen.

PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Cada evaluación será recuperada al principio de la siguiente. En el caso de la tercera evaluación se recuperará antes de las notas finales.

La recuperación de las evaluaciones para enseñanza secundaria consistirá en la repetición de aquellos ejercicios con calificación negativa o en su defecto no entregados. Así mismo, los criterios de evaluación y calificación serán los mismos que los aplicables en el punto anterior.

PROCEDIMIENTOS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA ALUMNOS CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

Los alumnos que no estén matriculados este año en Educación Plástica y Visual, deberán presentar una carpeta de ejercicios resueltos, que les facilitará el jefe del departamento. **La carpeta se entregará el día 18 de abril** en el aula de plástica durante el recreo, y además realizarán un examen el día **9 de mayo** a las 14:30 h. en el aula de plástica.

Para hacer este examen, deberán traer la herramienta propia del dibujo técnico.

La nota final que permitirá recuperar la materia, se obtendrá haciendo la media entre los ejercicios de la carpeta y el examen.

Los contenidos del examen son los mismos que figuran en la programación del departamento para el nivel a recuperar, y que se detallan en el anexo I.

Por otra parte **los alumnos que este año cursan Educación Plástica y Visual o Dibujo Técnico** tendrán la oportunidad de recuperar su materia pendiente aprobando el curso actual.

En caso de no aprobar el curso actual deberán presentarse a un examen el día **9 de mayo** a las 14:30 h. en el aula de plástica.

Para hacer este examen, deberán traer la herramienta propia del dibujo técnico.

La valoración que decidirá si un alumno debe presentarse o no a este examen se realizará por parte de los profesores del departamento, al finalizar la segunda evaluación y teniendo en cuenta la trayectoria del alumno durante este curso hasta esa fecha.

El listado de alumnos que deberán presentarse al examen se publicará en el tablón de anuncios del Instituto

Los contenidos del examen son los mismos que figuran en la programación del departamento para el nivel a recuperar, y que se detallan en el anexo I.

PRUEBAS EXTRAORDINARIAS DE JUNIO

El Departamento establecerá las líneas generales para la realización de estas pruebas de septiembre para aquellos alumnos que no han alcanzado los objetivos de la asignatura en Junio.

Pretendemos homogeneizar criterios, y por ello **se realizará un examen único por nivel, con cuestiones tanto prácticas como teóricas. Se atenderá a los contenidos** previstos en esta programación.

La fecha y hora de realización de esta prueba será propuesta por Jefatura de Estudios y la complejidad del ejercicio, estará en consonancia con el tiempo disponible.

A esta prueba podrán presentarse todos los alumnos que deseen subir su nota final del curso.