

Educación plástica visual y audiovisual. 1º de E.S.O. Criterios de evaluación

Bloque 1. Expresión plástica (25%)		Ponderación
1.1.	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	2,5%
1.2.	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	2,5%
1.3.	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	2,5%
1.5.	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	2,5%
1.6.	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	2,5%
1.7.	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	2,5%
1.9.	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	2,5%
1.10.	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	2,5%
1.11.	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.	5%
Bloque 2. Comunicación audiovisual (30%)		Ponderación
2.1.	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	3%
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%
2.3.	Identificar signifiante y significado en un signo visual.	3%
2.4.	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	6%
2.7.	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	3%
2.9.	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	3%
2.10.	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	3%
2.15.	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.	3%
2.16.	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	3%
Bloque 3. Dibujo técnico (45%)		Ponderación
3.1.	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	2,5%
3.2.	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2,5%
3.3.	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	2,5%
3.4.	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	2,5%
3.5.	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	2,5%
3.6.	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	2,5%
3.7.	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	2,5%
3.8.	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	2,5%

3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	2,5%
3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	2,5%
3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	5%
3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos.	2,5%
3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	2,5%
3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	2,5%
3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	2,5%
3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	5%