

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 4º ESO.

Criterios de evaluación

Esta materia está diseñada para desarrollar las competencias clave y los objetivos dispuestos en la actual normativa y nuestro Plan de Centro. Atenderá por ello, a la consecución de los conocimientos que, aunque se dan de forma integrada, desarrollamos en tres ámbitos para facilitar su enseñanza, aprendizaje y evaluación.

En el ámbito de los **conocimientos adquiridos** (lo que se ha estudiado), los alumnos y alumnas realizarán un portafolio donde tomarán nota de las explicaciones básicas del profesor, temas donde puedan "investigar" aspectos de la cultura visual de su interés relacionados con la materia, lecturas realizadas, fotocopias y apuntes entregados en clase, diseños y bocetos previos, diario y plan de trabajo, etc. En él se deberá expresar adecuadamente los contenidos fundamentales de la materia que serán tratados en las 9 unidades didácticas programadas. Se realizarán uno o dos ejercicios de reflexión escrita por trimestre. Los conocimientos conceptuales y procedimentales adquiridos por el alumnado, junto con el adecuado empleo de la competencia lingüística, supondrá hasta un 40% de la nota global del curso.

En el ámbito de lo que **saben hacer**, los alumnos y alumnas realizarán ejercicios artísticos para poner en práctica los códigos básicos aplicados en la cultura visual y el arte. Estos ejercicios se recogerán a lo largo del trimestre. Formarán parte del portafolio y constituirá la nota procedimental que supondrá hasta el 50% de la nota total.

En el **ámbito de valores, normas y actitudes**, se tendrá en cuenta la participación del alumno o la alumna en los debates de clase, el respeto y tolerancia en las relaciones con los demás, la implicación, el interés y el empeño mostrado en las actividades de clase y la atención mostrada en las explicaciones del profesor. Este apartado constituirá hasta el 10% restante de la nota total.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

1. Saber manejar diferentes recursos para representar ideas en un plano o papel de dibujo (escorzos, perspectivas, uso de escalas, y conceptos básicos de la geometría euclidiana) y saber representar objetos sencillos en los sistemas de representación: diédrico, axonométrico y cónico.
2. Conocer los fundamentos de la cultura visual (alfabetización), para aplicarlos de forma crítica en la lectura de imágenes, siendo conscientes de contenidos que puedan suponer algún tipo de discriminación.
3. Conocer y aplicar las fases de elaboración de un diseño, aplicándolas a la ejecución de un caso práctico.
4. Entregar los trabajos de clase con una adecuada presentación en los plazos debidamente consensuados en el gran grupo.
5. Relacionarse con otras personas participando en actividades de pequeño o gran grupo, siendo tolerante y responsable ante las decisiones tomadas, favoreciendo el diálogo, el intercambio de información, la colaboración y el aprendizaje.

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN:

Las actividades pendientes serán entregadas en los días indicados previamente por el profesor.

Las pruebas objetivas que no hayan alcanzado la calificación de 5 deberán ser repetidas. Las actividades de refuerzo deberán ser entregadas en el plazo previsto. La actitud inadecuada deberá ser corregida. Aspecto muy importante en una materia en la que los procedimientos y la participación activa y tolerante son esenciales.

Materiales

El profesor utilizará presentaciones multimedia, fotocopias, páginas WEB, y libros de consulta para que el alumnado pueda elaborar su portafolio.

Las unidades didácticas y sus contenidos están secuenciados en el siguiente esquema:

SECUENCIACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS	BLOQUE TEMÁTICO	
<ul style="list-style-type: none"> ● Ud 1: El lenguaje visual. Características generales, expresión y comunicación. Elementos del proceso comunicativo. El arte como expresión. Retórica artística. El lenguaje artístico y el técnico. El lenguaje en el cine y las redes sociales. Nuevas experiencias artísticas multimedia. Presentaciones multimedia. ● Ud 2: Elementos configurativos de la imagen visual. La composición: principios de la Gestalt. La forma y sus relaciones: polos, constelaciones y ritmos. Razón y proporción. Aplicaciones artísticas. Imagen, significado y contexto. Análisis compositivo. 	Expresión plástica	
<ul style="list-style-type: none"> ● Ud 3: Tratamientos digitales de la imagen. La imagen digital y analógica. El dibujo tradicional y el dibujo digital. Programas de retoque fotográfico. El dibujo como información digital en la RED. Elaboración de un proyecto. 	Lenguaje audiovisual	
<ul style="list-style-type: none"> ● Ud 4: La representación de objetos. Fases del proyecto artístico. Análisis de obras artísticas en su contexto: evolución de la escultura: momentos más significativos. ● Ud 5: La descripción objetiva de las formas. Sistema Diédrico. Concepto de proyección. Representación del punto, la recta y el plano. Dibujo de cuerpos sencillos. 	Dibujo técnico	
<ul style="list-style-type: none"> ● Ud 6: Perspectiva. Historia de la perspectiva. Brunelleschi y la representación del prisma en la visión monofocal. La perspectiva de un solo punto de fuga y de dos. Representación de cuerpos sencillos. Perspectiva axonométrica. Bases y representación de cuerpos. 	Dibujo técnico	
<ul style="list-style-type: none"> ● Ud 7: El diseño gráfico, publicitario e industrial. Fases del proyecto técnico. Estudio, análisis y aplicación de la Metodología proyectual de Bruno Munari. El diseño en la historia. ● Ud 8: Espacios habitables. Urbanismo, Arquitectura e Interiorismo. Concepto de espacio. Bordes e itinerario implícito. Representación del espacio. El museo. El urbanismo y la arquitectura. 	Fundamentos del diseño	
<ul style="list-style-type: none"> ● Ud 9: La obra artística contemporánea: códigos, significados y contextos. Estudio de los momentos más significativos del arte contemporáneo. 	Expresión plástica	