

EPVA 1º ESO

Criterios de evaluación y calificación

· CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1	1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.
1	2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
1	3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.
1	4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
1	5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.
1	6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
1	7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
1	8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
1	9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
1	10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
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.
2	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.
2	3	Identificar signifiante y significado en un signo visual.
2	4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
2	5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.
2	6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
2	7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
2	8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
2	9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
2	10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
2	11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
2	12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
2	13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
2	14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
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.

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	1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
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.
3	3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
3	4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
3	5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
3	6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
3	7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
3	8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
3	9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
3	10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
3	11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
3	12	Conocer lugares geométricos y definirlos.
3	13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
3	14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
3	15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
3	16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
3	17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
3	18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
3	19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
3	20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
3	21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
3	22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
3	23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
3	24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
3	25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
3	26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
3	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.
3	28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
3	29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

• **CALIFICACIÓN:**

Los anteriores criterios se calificarán de forma independiente, en función de los resultados obtenidos por el alumno en las actividades realizadas durante el curso. La nota final, se obtendrá haciendo una media ponderada de las notas obtenidas en cada criterio. El peso de cada criterio se obtendrá en función de su importancia en la programación de la materia.