

PROGRAMACIÓN CDP San Francisco Solano

Educación Plástica y Visual 2º de E.S.O.

ELABORADO POR: Garrido Baños, María del Mar	REVISADO POR: ETCP	APROBADO POR: J.E. SECUNDARIA.
FECHA: 2018-03-01 14:47:23	FECHA: 2017-12-11 12:32:04	FECHA:
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.		

Programación

Educación Plástica y Visual - 2º de E.S.O.

Criterios de Evaluación

Num	Criterio
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.
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.
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.
8	8-Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
14	14-Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
9	9-Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.

Programación

Educación Plástica y Visual - 2º de E.S.O.

Num	Criterio
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.
3	3-Identificar significante y significado en un signo visual.
10	10-Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
11	11-Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
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.
5	5-Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-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.
12	12-Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
13	13-Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
4	4-Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
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.
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.
5	5-Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.

Programación

Educación Plástica y Visual - 2º de E.S.O.

Num	Criterio
9	9-Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
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.
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.
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, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
24	24-Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
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.
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.
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.
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.
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.



Programación

Educación Plástica y Visual - 2º de E.S.O.

Num	Criterio
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.
8	8-Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
5	5-Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
23	23-Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
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.
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.
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.

Programación

Educación Plástica y Visual - 2º de E.S.O.

Num	Criterio
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.
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.

Programación

Educación Plástica y Visual - 2º de E.S.O.

Num	Criterio
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.
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.



Programación

Educación Plástica y Visual - 2º de E.S.O.

Num	Criterio
12	12-Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.