

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO SISTEMA DE RECUPERACIÓN.

SABERES BÁSICOS Atendiendo al RD217/2022 los saberes básicos son los “conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas”. Los bloques de saberes básicos están reflejados en el Decreto 107/2022. Este Decreto establece una graduación de contenidos para los dos cursos (2º y 3º ESO).

A continuación, se adjuntan los bloques y sub-bloques de saberes básicos que establece el Decreto y que se consideran necesarios en mayor o menor medida para adquirir el Perfil de salida idóneo al final la etapa obligatoria de Educación Secundaria y **SUBRAYADOS** los que se exigirán al alumnado que pasa de nivel a 3º ESO y no los hubiese conseguido durante el curso.

SABERES BÁSICOS 2º ESO
BLOQUE 1: PERCEPCIÓN Y ANALISIS
BLOQUE 1.1: EXPLORACIÓN E INTERPRETACIÓN DEL ENTORNO
G.1.-PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL DEL ENTORNO
G.1.1.-MANIFESTACIONES CULTURALES Y ARTÍSTICAS A LO LARGO DE LA HISTORIA, PERTENECIENTES AL PATRIMONIO Y A LA CULTURA VISUAL Y AUDIOVISUAL EN ENTORNOS FÍSICOS Y VIRTUALES
-Patrimonio cultural tangible: muebles e inmuebles (pintura, escultura, artesanía, monumentos, conjuntos arquitectónicos, ...)
-Patrimonio cultural intangible. Formas de expresión artística
G.1.2.- ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL Y AUDIOVISUAL EN LAS MANIFESTACIONES CULTURALES Y ARTÍSTICAS.
<u>-Los elementos del lenguaje visual en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas y estilos.</u>
-Los elementos del lenguaje visual y sus posibilidades expresivas y comunicativas en imágenes fijas y en movimiento.
G.1.2.-CONTEMPORANEIDAD ARTÍSTICA.
-Características y cualidades expresivas y comunicativas de los formatos, los soportes, los materiales de las prácticas artísticas contemporáneas.
G.2.-ACTITUDES
<u>-Atención y respeto en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en el entorno físico y virtual.</u>
G.3.-ENTORNOS DIGITALES
-Normativa vigente en relación a la protección de datos, autorías y licencias.
G.4.-UTILIZACIÓN DE LA TERMINOLOGÍA ESPECÍFICA PARA LA EXPRESIÓN DE LA EXPERIENCIA
-Para la expresión de ideas, emociones y experiencias derivadas de la exploración de propuestas culturales y artísticas y su descripción formal.
BLOQUE 1.2.-ALFABETIZACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL
G.1.-PERCEPCIÓN VISUAL
<u>-Organización del campo visual. Leyes de la percepción visual: semejanza, figura-fondo. Proximidad, simetría, continuidad, dirección, simplicidad, e igualdad, ...</u>
-Aspectos que intervienen en el proceso de la percepción: creencias, conocimientos previos y emociones.
G.2.-COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL

-El proceso de la comunicación: emisor, receptor, mensaje, código, canal, referentes y contexto. El mensaje visual y audiovisual.

-Funciones e intenciones de la imagen: estética, informativa, exhortativa y expresiva.

-Lectura, análisis e interpretación de imágenes fijas y en movimiento. Aspectos formales y conceptuales. Valor denotativo y connotativo.

-La imagen en el mundo actual: estereotipos, prejuicios y convencionalismos.

G.3.-ELEMENTOS CONFIGURADORES DEL LENGUAJE VISUAL Y AUDIOVISUAL

-Elementos morfológicos: punto, línea, plano, forma, color y textura.

-Elementos visuales y sonoros del lenguaje audiovisual. Elementos sintácticos.

BLOQUE 2: EXPERIMENTACIÓN Y CRECIÓN

BLOQUE 2.1: LA EXPERIENCIA ARTÍSTICA: TÉCNICAS Y MATERIALES DE LA EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA Y DE LA CREACIÓN AUDIOVISUAL. ÁMBITOS DE APLICACION

G.1.-EXPRESIÓN GRÁFICOPLÁSTICA

-Técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas y experimentales. Materiales, soportes y procedimientos. Formas bidimensionales y tridimensionales.

-Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico plásticos. Posibilidades comunicativas.

-Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Pintura, dibujo, escultura, ilustración, cómic, artes decorativas, publicidad. Prácticas artísticas contemporáneas y producciones multidisciplinares.

G.2.-DIBUJO GEOMÉTRICO

-Geometría plana: trazados geométricos básicos. Instrumentos de dibujo técnico.

-Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Diseño y arquitectura.

G.3.-CREACIÓN AUDIOVISUAL

-Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Fotografía y cine. Video creación y formas multidisciplinares.

G.4.-TERMINOLOGÍA ESPECÍFICA DEL ÁREA

-Vocabulario relativo a procesos de experimentación, creación, difusión y evaluación de producciones creativas.

G.5.-APLICACIONES DIGITALES

-Uso de las TIC experimentación en entornos de aprendizaje virtuales, aplicados a la expresión gráfico plástica.

2.2.-LA EXPERIENCIA ARTÍSTICA INDIVIDUAL Y COLECTIVA: PROCESOS DE TRABAJO.

G.1.-LAS FASES DEL PROCESO CREATIVO

-Generación de ideas: creatividad en la generación de ideas y en la toma de decisiones.

-Creación: diseño y producción de una propuesta. Distribución de tareas: distribución de roles en el desarrollo de un proyecto artístico colectivo. Funciones y cometidos.

-Documentación gráfica del proceso: Portafolios con evidencias del proceso creativo. Estrategias de pensamiento

G.2.-ACTITUDES

-Esfuerzo y fuerza de voluntad. Capacidad de concentración. Resiliencia, superación de obstáculos y fracasos.

-Respeto por la diversidad de ideas y producciones. Utilización de un vocabulario inclusivo básico.

-Tenacidad y constancia en la realización y consecución de las diferentes tareas.

-Consenso y respeto con las aportaciones de los compañeros y compañeras en el proceso del trabajo colectivo.

-Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y cohesión de grupo.

-Cuidado con los espacios y materiales. Sostenibilidad y gestión de residuos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

De acuerdo con lo que establece el artículo 15 del Real decreto 217/2022 en su Artículo 33 el carácter de la evaluación deberá ser:

1. La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de ESO tiene que ser continua, formativa e integradora, y debe tener en cuenta las adecuaciones y las personalizaciones realizadas con el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo y, en el caso de que lo tenga, en el Plan de actuación personalizado.

2. En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o una alumna no sea el adecuado, hay que establecer medidas de refuerzo educativo y se deben adecuar las condiciones para favorecer su progreso. Estas medidas tienen que adoptarse en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades, con seguimiento especial de la situación del alumnado con necesidades educativas especiales, y se deben dirigir a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo, con los apoyos que cada uno necesite

7. El profesorado tiene que evaluar tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y la propia práctica docente. 8. Hay que promover el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados, diversos y adaptados a las diferentes situaciones de aprendizaje que permiten la valoración objetiva de todo el alumnado, garantizando, así mismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adaptan a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

Atendiendo a esta normativa a continuación, se detallan los diferentes criterios de evaluación para el curso de 2º ESO a partir de las Competencias Específicas de la materia.

Competencia específica núm.1: Analizar de manera crítica y argumentada diferentes propuestas artísticas, contemporáneas y de otras épocas, identificando, a través de distintos canales y contextos, referencias socioculturales, funcionalidades y elementos de contenido del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual

1.1.-Investigar acerca de diferentes propuestas artísticas, a través de diferentes canales, contextualizándolas y teniendo en cuenta sus funcionalidades.

1.2.-Identificar elementos de contenidos esenciales y funcionalidades en la apreciación y análisis de referentes artísticos, a través de recursos y agentes culturales del entorno, incluyendo canales y medios tecnológicos.

1.3.-Interpretar los mensajes de diferentes creaciones artísticas, identificando los elementos que intervienen en la comunicación y extrayendo conclusiones para su aplicación en propuestas creativas propias.

1.4.- Valorar con respeto y sentido crítico las manifestaciones culturales y artísticas en entornos diversos, desarrollando el propio criterio y argumentando la construcción de la opinión personal

1.5.- Identificar los desafíos del presente a través de trabajos y mensajes de la creación contemporánea, valorando su contribución a la sociedad actual y adoptando un posicionamiento razonado, crítico y constructivo.

C.E. 2: Compartir ideas y opiniones usando la terminología específica del área en la comunicación de las experiencias de apreciación y creación artística.

2.1.-Valora de manera argumentada diferentes obras e imágenes, en la experiencia de apreciación, utilizando el vocabulario específico del área.

2.2.-Comunicar, de manera oral y escrita, la experiencia de la creación elaborando un discurso coherente que describa los procesos de trabajo utilizando una terminología propia del área.

2.3.-Argumentar con criterio y respeto en diferentes momentos del discurso y debate vinculados a la experiencia de la apreciación y creación.

C.E.3: Comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas.

3.1.-Seleccionar las técnicas más adecuadas en función del objetivo planteado en cada propuesta creativa, incluyendo materiales no convencionales.

3.2.-Seleccionar diferentes formatos y materiales propios de las manifestaciones artísticas contemporáneas con finalidad comunicativa en la elaboración de propuestas creativas.

3.3.- Crear propuestas artísticas, relacionando las potencialidades expresivas de los diferentes elementos que les conforman con la finalidad comunicativa que se pretende transmitir.

3.4.-Consolidar hábitos de constancia y autoexigencia tanto en el proceso como en el resultado final.

3.5.-Emplear los referentes y elementos de la contemporaneidad artística seleccionando los más adecuados a la finalidad comunicativa

C.E.4: Seleccionar de manera responsable y autónoma recursos digitales aplicados a la percepción, la investigación y la creación en el desarrollo de propuestas y proyectos artísticos, desarrollando una identidad y criterio propio en un consumo responsable y sostenible de acuerdo a la normativa vigente.

4.1.-Seleccionar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes entornos digitales.

4.2.-Emplear diferentes recursos digitales para la percepción, experimentación y creación, seleccionando los más adecuados para los objetivos de las diferentes propuestas y producciones.

4.3.-Aplicar buenas conductas para un consumo digital responsable y sostenible, respetando las licencias de uso y las normas vigentes de protección de datos y autorías.

C.E. 5: Crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos

5.1.-Diseñar producciones artísticas multidisciplinares, planificando las fases del proceso de trabajo, adecuando las decisiones adoptadas a los objetivos del proyecto, teniendo en cuenta la perspectiva inclusiva.

5.2.- Analizar el objetivo comunicativo de las propuestas artísticas colectivas, experimentando con diferentes técnicas, materiales y formatos y estableciendo conexiones con conocimientos de otras materias.

5.3.-Relacionar los roles asumidos durante el proceso de planificación, creación, difusión de la producción artística colectiva, con los diferentes ámbitos de aplicación profesional.

5.4.-Reflexionar sobre los procesos de trabajo. Utilización, registros textuales, gráficos, y/o audiovisuales, evaluando cada fase, proponiendo mejoras y exponiendo las conclusiones a la comunidad.

5.5.-Planificar la promoción de las producciones artísticas colectivas realizadas, explorando y evaluando diferentes vías de difusión.

SISTEMAS DE RECUPERACIÓN

Desde el departamento de ARTES PLÁSTICAS se proponen soluciones diferentes según la situación de recuperación siguiendo los criterios de evaluación marcados en el Real Decreto 107/2022.

- Recuperación de evaluaciones suspensas: si un alumno no supera una evaluación se le facilitarán los medios necesarios para su recuperación aportándole toda la información de las actividades y SSAA realizadas a lo largo del trimestre.

- Recuperación para alumnos con la materia pendiente de otros cursos: Desde la jefatura de departamento se proporcionará al alumnado dos cuadernillos a lo largo del primer trimestre en el que habrá actividades donde aparezcan los conocimientos mínimos que sería conveniente que el alumnado adquiriese.

Al ser una materia obligatoria en 3º ESO el profesorado que imparta la materia asesorará en todo momento al alumno para que pueda conseguir esas competencias mínimas del nivel inferior y poder así superar satisfactoriamente las del propio curso, ya que se trata de una profundización y ampliación de los adquiridos en el curso anterior. En caso de no realizar los cuadernillos propuestos siempre tendrán opción a una prueba escrita a lo largo del mes de abril, para dicha prueba podrán contactar con la jefa del departamento que proporcionará un guion con todos los saberes básicos que entrarán en dicha prueba.

OCTUBRE, 2024