

Relación de contenidos, criterios de evaluación y mínimos que no se han trabajado presencialmente durante el curso 2019-2020 en EPVA de segundo curso de ESO

| EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL | | | Curso: 2º |
|--|--------------------|--------|--|
| BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL. Los lenguajes audiovisuales | | | |
| CONTENIDOS | | | |
| Unidad 5. La percepción y el lenguaje visual | | | |
| La percepción visual. Teoría de la Gestalt. | | | |
| Ilusiones ópticas. Ilusiones perceptivas. Figuras u objetos imposibles. Figuras dobles. Ilusiones de movimiento (Op-Art o Arte Óptico). | | | |
| La fuerza del lenguaje visual. Aplicaciones. Elementos y tipos de lenguajes visuales: lenguaje gráfico, pictórico, escultórico y arquitectónico. | | | |
| Iconos, símbolos y logotipos. | | | |
| Lectura de la imagen. Esquema general de lectura. Lectura de una fotografía. Lectura de una imagen publicitaria. | | | |
| Unidad 6. La comunicación audiovisual | | | |
| La imagen fija. La fotografía: claves formales. Los ajustes de la cámara fotográfica. La fotografía: claves conceptuales. El cómic y las tiras cómicas. El lenguaje del cómic. | | | |
| La imagen en movimiento. El lenguaje de animación. El lenguaje cinematográfico. El lenguaje televisivo. | | | |
| El lenguaje multimedia. | | | |
| Presentaciones multimedia | | | |
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | COMPETENCIAS CLAVE | UNIDAD | ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES (*mínimos en negrita) |
| Crit.PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. | CMCT | UD5 | Est.PV.2.1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. |
| Crit.PV.2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. | CMCT-CCEC | UD5 | Est.PV.2.2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. |
| | | UD5 | Est.PV.2.2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. |
| Crit.PV.2.3. Identificar significativo y significado en un signo visual. | CCL | UD5 | Est.PV.2.3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual. |

| | | | |
|--|----------------|-----|---|
| Crit.PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. | CCEC | UD5 | Est.PV.2.4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. |
| | | UD5 | Est.PV.2.4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. |
| | | UD5 | Est.PV.2.4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. |
| Crit.PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. | CCEC | UD5 | Est.PV.2.5.1. Distingue símbolos de iconos identificando diferentes tipos. |
| | | UD5 | Est.PV.2.5.2. Diseña diversos tipos de símbolos e iconos (pictogramas, anagramas, logotipos...). |
| Crit.PV.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. | CCL-CAA | UD5 | Est.PV.2.6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. |
| | | UD5 | Est.PV.2.6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. |
| Crit.PV.2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. | CCEC - CD-CCEC | UD6 | Est.PV.2.7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. |
| | | UD6 | Est.PV.2.7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. |
| Crit.PV.2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. | CCEC-CCL | UD6 | Est.PV.2.8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. |
| Crit.PV.2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. | CD-CCEC | UD6 | Est.PV.2.9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. |
| Crit.PV.2.10. Diferenciar y analizar los distintos | CCL | UD5 | Est.PV.2.10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos |

| | | | |
|---|----------|------------|---|
| elementos que intervienen en un acto de comunicación. | | | actos de comunicación visual. |
| Crit.PV.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. | CCL-CD | UD6 | Est.PV.2.11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. |
| | | UD6 | Est.PV.2.11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. |
| Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. | CSC-CCEC | UD5 | Est.PV.2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de diferentes estilos y tendencias. |
| Crit.PV.2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. | CCL-CCEC | UD5 | Est.PV.2.14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales y persuasivos. |
| Crit.PV.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. | CCEC-CSC | UD6 | Est.PV.2.15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. |
| Crit.PV.2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. | CMCT-CD | UD6 | Est.PV.2.16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada. |
| | | UD5 UD6 | Est.PV.2.16.2. Trae a clase el material necesario para las prácticas. |

