

ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Los contenidos del área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual I se agrupan en varios bloques. Los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje se formulan para el primer ciclo de Educación Secundaria.

El alumnado deberá adquirir unos conocimientos y unas destrezas básicas que le permitan adquirir una cultura plástica y visual.

CONTENIDOS

Bloque 1. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.

1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: del paleolítico al renacimiento.
2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, del paleolítico al renacimiento: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico.
3. Las formas geométricas en el arte y en el entorno.

Bloque 2. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. Expresión gráfica

1. Los elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano.
 - a. Posibilidades expresivas y comunicativas.
 - b. Entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.
 - c. Análisis de las imágenes: denotación y connotación.
 - d. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.
2. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
3. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
4. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano.
5. Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.
6. El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.

Bloque 3. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

1. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
2. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
3. Factores y etapas del proceso creativo. Realización de bocetos.
4. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.
5. – Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos:
 - a. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.
 - b. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás.
 - c. Ángulos: Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones.
 - d. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales.
 - e. Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos.

- f. Resolución de trazados con rectas y curvas.
- g. Los triángulos: clasificación y trazados: el baricentro, el incentro o el circuncentro.
- h. Los cuadriláteros: clasificación, trazados.
- i. Los Polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio.

Bloque 4. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.
2. Imágenes visuales y audiovisuales: identificación de los principales elementos expresivos.
3. Imagen fija: origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotografía.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Bloque 1. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.

1. Reconocer los elementos que componen una obra artística.
 - 1.1. Reconoce los elementos que componen una obra, entendiendo la relación entre la estructura y los elementos.
2. Distinguir las características de los estilos artísticos a lo largo de la historia del arte: del paleolítico al renacimiento.
 - 2.1. Reconoce y explica las características de los estilos artísticos.
 - 2.2. Distingue, por sus características compositivas, formales y estéticas, la pertenencia de una obra a una determinada época o estilo.
3. Reconocer las técnicas empleadas en la creación de una obra artística.
 - 3.1. Reconoce y describe las técnicas empleadas en la creación de una obra artística y utiliza la terminología adecuada.
4. Apreciar la importancia del patrimonio español y comprender el valor de conservar y transmitir su legado.
 - 4.1. Valora el legado del patrimonio artístico español, comprendiendo la importancia de su preservación y transmisión.

Bloque 2. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. Expresión gráfica

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
 - 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
 - 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.
 - 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
 - 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros, etc.
 - 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores, etc.).
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
 - 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y de obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

- 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.
- 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
- 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
 - 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y del color pigmento.
 - 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
 - 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
 - 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
 - 7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
 - 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.
 - 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
 - 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno, desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
 - 10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage.
 - 11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas, aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
 - 11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
 - 11.3. Experimenta con las ténperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones), valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
 - 11.4. Utiliza el papel como material, manipulando, rasgando o plegando, creando texturas visuales y táctiles para realizar composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
 - 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
 - 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.
 - 11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. Identificar los elementos y los factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes
 - 1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicarlas en la elaboración de obras propias.
 - 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
 - 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.
 - 3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
 - 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
 - 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
 - 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.
 - 5.1. Distingue símbolos de iconos.
 - 5.2. Diseña símbolos e iconos.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo sus aspectos denotativo y connotativo.
 - 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo sus elementos.
 - 6.2. Personaliza una imagen mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando sus fundamentos.
 - 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
 - 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
 - 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
 - 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
 - 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
 - 11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
 - 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
 - 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes y códigos y siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, *story board*, realización). Valora de manera crítica los resultados.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
 - 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

- 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
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.
- 15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.
- 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

Bloque 3. Dibujo técnico

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
 - 1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, y resalta el triángulo que se forma.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.
 - 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
 - 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
 - 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
 - 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.
6. Comprender los conceptos de ángulo y de bisectriz y la clasificación de ángulos recto, agudo y obtuso.
 - 6.1. Identifica los ángulos de 30 o, 45 o, 60 o y 90 o en la escuadra y en el cartabón.
7. Estudiar la suma y la resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
 - 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
 - 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
 - 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
 - 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
 - 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
 - 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.

- 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos).
- 13.** Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
 - 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
- 14.** Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
 - 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
- 15.** Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
 - 15.1. Determina los puntos y las rectas de cualquier triángulo, construyendo las medianas, las bisectrices o las mediatrices correspondientes.
- 16.** Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
 - 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
- 17.** Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
 - 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
- 18.** Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
 - 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
- 19.** Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
 - 19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
- 20.** Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
 - 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
- 21.** Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
 - 21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
- 22.** Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
 - 22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
 - 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
- 23.** Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
 - 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
- 24.** Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
 - 24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
- 25.** Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
 - 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
- 26.** Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones, aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
 - 26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
- 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 y partiendo del análisis de sus vistas principales.
 - 27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres

proyecciones de sus vértices y sus aristas.

28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
 - 28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.
 - 29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

TEMPORALIZACIÓN

1ª Evaluación: Bloque 3. Dibujo técnico.

2º Evaluación: Bloque 1. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis. Bloque 2. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. Expresión gráfica

3º Evaluación: Bloque 4. Imagen y comunicación visual y audiovisual.