

# COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL IMAGEN Y EXPRESIÓN 3º ESO

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

Los contenidos del área de COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL IMAGEN Y EXPRESIÓN de 3º ESO se agrupan en varios bloques. El alumnado deberá adquirir unos conocimientos y unas destrezas básicas que le permitan adquirir una cultura audio visual.

### CONTENIDOS

#### **Bloque 1. Expresión plástica**

1. Los elementos configurativos de los lenguajes visuales: el punto, la línea y el plano.
2. El color: tono, valor y saturación. Armonías y contrastes. Valor expresivo y cultural. Tratamiento digital.
3. El volumen: la incidencia de la luz en la percepción. El claroscuro. Valor expresivo de la luz en las imágenes.
4. Las texturas: tipos de textura y procedimientos de elaboración de texturas. La textura en el entorno y su expresividad en el arte.
5. La proporción. Proporción áurea. La proporción en la figura humana.
6. La composición: Esquemas compositivos. Peso visual y equilibrio. Formas modulares bidimensionales.
7. Proceso creativo. Métodos creativos. Medios, procedimientos y técnicas utilizadas en el lenguaje visual, plástico y audiovisual.

#### **Bloque 2. Lenguaje audiovisual y multimedia**

1. La comunicación visual. La percepción. Ilusiones ópticas. Iconicidad. Símbolos y signos. Anagramas, logotipos y marcas.
2. Recursos expresivos del lenguaje audiovisual.
3. La imagen fija. Lectura de imágenes. Grados de iconicidad de la imagen.
4. La fotografía. Encuadre. Elementos expresivos y usos de la fotografía.
5. El cómic. La ilustración. Características y elementos estructurales. Utilización de los elementos configurativos para expresar conceptos, ideas y emociones.
6. Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes.
7. La imagen en movimiento. Características técnicas de la imagen cinematográfica y videográfica, la imagen televisiva y de los medios audiovisuales.
8. La publicidad. Valoración de los distintos tipos de publicidad y actitud crítica rechazando mensajes que suponen discriminación sexual, social o racial.
9. Diseño de producciones multimedia. Diseño de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones.

#### **Bloque 3. Geometría**

1. Construcciones geométricas fundamentales: Paralelismo. Perpendicularidad. Ángulos.
2. Proporción. Teorema de Thales. Semejanza e igualdad. Escalas.
3. Triángulos. Cuadriláteros. Polígonos regulares. Construcciones.
4. Simetrías, giros y traslación.
5. Tangencias. Óvalos. Espirales.
6. Aplicaciones de la geometría al diseño gráfico, industrial, arquitectónico, entre otros.

#### **Bloque 4. Volumen. Sistemas de representación**

1. Sistemas de representación del espacio y el volumen.
2. Sistemas de representación isométrico, caballera, diédrico y cónico. Representación de formas planas y de volúmenes y espacios sencillos.

3. Los sistemas de representación y sus aplicaciones en el campo de la ingeniería, arquitectura, diseño de objetos y espacios.
4. Materiales, técnicas y procedimientos para dibujar croquis y bocetos de objetos tridimensionales sencillos.
5. Utilizar recursos informáticos para la realización de proyectos de diseño tridimensionales.

## **Bloque 5. Diseño. Artesanía**

1. La artesanía. Importancia en la sociedad y en la cultura.
2. Artesanía. Forma, estructura, características y propiedades de objetos artesanos tridimensionales.
3. Diseño de objetos. Funciones, morfología y tipología de los objetos.
4. Diseño de envases, etiquetas y embalaje. Funciones. Relación continente y contenido.
5. Forma y función del diseño. Campos de aplicación del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores)
6. Resolución de un proyecto de diseño tridimensional.
7. Software de diseño.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE**

### **Bloque 1. Expresión plástica**

1. Identificar los elementos fundamentales configuradores de la imagen.
2. Realizar composiciones utilizando los recursos del lenguaje plástico y visual (líneas, puntos, colores, texturas y claroscuros), experimentando sus posibilidades creativas y expresando ideas o emociones con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
3. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones artísticas.
4. Conocer las características y el valor expresivo de la luz y del color.
5. Diferenciar los distintos tipos de texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales valorando su capacidad expresiva.
6. Dibujar composiciones con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
7. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las distintas técnicas artísticas secas, húmedas y mixtas.
8. Conocer y aplicar las fases de un proceso creativo a producciones artísticas propias o ajenas.

### **Bloque 2. Lenguaje audiovisual y multimedia**

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en la percepción de imágenes.
2. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en la comunicación.
3. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante- significado.
4. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
5. Conocer y utilizar los elementos configurativos del lenguaje del cómic y la ilustración para expresar conceptos, ideas y emociones.
6. Reconocer las diferentes funciones de la imagen en la comunicación.
7. Utilizar el lenguaje visual y audiovisual con distintas finalidades.
8. Identificar y emplear los recursos visuales en el lenguaje publicitario.
9. Apreciar el lenguaje del cine en su contexto histórico y sociocultural.

10. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, realizar producciones explorando sus posibilidades expresivas.

11. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las posibilidades de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos digitales.

### **Bloque 3. Geometría**

1. Dibujar los trazados fundamentales en el plano y comprender y determinar los principales lugares geométricos.

2. Definir y clasificar los ángulos y realizar operaciones de suma, resta y división en partes iguales.

3. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.

4. Definir y clasificar triángulos y cuadriláteros.

5. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.

6. Conocer las propiedades de los cuadriláteros paralelogramos y aplicarlas en su construcción.

7. Conocer las propiedades de los polígonos regulares de 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 12 lados.

8. Estudiar la construcción de las diferentes tangencias entre rectas y circunferencias y entre circunferencias.

9. Comprender la construcción de óvalos y espirales y aplicar las propiedades de los enlaces.

10. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.

11. Realizar diseños sencillos basados en formas geométricas planas y analizar los trazados geométricos necesarios.

### **Bloque 4. Volumen. Sistemas de representación**

1. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

2. Aplicar el concepto de proyección al dibujo de vistas diédricas.

3. Comprender y practicar el procedimiento de perspectiva isométrica y perspectiva caballera en diseños sencillos.

### **Bloque 5. Diseño. Artesanía**

1. Reconocer la importancia de los objetos artesanos en la cultura y la sociedad.

2. Distinguir entre artesanía y diseño y apreciar sus distintos valores.

3. Percibir e interpretar los objetos de su entorno siendo sensible a las cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciar el proceso de creación artística.

4. Realizar propuestas creativas teniendo en cuenta las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño tridimensional, adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo personal y el del grupo.

5. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

## **SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS:**

### **1º Evaluación**

- Bloque 3. Geometría
- Bloque 4. Volumen. Sistemas de representación

**2º Evaluación:**

- Bloque 1. Expresión plástica
- Bloque 5. Diseño y Artesanía

**3º Evaluación:**

- Bloque 2. Lenguaje audiovisual y multimedia
- Bloque 4. Imagen y comunicación visual y audiovisual.