

Educación plástica visual y audiovisual 4º ESO

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables Competencias clave	Instrumentos evaluación Criterios calificación
BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA			
<ul style="list-style-type: none"> ● El lenguaje plástico y visual: creatividad y eexpresión ● Técnicas de expresión gráfico-plásticas bi y tridimensionales: dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Volumen. ● El proceso de creación artística: preparación, incubación, iluminación, verificación. 	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p> <p>2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p>	<p>1.1 Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual. CL, CSC, SIAA, AA</p> <p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. CEC, SIEE, AA</p> <p>2.2. Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. CEC</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color. CL, SIEE</p> <p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. CEC, SIEE, AA</p> <p>3,2 Utiliza con propiedad los materiales procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-</p>	<p>De cada estándar o grupo de estándares se realizará un trabajo práctico creativo individual o en grupo.</p> <p>La media de la evaluación será en un 70% la media aritmética de estos trabajos. El 30% restante será relativo a la actitud en clase frente a la asignatura</p>

<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos. 	<p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>plásticos manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. CSC, SIEE, AA</p> <p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo. CSC, SIEE, AA</p> <p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. CL, CEC</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen. CL, CEC</p>	
---	---	--	--

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables Competencias clave	Instrumentos evaluación Criterios calificación
<ul style="list-style-type: none"> BLOQUE 2: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA 			
<ul style="list-style-type: none"> Lenguaje audiovisual. Características. 	<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, valorando la labor de equipo.</p>	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas, valorando sus factores expresivos. CEC, CSC</p> <p>1.2 Realiza un <i>story board</i> a modo de guion para la secuencia de una película. CL, SIEE, AA</p> <p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas</p>	<p>De cada estándar o grupo de estándares se realizará un trabajo práctico creativo individual o en grupo.</p> <p>La media de la evaluación será en un 70% la media</p>

<ul style="list-style-type: none"> ● Lenguaje fotográfico y cinematográfico. Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros. ● Diseño publicitario: fundamentos y estilos. Elementos y composición de los mensajes publicitarios. 	<p>2.Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. CEC, CL</p> <p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. SIEE, AA</p> <p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades. CL, CSC</p> <p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. CD SIEE, AA</p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. CL, CEC, SIEE, AA</p> <p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal. SIEE, AA</p> <p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen. CL CSC, AA</p>	<p>aritmética de estos trabajos. El 30% restante será relativo a la actitud en clase frente a la asignatura</p>
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables Competencias clave	Instrumentos evaluación Criterios calificación
Bloque 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO			
<ul style="list-style-type: none"> ● La comunicación visual: elementos y finalidades. ● Fundamentos y ramas 	<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p> <p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. CL</p> <p>1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal. CL, CEC, CSC</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia del diseño. SIEE, CEC</p> <p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares, utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización</p>	<p>De cada estándar o grupo de estándares se realizará un trabajo práctico creativo individual o en grupo.</p> <p>La media de la evaluación será en un 70% la media aritmética de estos trabajos. El 30% restante será relativo a la actitud en clase frente a la asignatura</p>

<p>del diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> Las formas básicas del diseño. Composiciones modulares. Técnicas. La imagen corporativa. Realización del proceso de creación: boceto (croquis), guion (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final. 	<p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño, adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>del plano y del espacio. SIEE, AA</p> <p>3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. CEC, SIEE, AA, CSC</p> <p>3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. CSC, SIEE, AA</p> <p>3.4 Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. CD, SIEE, AA</p> <p>3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las obras realizadas por compañeros. CSC, SIEE, AA</p>	
<p>Contenidos</p>	<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Estándares de aprendizaje evaluables Competencias clave</p>	<p>Instrumentos evaluación Criterios calificación</p>
<p>Bloque 4: DIBUJO TÉCNICO</p>			
<ul style="list-style-type: none"> Materiales de Dibujo Técnico. Formas geométricas planas. 	<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p> <p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de</p>	<p>1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. CM</p> <p>1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de dibujo técnico. CM</p> <p>1.3 Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales. CM, SIEE, AA</p> <p>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas</p>	<p>De cada estándar o grupo de estándares se realizará una lámina.</p> <p>La media de la evaluación será en un 70% la media aritmética de estos trabajos. El 30% restante será relativo a la actitud en clase frente a</p>

<ul style="list-style-type: none"> ● Sistemas de representación: sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica. ● El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador. 	<p>representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p>3.Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>por sus vistas principales. CM</p> <p>2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. CM</p> <p>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. CEC, SIEE, AA</p> <p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado. CEC, SIEE, AA</p> <p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos. CD, SIEE, AA</p> <p>.</p>	<p>la asignatura</p>
--	---	--	----------------------