

1ºESO**CONTENIDOS****PRIMERA EVALUACIÓN*****Unidad I: Trazados geométricos básicos***

- Construcción de paralelas y perpendiculares con escuadra y cartabón ; Relaciones entre líneas rectas.
- Construcción de cuadrículas y redes modulares.
- Trazado de paralelas y perpendiculares con compás. Mediatriz de un segmento.
- Los ángulos. Traslación de ángulos. La bisectriz de un ángulo.
- Proporcionalidad: división de un segmento en un número de partes iguales.

Unidad II: La geometría de las formas

- Construcción de formas poligonales: Triángulos y Cuadriláteros. Clasificación.
- Identificar y construir polígonos en la naturaleza y en el entorno.
- Polígonos regulares inscritos en una circunferencia; Método de construcción de cualquier polígono regular; Redes poligonales.
- El empleo de polígonos en el arte. Análisis.
- Maurits Cornelis ESCHER, composiciones imposibles.

Unidad III: El lenguaje visual

- La comunicación visual. Medios de comunicación de imágenes.
- La iconicidad de las imágenes: Las imágenes como representación; El grado de iconicidad de las imágenes. Figuración y abstracción.
- La percepción de la imagen. Tipos de imágenes: imágenes reales, mentales, gráficas y digitales. Fijas o en movimiento.
- Conocer las diferencias entre el análisis objetivo y subjetivo de una imagen. Análisis objetivo y subjetivo de obras artísticas.
- Conocer las diversas funciones de las imágenes y entender su uso: comunicación con imágenes;

SEGUNDA EVALUACIÓN***Unidad IV: Los elementos compositivos: el punto***

- El punto gráfico-plástico. Las posiciones del punto en el plano. Las sensaciones que producen. El punto de atención en una obra.
- El punto para crear textura y volumen.
- Crear sensación de sombra y luz con el punto.
- La expresividad del punto en las obras artísticas
- El puntillismo. Seurat y Signac.

Unidad V: Los elementos compositivos: la línea

- La línea gráfico-plástica. La línea en el espacio. Líneas de atención. La línea como configuradora de formas: contorno, silueta y dintorno.
- La estructura compositiva: horizontal, vertical, diagonal, circular, etc.
- La expresividad de la línea en las obras artísticas

- El efecto moiré. El arte óptico. Ilusiones ópticas.
- Creación de volúmenes y texturas con líneas.
- Creación de sensación de volumen y luz

Unidad VI: Los elementos compositivos: el plano y la textura

- El plano para estructurar el espacio; ley de balanza y compensación de masas.
- El plano para construir formas. El valor expresivo del plano.
- Las texturas naturales o artificiales. Texturas visuales y táctiles.
- La expresividad de la textura en el entorno y en la composición artística.

Unidad VII: La figura humana y el retrato

- La figura humana estática y en movimiento
- La proporción. El canon. La armonía. Las distintas formas de representar la figura humana a lo largo de la historia. La belleza y el equilibrio. La expresividad de la desproporción.
- La simetría en el cuerpo humano y en la naturaleza.
- El empleo de cuadrícula para ampliar y reducir. El teorema de Tales.
- El retrato. El óvalo facial y las proporciones faciales. Pasos en la elaboración de retratos.
- Los detalles y el sombreado.
- Grandes retratistas y grandes retratos de la historia del arte.

Unidad VIII: El lenguaje del comic

- La imagen fija y la imagen en movimiento.
- Recursos expresivos del comic: metáforas visuales, líneas cinéticas, onomatopeyas, símbolos, bocadillos.
- La composición, el argumento, las viñetas. La narración. El texto, paneles narrativos.
- Los tipos de planos y ángulos de encuadre.
- La historia del comic. Dibujantes y personajes. Técnicas empleadas.
- La creación de personajes: las expresiones faciales y corporales. Técnicas.

TERCERA EVALUACIÓN

Unidad IX: El color

- La percepción de la luz y el color. La refracción y la reflexión de la luz. El experimento de Newton.
- El color-luz. Luces primarias y luces secundarias. Síntesis aditiva.
- El color-pigmento. Pigmentos primarios y secundarios. Síntesis sustractiva.
- El círculo y el triángulo cromático.
- Las gamas cromáticas. Contraste de colores complementarios, gama de colores fríos, cálidos y templados.
- El color en la composición. Simbología del color: en la publicidad y en las obras plásticas.

Unidad X: La representación del espacio y el volumen

- El concepto de espacio. La altura, anchura y profundidad. La tridimensionalidad.
- El concepto de volumen. Crear la sensación de volumen en un soporte bidimensional. Recursos.
- Relaciones entre formas planas: cambio de tamaño, contacto, separación, transparencia, solapamiento o traslapeo, intersección, penetración, contraste tonal.
- La luz. La dirección de la luz y su incidencia sobre los objetos. Las sombras. La técnica del claroscuro.
- La representación de espacios y objetos. La profundidad. La perspectiva. La deformación. El tamaño de las figuras.

2º ESO**Programación trimestral****PRIMERA EVALUACIÓN*****Unidad I: Trazados geométricos básicos***

- Construcción de paralelas y perpendiculares con escuadra y cartabón ; Relaciones entre líneas rectas.
- Construcción de cuadrículas y redes modulares.
- Trazado de paralelas y perpendiculares con compás. Mediatriz de un segmento.
- Los ángulos. Traslación de ángulos. La bisectriz de un ángulo.
- Proporcionalidad: división de un segmento en un número de partes iguales.

Unidad II: La geometría de las formas planas

- Construcción de formas poligonales: Triángulos y Cuadriláteros. Clasificación.
- Identificar y construir polígonos en la naturaleza y en el entorno.
- Polígonos regulares inscritos en una circunferencia; Método de construcción de cualquier polígono regular; Polígonos regulares dado el lado. Redes poligonales.
- Polígonos estrellados. El paso.
- El empleo de polígonos en el arte. Análisis.
- Simetría y semejanza.
- Trazado de tangencias y enlaces. Espirales.

Unidad III: El lenguaje visual

- La comunicación visual. Elementos que intervienen. Medios de comunicación de masas.
- La iconicidad de las imágenes: Las imágenes como representación; El grado de iconicidad de las imágenes. Figuración y abstracción.
- El propósito y la función de las imágenes: informativas, expresivas, indicativas, descriptivas, narrativas, exhortativas, poéticas y estéticas.
- Conocer las diferencias entre el análisis objetivo y subjetivo de una imagen. **A n á l i s i s** objetivo y subjetivo de obras artísticas.
- El lenguaje publicitario. Medios audiovisuales. Imágenes y texto. Maquetación.
- Recursos expresivos de las imágenes: metáfora visual, analogía, personificación, sinedocque, hipérbole.

SEGUNDA EVALUACIÓN***Unidad IV: Los elementos compositivos básicos***

- El punto gráfico-plástico. Las posiciones del punto en el plano. Las sensaciones que producen.
- Crear sensación de sombra y luz con el punto.
- La expresividad del punto en las obras artísticas. El puntillismo. Seurat y Signac.

- La línea gráfico-plástica. La línea en el espacio. Líneas de atención. La línea como configuradora de formas: contorno, silueta y dintorno.
- La estructura compositiva: horizontal, vertical, diagonal, circular, etc.
- La expresividad de la línea en las obras artísticas
- El efecto moiré. El arte óptico. Ilusiones ópticas.

- Las texturas naturales o artificiales. Texturas visuales y táctiles. Técnicas.
- La expresividad de la textura en el entorno y en la composición artística.
- Interpretación de una obra artística mediante texturas.

Unidad V: La figura humana y el retrato

- La figura humana estática y en movimiento
- La proporción. El canon. La armonía. Las distintas formas de representar la figura humana a lo largo de la historia. La belleza y el equilibrio. La expresividad de la desproporción.
- La simetría en el cuerpo humano y en la naturaleza.
- El empleo de cuadrícula para ampliar y reducir. El teorema de Tales.
- El retrato. El óvalo facial y las proporciones faciales. Pasos en la elaboración de retratos.
- Los detalles y el sombreado.
- Grandes retratistas y grandes retratos de la historia del arte.

Unidad VI: El lenguaje del comic y la animación

- La imagen fija y la imagen en movimiento.
- Recursos expresivos del comic: metáforas visuales, líneas cinéticas, onomatopeyas, símbolos, bocadillos.
- La composición, el argumento, las viñetas. La narración. El texto, paneles narrativos.
- Los tipos de planos y ángulos de encuadre.
- La historia del comic. Dibujantes y personajes. Técnicas empleadas.
- La creación de personajes: las expresiones faciales y corporales.
- La imagen en movimiento. Animación por ordenador.

TERCERA EVALUACIÓN

Unidad VII: El color

- La percepción de la luz y el color. La refracción y la reflexión de la luz. El experimento de Newton.
- El color-luz. Luces primarias y luces secundarias. Síntesis aditiva.
- El color-pigmento. Pigmentos primarios, secundarios y terciarios. Síntesis sustractiva.
- El círculo cromático.
- Las gamas cromáticas. Contraste de colores complementarios, gama de colores fríos, cálidos y templados.
- El color en la composición. Simbología del color: en la publicidad y en las obras plásticas.

Unidad VIII: La representación del espacio y el volumen

- El concepto de espacio. La altura, anchura y profundidad.
- El concepto de volumen. Crear la sensación de volumen en un soporte bidimensional. Recursos.
- Relaciones entre formas planas: cambio de tamaño, contacto, separación, transparencia, solapamiento o traslapeo, intersección, penetración, contraste tonal.

- ☒ La luz. La dirección de la luz y su incidencia sobre los objetos. Las sombras. La técnica del claroscuro.
- ☒ Introducción al Sistema Diédrico. La perspectiva axonométrica, caballera y cónica.
- ☒ La tridimensionalidad. Diferentes técnicas escultóricas. Reciclaje y ensamblaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE 1º y 2º ESO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Estándares de aprendizaje evaluables

BLOQUE 1

9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

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 témperas 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, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear 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, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

BLOQUE 2

1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

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.

3.1. Distingue significante y significado en un signo visual.

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.

5.1. Distingue símbolos de iconos.

5.2. Diseña símbolos e iconos.

6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

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.

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.

8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

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.

- 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.
- 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
- 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
- 15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
- 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

BLOQUE 3

- 1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
- 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.
- 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
- 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
- 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.
- 6.1. Identifica los ángulos de 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y en el cartabón.
- 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
- 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
- 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
- 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.
También utilizando regla, escuadra y cartabón.
- 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
- 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
- 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
- 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus 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.
- 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
- 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
- 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
- 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
- 19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
- 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
- 21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
- 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.
- 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
- 24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
- 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
- 26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
- 27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
- 28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
- 29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y CORRECCIÓN

Instrumentos de evaluación.

+Exámenes y ejercicios

-Realización de controles de los contenidos explicados y recuperaciones de los mismos, siempre y cuando el alumno haya entregado las láminas propuestas por el profesor/a.

Se realizarán como mínimo una prueba escrita o práctica por trimestre con una **valoración del 35%** sobre la nota de la evaluación.

También se tendrá en cuenta la ortografía, siendo de 0'1 punto menos por cada tilde y 0'2 cada falta de ortografía. Hasta un máximo de 2 puntos.

+Trabajos específicos

Aplicación práctica de los conceptos en todas las láminas a realizar a lo largo del curso.

Estos trabajos deben entregarse en su totalidad.

Su valoración será del 40 % de la nota final de la evaluación.

+ACTITUD Y COMPORTAMIENTO

Se valorará con un **25%** del total de la nota de la evaluación.

. Se tendrá en cuenta:

Traer los materiales a clase.

El correcto uso de los materiales.

La limpieza y cuidado en la realización y presentación de los trabajos.

El cumplimiento de los plazos de entrega de los trabajos prácticos.

La realización de trabajos de ampliación.

. Se valorará positivamente:

La actitud positiva hacia la asignatura.

El interés y la participación.

El buen comportamiento.

La limpieza de la clase. Antes de abandonar el aula cada alumno/a debe recoger sus materiales y limpiar la mesa.

El cuidado de los materiales específicos del aula. (Estatuas, caballetes de pintura o modelado, libros de texto...)

El cuidado que el alumno/a haga de los trabajos elaborados por sus compañeros.

Respeto a otras formas de expresión artística.

REQUISITOS PARA APROBAR LA ASIGNATURA

Entregar los trabajos prácticos y realizarlos de forma correcta en la fecha establecida así como las recuperaciones que se tuviesen que hacer si fuese necesario.

Desarrollar de forma suficiente todas las capacidades previstas en los objetivos.

Asimilar los contenidos estudiados.

Mantener una actitud positiva y respetuosa en clase hacia la asignatura y hacia los demás.

Justificar debidamente las faltas de asistencia a clase.

RECUPERACIONES Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

La nota de la evaluación corresponderá a la media aritmética:

- Exámen práctico y teórico con un 35%
- Trabajos con un 40%
- Actitud con un 25%

Si la evaluación de alguna de las actividades de aprendizaje es negativa se estudiará cuál ha sido el motivo, reforzando los aspectos en los que se encuentra la deficiencia mediante actividades individualizadas dirigidas por el profesor y que el alumno o alumna entregará en los plazos establecidos para ello. Éstas actividades de refuerzo se corregirán de forma personalizada, para así atender más eficazmente a la diversidad.

Para las recuperaciones de evaluación, es necesario presentar todos los trabajos pendientes o suspensos. Y en caso de estar suspenso el examen hay, que hacer una recuperación de éste.

Los exámenes copiados o falsificados, se contabilizarán como 0, y en consecuencia como suspenso en la evaluación, o en su caso , de examen extraordinario.

Examen extraordinario de septiembre

Los exámenes extraordinarios de septiembre serán tanto de la parte teórica como de la práctica o de las dos, consistiendo ésta última en la presentación de todos los trabajos pendientes o suspensos del curso. **En esta evaluación extraordinaria el examen supondrá un 60% de la nota y los trabajos un 40%.**

3º ESO

BLOQUES DE CONTENIDOS

BLOQUE 1

EXPRESIÓN PLÁSTICA

- Punto, línea y plano
- Simetrías, semejanzas y giros
- Aplicación de estos elementos en la naturaleza y nuestro entorno

TEXTURAS, LUZ Y COLOR

- Texturas táctiles y visuales y su aplicación en la obra artística
- El color en su aspecto físico y psicológico. Relatividad del color.
- La luz como elemento principal en la consecución del volumen y como elemento expresivo en la obra artística.

PROPORCIÓN Y COMPOSICIÓN

- Escalas
- Aplicación de diferentes sistemas de proporción
- Equilibrio y ritmo
- Diferentes tipos de composición y su expresividad.

BLOQUE 2

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

- La imagen como mensaje y su expresividad
- El medio audiovisual
- Los canales audiovisuales

LENGUAJES AUDIOVISUALES

- El cómic
- La fotografía
- El cine
- Nuevas tecnologías

BLOQUE 3

GEOMETRÍA PLANA

- Repaso de trazados geométricos
- Polígonos
- Figuras curvas
- Tangencias

GEOMETRÍA DESCRIPTIVA

- Proyección diédrica
- Perspectiva axonométrica
- Perspectiva caballera
- Perspectiva cónica

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 3º ESO

Estándares de aprendizaje evaluables

Bloque 1: Elementos de la imagen

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea
3. 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.
4. 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.

Bloque 2: Textura, Luz y color

5. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.
Experimentar con los colores primarios y secundarios.
Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
6. 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.
(claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)

- Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
- 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.
- Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

Bloque 3: Proporción y composición

1. Reconocer los distintos tipos de esquemas y ritmos compositivos.
2. Evaluar si el peso visual de una imagen guarda un equilibrio compositivo.
3. Realizar esquemas lineales compositivos de obras de arte y fotografías.
4. Crear esquemas de movimiento y/o de ritmos.
5. Emplear los materiales y las técnicas con precisión y adecuación a diferentes composiciones.
 - . 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...)
 - . Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
 - . Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.
 - . Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
 - . Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

Bloque 4: Comunicación Audiovisual

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa básica del lenguaje audiovisual.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en el lenguaje audiovisual.
 - 2.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
 - 2.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
 - 3.1. Distingue símbolos de iconos.
 - 3.2. Diseña símbolos e iconos.
 - 4.1. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
 - 5.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
 - 6.1. Identifica los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.
 - 7.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales

Bloque 5: Lenguajes Audiovisuales

1. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
2. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
3. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
4. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
 - Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
 - Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
 - Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
 - Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
 - Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
 - 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.

-Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

- Analiza una imagen y su significado como herramienta para la comunicación humana.
- Identifica los distintos encuadres y puntos de vista en cada uno de los lenguajes audiovisuales.
- Realiza fotografías con distintas técnicas y composiciones
- Realiza comic aplicando y comprendiendo cada uno de sus elementos
- Diseña diferentes tipos de mensajes audiovisuales, teniendo en cuenta el proceso desde la idea pasando por el story board hasta el montaje.
- Reflexiona críticamente los mensajes que nos llegan de todo tipo desde la imagen fija, pasando por el cine hasta la publicidad.

Bloque 6: Geometría Plana

1. Apreciar los trazados geométricos en el arte, el diseño y la arquitectura.
2. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas.
3. Utilizar los recursos y reglas geométricas con orden, limpieza y claridad.
4. Crear composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos básicos.
5. Encontrar ordenaciones geométricas en entornos y formas naturales.

- Costruye la bisectriz, mediatriz y opera con ángulos
- Costruye polígonos con los métodos específicos y generales
- Idea polígonos estrellados
- Costruye ovalos, ovoides y espirales
- Identifica y opera con tangencias
- Maneja el material de dibujo técnico

Bloque 7: Geometría Descriptiva

1. Distinguir los códigos y normas gráficas y geométricas de los distintos sistemas de representación.
2. Dibujar sólidos en el sistema diédrico.
3. Dibujar sólidos en perspectiva axonométrica y caballera.
4. Realizar análisis geométricos de perspectiva cónica a través de fotografías de paisajes urbanos e interiores.
5. Realizar ejercicios sencillos de perspectiva cónica.
6. Representar y construir volúmenes geométricos sencillos a partir de su desarrollo.

- Conocer fundamentos de los diferentes sistemas de representación objetiva de la forma.
- Representar volúmenes sencillos en los diferentes sistemas estudiados.
- Proyectar y realizar composiciones tridimensionales con módulos y/o un diseño arquitectónico sencillo.

4º ESO

Bloque 1. Expresión plástica.

❖ Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. ❖ Léxico propio de la expresión gráficoplástica. ❖ Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 4º ESO I.E.S. Al-Fakar

20 ❖ Creatividad y subjetividad. ❖ Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. ❖ El color en la composición. ❖ Simbología y psicología del color. ❖ Texturas.

❖ Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. ❖ Materiales y soportes. ❖ Concepto de volumen. ❖ Comprensión y construcción de formas tridimensionales.

❖ Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. ❖ Aplicación en las creaciones personales. ❖ Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

❖ La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. ❖ Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.

❖ Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Criterios de evaluación. Estándares de aprendizaje evaluables

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. CSC, SIEP, CEC.

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. CD, SIEP, CEC.

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. CAA, CSC, SIEP.

4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, CSC, SIEP.

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. CCL, CSC, CEC.

Bloque 2. Dibujo técnico.

❖ Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. ❖ Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño.

❖ Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. ❖ Proporción y escalas.

❖ Transformaciones geométricas. Redes modulares. ❖ Composiciones en el plano.

❖ Descripción objetiva de las formas. ❖ El dibujo técnico en la comunicación visual. ❖ Sistemas de representación. ❖ Aplicación de los sistemas de proyección. ❖ Sistema diédrico. Vistas. ❖ Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. ❖ Perspectiva caballera.

❖ Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.

❖ Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. ❖ Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. ❖ Recursos de las

tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. ❖ Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. ❖ Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

Criterios de evaluación. Estándares de aprendizaje evaluables

6. 7. 8.

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. CMCT, CAA. 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. CMCT, CSC, CEC.

Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. CMCT, CD, SIEP.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

❖ Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.

❖ Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. ❖ Movimientos en el plano y creación de submódulos. ❖ Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.

❖ El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí. ❖ Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. ❖ Tipografía. ❖ Diseño del envase.

❖ La señalética.

❖ Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación.

❖ Ergonomía y funcionalidad.

❖ Herramientas informáticas para el diseño.

❖ Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.

❖ Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.

❖ Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.

El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

Criterios de evaluación. Estándares de aprendizaje evaluables

9. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. CSC, SIEP, CEC.

10. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CD, CEC.

11. 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. CAA, SIEP, CEC.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad. La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.

El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación.

Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos

audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

Criterios de evaluación. Estándares de aprendizaje evaluables

12. 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 y valorando la labor de equipo. CCL, CSC, SIEP.

13. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. CAA, CSC, CEC.

14. 3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD, SIEP.

15. 4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial. CCL, CSC.