

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

ESO

departamento de dibujo
ies avempace

1º DE ESO

Contenidos mínimos

1. Conocer los elementos básicos de la comunicación visual.
2. Conocer los elementos utilizados en la expresión gráfica.
3. Entender el concepto de textura. Diferenciar texturas táctiles y visuales y elaborar un muestrario de texturas por diferentes procedimientos.
4. Conocer los colores pigmento primarios y secundarios y elaborar un círculo cromático con ellos.
5. Conocer los tipos de líneas y las posiciones relativas entre ellas.
6. Trazar rectas paralelas y perpendiculares con cierta precisión utilizando los instrumentos de dibujo.
7. Definir el ángulo, los tipos de ángulos, medir y construir ángulos con el semicírculo y con las plantillas.
8. Definir y trazar mediatrices y bisectrices.
9. Definir el triángulo y cuadrilátero. Clasificar los triángulos según sus lados y ángulos. Clasificar los cuadriláteros.
10. Dibujar triángulos conociendo sus lados. Dibujar un cuadrado conociendo su lado. Dibujar un rectángulo conociendo sus lados.
11. Buscar en revistas composiciones simétricas axiales y radiales y elaborar composiciones simétricas axiales.

12. Dibujar la figura humana proporcionada con relación a la cabeza.
13. Presentar los trabajos con corrección y limpieza

Criterios de evaluación mínimos

1. Identificar los elementos constitutivos esenciales de la sintaxis visual (configuraciones estructurales, variaciones cromáticas, orientación espacial y textura) de objetos y/o aspectos de la realidad y establecer relaciones entre la imagen y su contenido.
2. Representar objetos e ideas de forma bidimensional aplicando técnicas gráficas y plásticas y conseguir resultados concretos en función de unas intenciones en cuanto a los elementos visuales (color, luz, sombra, textura, etc.) y de relación.
3. Diferenciar, reconocer y utilizar adecuadamente los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia, según las intenciones comunicativas propuestas.
4. Elaborar y participar activamente en proyectos cooperativos de creación visual, como producciones plásticas, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.
5. Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.
6. Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.

Contenidos mínimos

1. Reconocer y utilizar los aspectos objetivos que producen sensación de profundidad.
2. Crear alguna ilusión óptica sencilla..
3. Reconocer los planos cinematográficos.
4. Estructurar imágenes e interpretarlas utilizando diferentes tipos de trazos.
5. Encajar objetos sencillos.
6. Utilizar distintos tipos de texturas en una misma composición.
7. Conocer las cualidades del color y saber hacer degradados hacia el blanco y el negro.
8. Realizar colores terciarios mezclando los tres primarios.
9. Saber contrastar los colores en una relación sencilla figura-fondo, por ejemplo en señalética.
10. Diferenciar los distintos tipos de luz según su dirección , así como la sombra propia y arrojada.
11. Realizar el sombreado de objetos sencillos a partir de una fotografía.
12. Reconocer esquemas compositivos sencillos en obras de arte.
13. Construir el triángulo equilátero y el cuadrado conocido el lado
14. Construir cualquier polígono, conocido el radio, por el sistema general.
15. Utilizar la simetría en composiciones.
16. Saber aplicar las escalas 2:1 y 1:2, en dibujos sencillos, utilizando una cuadrícula de referencia.
17. Realizar una composición modular sencilla, dado el módulo.
18. Dibujar las tres vistas de sólidos sencillos.
19. Dibujar en perspectiva caballera figuras sencillas con caras planas, dadas por sus vistas.
20. A partir de una fotografía, determinar la línea del horizonte y el punto de fuga frontal.
21. Presentar los trabajos con corrección y limpieza

Criterios de evaluación mínimos

1. Identificar los elementos constitutivos esenciales de la sintaxis visual (configuraciones estructurales, variaciones cromáticas, orientación espacial y textura) de objetos y/o aspectos de la realidad y establecer relaciones entre la imagen y su contenido.
2. Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional aplicando técnicas gráficas y plásticas y conseguir resultados concretos en función de unas intenciones en cuanto a los elementos visuales (color, luz, sombra, textura, etc.) y de relación.
3. Diferenciar, reconocer y utilizar adecuadamente los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia, según las intenciones comunicativas propuestas.
4. Elaborar y participar activamente en proyectos cooperativos de creación visual, como producciones videográficas o plásticas, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.
5. Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.
6. Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.
7. Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo, atendiendo a la diversidad cultural y apreciando el proceso de creación.
8. Analizar y representar geoméricamente formas naturales y artificiales, profundizando en su estructura y dimensiones y haciendo uso del lenguaje propio del dibujo técnico.
9. Interpretar composiciones con distintas alternativas en la organización de las formas y diseñar composiciones modulares sobre redes poligonales sencillas, buscando en ellas el equilibrio, el ritmo y la proporción.
10. Describir una forma tridimensional simple mediante su representación en Sistema Diédrico o en diferentes perspectivas y apreciar el contraste lumínico mediante el claroscuro.

Contenidos mínimos

1. Ser capaz de comentar una imagen fija utilizando terminología adecuada y atendiendo a sus características técnicas y estilísticas.
2. Aplicar tangencias y enlaces a diseños propios.
3. Utilizar la perspectiva para representar objetos en el espacio.
4. Realizar, con la técnica adecuada a su caso, un anuncio para prensa escrita.
5. Analizar y representar seres vivos en movimiento.
6. Conocer la historia de la fotografía y los aspectos técnicos esenciales.
7. Conocer la historia del cine y los aspectos técnicos esenciales.
8. Realizar retoques en fotografías por ordenador.
9. Realizar un pequeño corto, siguiendo las fases de producción y edición.
10. Crear composiciones artísticas expresivas utilizando las valoraciones tonales, el claroscuro y diferentes texturas.
11. Realizar un proyecto de expresión plástica personal en base a propuestas debatidas en clase y consensuadas por el grupo, con el objeto de realizar una exposición final. Técnica a elegir por el alumnado.
12. Conocer las diferentes técnicas gráfico-plásticas y ser capaz de reconocerlas en obras artísticas ajenas.
13. Conocer las diferentes aplicaciones del diseño. Ser capaz de planificar un proyecto sencillo de imagen corporativa.

Criterios de evaluación mínimos

1. Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponiendo diversas opciones y evaluando cuál es la mejor solución.
2. Utilizar recursos informáticos y las tecnologías de la información y la comunicación en el campo de la imagen fotográfica, el diseño gráfico, el dibujo asistido por ordenador y la edición videográfica.
3. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comportan una organización de forma cooperativa.
4. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diversidad de técnicas de expresión gráfico-plástica (dibujo artístico, volumen, pintura, grabado...)
5. Utilizar la sintaxis propia de las formas visuales del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos.
6. Elaborar obras multimedia y producciones videográficas utilizando las técnicas adecuadas al medio.
7. Describir objetivamente las formas, aplicando sistemas de representación y normalización.
8. Reconocer y leer imágenes, obras y objetos de los entornos visuales (obras de arte, diseño, multimedia...).
9. Representar la sensación espacial en un plano, utilizando la perspectiva más adecuada al objeto que se persigue.
10. Buscar diferentes alternativas a una determinada proposición gráfica por medio del tratamiento de sus elementos sintácticos, compositivos, formales estructurales, conceptuales, etc., visualizando el resultado por medio de esquemas, bocetos o maquetas.
11. Diseñar módulos complejos derivados de una red normalizada a partir de un módulo espacial básico, incorporando el claroscuro para definir la dirección de un foco de luz.