

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL
COLEGIO SAN BUENAVENTURA

1º ESO

Distribución temporal de los contenidos

1ª Evaluación	1ª, 2ª y 3ª Evaluación	2ª Evaluación
BLOQUE 1: Expresión plástica Se experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta proporcionar al alumno mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.	BLOQUE 2: Comunicación audiovisual Se analizan las características del lenguaje audiovisual, desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las TIC aplicadas a la imagen.	BLOQUE 3: Dibujo técnico Los contenidos de este bloque incluyen conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.

Secuencia

Los contenidos se desarrollarán atendiendo a tres evaluaciones coordinando contenidos de Expresión Plástica con la temática y la temporalizarían de la Asignatura de Ciencias Naturales. De esta manera, en la primera evaluación y la tercera se trabajarán proyectos conjuntos. El Bloque de Comunicación Audiovisual se trabajará durante todo el curso.

A) **Animal Fantástico** Clasificación científica del mundo animal- Proyecto. El alumno creará un animal fantástico, y tendrá que especificar que tipo de animal es siguiendo la clasificación científica, su alimentación, hábitat, etc.. Realizará una ilustración de su hábitat y por grupos, realizarán un stop motion. Realizarán además el animal fantástico en 3D.

Estándares evaluables:

- 1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas que se ajusten a los objetivos finales
- 1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva a partir de creaciones individuales o colectivas.
- 1.11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras bidimensionales y tridimensionales de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
- 1.11.7. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
- 2.6.2 Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos

B) Dibujo Botánico Científico- Estudio de la Ilustración botánica en la historia: ciencia y arte. Realización de una lámina científica sobre una planta. Dibujo el Natural.

- 1.4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno, teniendo en cuenta la relación figura-fondo
- 1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas que se ajusten a los objetivos finales
- 1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad

C) Comic: Una Aventura en el Espacio con contenidos basados en el estudio del Sistema Solar.

- 1.5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios, descubriendo las relaciones entre ellos (complementarios, armonías, contrastes,...), para expresar ideas, experiencias y emociones.
- 1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad
- 2.6.1 Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas
- 2.6.2 Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos

EVALUACIÓN DE ESTÁNDARES

Todos los estándares están evaluados por igual en los distintos proyectos a lo largo de todo el curso.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL Curso: 1.º ESO

BLOQUE 1: Expresión Plástica

Contenidos:

La observación directa.

Aspectos visuales y plásticos del entorno. Forma, objeto y conjunto. Relación figura-fondo. Formas naturales y artificiales.

El punto como elemento básico de las formas y sus diferentes aplicaciones. Semántica de la línea. Utilización de la línea como estructura, contorno y textura en la representación de formas. Distintas direcciones de la línea en el plano y en el espacio. Diferenciación entre grafismo y trazo de la línea.

El plano en la estructura de formas e imágenes. Relaciones entre planos: penetración, superposición, transparencia...

El color como fenómeno físico y visual. Experimentación con grupos de colores. El color como medio de expresión y representación. El color como sistema codificado. Interrelaciones entre colores. Receptividad y sensibilización ante el color y la luz de su entorno inmediato.

La textura. Cualidades expresivas. Tipos de texturas con finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Expresividad de las formas a través de las texturas. Técnicas para texturas visuales y táctiles. Composición bidimensional. Elementos configuradores y sintácticos de la imagen. Elementos conceptuales, visuales, de relación. Criterios de composición.

Capacidad ordenadora de los elementos básicos de expresión en el plano. Elementos de composición: equilibrio, proporción y ritmo. Estructuras naturales orgánicas e inorgánicas.

Representación de la figura humana. Esquemas de movimiento. Caracterización y expresividad a través de los gestos. Incidencia de la luz en las figuras. Crear sensación de espacio y volumen mediante el uso del claroscuro. La entonación y el peso visual. Características de la obra tridimensional. Construcción de formas tridimensionales. Técnicas tridimensionales.

Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho. La relación entre el plano y el volumen: seriaciones, desarrollos y manipulación del plano. Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Collage. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	EVALUACIÓN	RELACIÓN DE CCC ESTÁNDARES	INSTRUM EVALUAC
1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1.1.1. 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.	1	CCL-CCEC	Act 3 Obser Cuadern
.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	1.2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.	1	CJAA	Act 4 Act 5
.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	1.3.1. 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...).	1	CAA	Act 11
1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	1.4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según unas propuestas establecidas.	1,2,3	CAA-CCEC	Act. 6

	1.4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno, teniendo en cuenta la relación figura-fondo.	1,3		CCEC	Act 13 Act 6
1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	1.5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios, descubriendo las relaciones entre ellos (complementarios, armonías, contrastes,...), para expresar ideas, experiencias y emociones.	1		CCEC	Act 7 Act 8
1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	1.7.1. Transcribe texturas táctiles y texturas visuales mediante las técnicas de frottage, estarcido... utilizándolas con intenciones expresivas en composiciones abstractas o figurativas.	1,3		CSC- CCEC CCL	Act. 9 Act. 10
1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráficoplásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas que se ajusten a los objetivos finales			CAA	Act. 12 Act. 13
1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva a partir de creaciones individuales o colectivas.	1,2,3		CAA CIEE CSC	Act 10 Act 12 Act 13
1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	1,2,3		CAA- CCEC	Act 12 Act 13
	1.11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas y la creación de texturas visuales cromáticas..	1,2,3		CCEC	Act 11 Act 7 Act 9
	1.11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.	1,3		CCEC	Act 10
	1.11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras bidimensionales y tridimensionales de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.	1,2		CSC- CCEC	Act 10 Act 12
	1.11.7. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	1,2,3		CCEC CSC	Observ. Cuadern

COMPETENCIAS CLAVE:

- Competencia en comunicación lingüística CCL
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CMCT
- Competencia digital CD
- Competencia para Aprender a aprender CAA
- Competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor CIEE
- Conciencia y expresiones culturales CCEC
- Competencias sociales y cívicas CSC

ACTIVIDADES

Actividad 3 Ver Imágenes de composiciones de puntos, líneas y planos. Escribir las sensaciones que causan.

Actividad 4 Composición de puntos

Actividad 5 Paisaje Fantástico con grafismos Límite de tiempo.

Actividad 6 Composición. Escoger tres objetos y realizar cuatro composiciones diferentes.

Actividad 8 Búsqueda de colores en la Naturaleza y el entorno.

Actividad 7 Triangulo de color

Actividad 8 Composición de fríos y de calientes. Reproducción del mismo dibujo en las dos gamas de color.

Actividad 9 Obtención de texturas táctiles y elaboradas

Actividad10 Composición con texturas. .Collage.

Actividad 11 Práctica con límite de tiempo sobre emociones como la alegría o la tristeza, con texturas grafismos y colores.

Actividad 12 Proyecto con Ciencias Naturales Animal Fantástico

Actividad 13 Proyecto con Ciencias Naturales Dibujo Botánico Científico

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL Curso: 1.º ESO

BLOQUE 2: Comunicación Audiovisual

Contenidos:

La percepción visual. El proceso de la percepción. Elementos y factores. Leyes de la Gestalt. Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas. La imagen. Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono. Lectura y análisis de imágenes. Imagen fija. La fotografía y el cómic. Comunicación visual y audiovisual. Elementos, funciones y finalidades. Lenguajes y códigos. Imagen en movimiento. La animación. Lenguaje del cine. Historia del cine. Géneros cinematográficos. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Lenguaje Multimedia. Recursos Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	EVALUACIÓN	PORCENTAJES	RELACIÓN DE CCC ESTÁNDARES	INSTRUM EVALUAC
2.1 Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	2.1 .1 Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	3		CCL CCEC	Act 14 Observ
2.2 Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	2.2.1 Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.	3		CAA CCEC CD	Act 15
	2.2.2 Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.				
2.3 Identificar signficante y significado en un signo visual.	2.1.1 Distingue signficante y significado en un signo visual.	3		CAA CCI CSC	Act 23
2.4 Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	2.1.1 Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	3		CAA- CCEC	Act 22
	2.1.2 Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.	1,3		CCEC CCL	Act 3 Act 18
2.5 Analizar y realizar fotografías, comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	2.5.1 Identifica y realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas.	2		CCEC CCL CD CAA	Act 17

2.6 Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	2.6.1 Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	1,3		CSC- CCEC- CCL CD	Act 12 Act 18 Cuadern
	2.6.2 Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	2,3			
2.7 Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	2.7.1 Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	3		CAA CCL CCEC CSC	Act 19 Act 20
2.8 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	2.8.1 Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	3		CAA CCEC CCL	Observ Act 21
2.9 Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	2.9.1 Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	3		CCEC CD CAA CIEE	Act 15 Act 12 Act 17

COMPETENCIAS CLAVE:

- Competencia en comunicación lingüística CCL
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CMCT
- Competencia digital CD
- Competencia para Aprender a aprender CAA
- Competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor CIEE
- Conciencia y expresiones culturales CCEC
- Competencias sociales y cívicas CSC

ACTIVIDADES

Actividad 14 Las leyes de la Gestalt. Explicación general. Resumen en el cuaderno.

Actividad 15 Trabajo en grupo y exposición

Actividad 16 Proyecto personal Las leyes de la Gestalt

Actividad 17 Proyecto fotográfico personal: Picado, Contrapicado, Primer plano, Plano General (Paísaje Natural o urbano), Composición Central, Composición lateral, textura. Tema personal.

Actividad 18 Comic Una Aventura Espacial por el Sistema Solar

Actividad 19 Proceso de comunicación- Actividad

Actividad 20 Collage Fotográfico Anuncio. Analizar el proceso de comunicación.

Actividad 21 Comentario de una película con guión previo. Dibujo de un cartel de la película con una imagen resumen y una frase que lo resuma.

Actividad 22 Actividad Abstracto. Kandinsky y Mondrian.

Actividad 23 Signos y simbolos- Escudo Personal.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL Curso: 1.º ESO					
BLOQUE 3: Dibujo Técnico					
<p>Contenidos: Presencia de la geometría en el arte y la naturaleza. Conceptos y relaciones geométricos básicos. Instrumentos de dibujo técnico. Paralelas y perpendiculares. El dibujo técnico. Destrezas para el uso de las herramientas: compás, regla, escuadra y cartabón. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Elementos geométricos básicos. conceptos y relaciones. Lugares geométricos: bisectriz, mediatriz y circunferencia. Elementos de la circunferencia, posiciones relativas. Segmentos: Trazados y operaciones. Ángulos: clasificación, y operaciones. Teorema de Thales y aplicaciones. Formas geométricas planas: triángulos clasificación, cuadriláteros, polígonos regulares e irregulares. Definición. Clasificación. Aplicación en diseños geométricos. Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.</p>					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	EVALUACIÓN	PORCENTAJES	RELACIONES ESTÁNDARES	INSTRUMENTOS EVALUADOS
3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano	3.1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.	2		CMCT	Observ Act 25
3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	3.2.1 Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si	2		CMCT-CAA	Observ

	definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.				
3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3.3.1 Traza rectas paralelas, oblicuas y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	2		CMCT CAA	LAM 1
3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	3.4.1. Reconoce y construye trazados geométricos empleando circunferencia, círculo y arco.	2		CMCT	LAM 2
3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	3.5.1. 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.	2		CMCT- CCEC	LAM3
3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	3.6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.	2		CMCT	LAM 4
3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	3.7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.	2		CMCT	LAM 4
3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	3.8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	2		CMCT	LAM 4
3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	3.9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla y utilizando el compás.	2		CMCT	LAM 5
3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	3.10.1. Construye la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.	2		CMCT	LAM 5
3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	.3.11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.	2		CMCT	LAM 5
3.12. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	3.12.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos, y reconociendo su presencia en diversos referentes del entorno.	2		CMCT- CCEC	LAM 6
3.13. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	3.13.1. Construye cuadriláteros conociendo tres datos y razonando sobre el proceso realizado.	2		CMCT- CAA	LAM 7
3.14. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	3.14.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.	2		CMCT- CCEC	LAM 8
3.15. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	3.15.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.	2		CMCT- CCEC	LAM 9
3.16 Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	3.16.1 Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	2		CMCT- CAA	LAM 9

ACTIVIDADES

Actividad 25 – Obtención de líneas por plegado.
LAMINAS DE CONSTRUCCIONES GRÁFICAS.

