

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL Y AUDIOVISUAL

3º E.S.O.

Criterio [SEUP03C01]: Experimentar con los elementos configurativos de la imagen mediante el análisis de sus cualidades visuales, disposición, orientación espacial y capacidad expresiva, a través del uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos, en la realización de composiciones, para expresar emociones e ideas y fomentar la creatividad e imaginación.

Contenidos

1. Uso de diferentes soportes y materiales en la expresión plástica.
2. Aplicación de ritmo en la experimentación con puntos, líneas, planos, colores y texturas.
3. Utilización del valor expresivo de los elementos configuradores en composiciones a mano alzada, geométricas o espontáneas.
4. Empleo de distintas técnicas gráficas en la realización de composiciones que transmitan emociones básicas e ideas.

Estándares de aprendizaje

3. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
4. 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 geoméricamente o más libres y espontáneas.
5. 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...)

Criterio [SEUP03C02]: Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas, mediante el análisis y la explicación oral, escrita y gráfica de los esquemas, las leyes compositivas y los métodos creativos en manifestaciones artísticas propias y ajenas, y a través de la observación directa del entorno y el uso de diferentes materiales, soportes y métodos creativos, para aplicarlos en la creación de composiciones gráfico-plásticas, personales o colectivas, valorando los procesos creativos propios y ajenos de las artes plásticas y el diseño.

Contenidos

1. Identificación, análisis y explicación de esquemas compositivos en obras artísticas atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
2. Aplicación del equilibrio, proporción y ritmo en creaciones gráfico-plásticas.
3. Utilización de distintas técnicas gráficas en la realización de composiciones básicas y modulares aplicadas a distintas ramas del diseño.
4. Representación proporcionada de objetos aislados y agrupados.
5. Aplicación de métodos creativos en la elaboración de diseños gráficos, de productos, de moda y sus aplicaciones; reflexión y evaluación de los mismos desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
6. Valoración de la diversidad y riqueza de las manifestaciones artísticas y del patrimonio cultural y artístico de Canarias.

Estándares de aprendizaje

6. 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.
7. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.
8. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
9. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
2. 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.
15. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
16. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
17. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

Criterio [SEUP03C03]: Identificar y diferenciar las propiedades, relaciones y expresividad del color y las texturas, así como, la interacción entre ambos elementos, a través de variaciones del color y sus propiedades; la realización de composiciones abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas y programas informáticos de diseño, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura.

Contenidos

6. Identificación y diferenciación de las propiedades del color luz y del color pigmento: tono, valor, saturación.
7. Realización de modificaciones del color y sus propiedades en composiciones: armonía de afines, armonía de complementarios, contrastes y psicología del color.
8. Diferenciación y clasificación de las texturas: naturales, artificiales, táctiles, visuales, geométricas y orgánicas.
9. Aplicación del color y la textura en composiciones en las que se transmitan y expresen sensaciones utilizando distintas técnicas gráficas y programas informáticos.
10. Valoración de las cualidades expresivas del color y la textura en las manifestaciones artísticas.

Estándares de aprendizaje

11. 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.
13. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
14. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

Criterio [SEUP03C04]: Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.

Contenidos

1. Selección y utilización de distintos soportes y materiales según la finalidad y técnica a utilizar.
2. Creación de texturas visuales cromáticas aplicando la témpera con distintas técnicas: pinceles, esponjas, goteos, estampaciones, estarcidos, distintos grados de opacidad y humedad.
3. Utilización de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas en la realización de composiciones con diversos fines, aplicándolas de forma adecuada al objetivo final y valorando su capacidad expresiva.
4. Reconocimiento y valoración de las posibilidades de los materiales reciclados en la elaboración de obras, aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.
5. Valoración del orden y limpieza del espacio de trabajo y del material.

Estándares de aprendizaje

19. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
21. 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.
22. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
23. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
24. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
25. 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.

Criterio [SEUP03C05]: Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la percepción de imágenes, por medio del análisis, identificación y clasificación de las leyes de la Gestalt y de los grados de iconicidad de una imagen, a través de la observación directa del entorno comunicativo, la realización de lecturas objetivas y subjetivas de diferentes imágenes, la creación de ilusiones ópticas, y el diseño de imágenes con diferentes finalidades y significados, para describir, analizar e interpretar los mensajes visuales.

Contenidos

1. Identificación de los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción.
2. Aplicación de los procesos perceptivos en la observación de ilusiones ópticas.
3. Identificación, clasificación y diseño de ilusiones ópticas basadas en las leyes de la Gestalt.

4. Reconocimiento y creación de imágenes con distintos grados de iconicidad.
5. Realización de la lectura objetiva y subjetiva de una imagen, identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

Estándares de aprendizaje

26. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
27. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
28. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
31. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
32. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
35. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
36. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
18. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

Criterio [SEUP03C06]: Interpretar los fundamentos de la imagen fija y en movimiento, mediante la identificación y el análisis de sus componentes, y a través de la observación de imágenes de diferente índole; el diseño y la elaboración de mensajes visuales y audiovisuales; y la exploración de sus posibilidades expresivas para utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisuales, y apreciar y valorar las posibilidades expresivas y comunicativas de las imágenes y la importancia del uso de las tecnologías digitales en este campo, así como adoptar actitudes que favorezcan el interés por el mundo audiovisual y el peso específico que la imagen tiene en la sociedad actual.

Contenidos

1. Interpretación de los elementos del lenguaje multimedia.
2. Utilización de la cámara fotográfica, cámara de vídeo y programas informáticos de edición de imágenes.
3. Realización de fotografías teniendo en cuenta los elementos de la imagen fija: dimensión, escala, encuadre, punto de vista y composición.
4. Elaboración de animaciones con medios digitales o analógicos.
5. Creación de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes, códigos y recursos visuales.
6. Seguimiento de las distintas fases de realización de un proyecto multimedia: guión técnico, story board, realización, montaje y presentación.
7. Ubicación de una obra de cine en su contexto, analizando su narrativa.
8. Valoración de las tecnologías digitales en la producción de mensajes visuales y audiovisuales.

Estándares de aprendizaje

37. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
38. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
40. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
44. 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, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.
46. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
47. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
48. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

Criterio [SEUP03C07]: Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en la construcción de polígonos, mediante el análisis de sus propiedades, su clasificación y la aplicación de sus posibles transformaciones en el plano, y a través del trazado de polígonos, la determinación de sus elementos notables, el diseño de composiciones modulares y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para identificar y apreciar las formas geométricas en el entorno, y resolver correctamente problemas de polígonos.

Contenidos

5. Utilización de los materiales y herramientas del dibujo técnico tradicionales e informáticos.
6. Resolución gráfica de triángulos determinando sus puntos y rectas notables: baricentro, incentro, circuncentro, ortocentro, medianas, bisectrices, mediatrices y alturas.
7. Construcción de polígonos de hasta cinco lados, inscritos y conociendo el lado.
8. Aplicación del teorema de Thales en el escalado de polígonos.
9. Utilización de simetrías, giros y traslaciones en el diseño de composiciones modulares.

Estándares de aprendizaje

- 60. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
- 63. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
- 64. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
- 69. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
- 70. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
- 76. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

Criterio [SEUP03C08]: Describir, comparar y analizar las condiciones de las tangencias y los enlaces, a través de la identificación de tangencias y enlaces en el entorno y en documentos gráficos y el trazado de los distintos casos de tangencias y enlaces; así como la adecuada utilización de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para resolver correctamente problemas de tangencias, enlaces, óvalos, ovoides y espirales, y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.

Contenidos

- 1. Aplicación de las propiedades de las tangencias y enlaces entre recta y circunferencia y entre circunferencias.
- 2. Construcción de óvalos y ovoides aplicando las propiedades de las tangencias y enlaces.
- 3. Trazado de espirales de 2, 3 y 4 centros aplicando las condiciones de tangencias y enlaces.

Estándares de aprendizaje

- 71. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
- 72. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
- 73. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
- 74. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
- 75. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

Criterio [SEUP03C09]: Interpretar el concepto de proyección y diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el análisis de sus características en documentos gráficos, y a través del dibujo de las vistas de objetos sencillos; el trazado de perspectivas en diferentes sistemas; y la aplicación de las normas de acotación, usando las herramientas tradicionales de dibujo técnico y programas informáticos, para representar, sobre un soporte bidimensional, volúmenes sencillos.

Contenidos

- 1. Interpretación del concepto de proyección: proyección cilíndrica ortogonal y oblicua y proyección cónica.
- 2. Diferenciación de los sistemas de representación.
- 3. Obtención de las vistas principales de volúmenes: planta, alzado y perfil.
- 4. Reconocimiento de la utilidad de las acotaciones en el dibujo técnico.
- 5. Trazado de perspectivas caballerías e isométricas de prismas, pirámides y cilindros, a partir de sus vistas, aplicando los coeficientes de reducción.

Estándares de aprendizaje

- 77. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
- 78. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
- 79. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.