

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL- 3º ESO

1. Secuencia y temporalización de los contenidos de la asignatura

Secuencia de contenidos por bloques

Bloque I. Expresión plástica

1. Materiales y técnicas de dibujo y pintura

- Materiales de dibujo y pintura: lápiz de grafito, escala de dureza de las minas. Lápices de color. Rotuladores. Ceras. Témperas.
- Materiales para dibujo geométrico: escuadra y cartabón, posición idónea de las plantillas para el trazado geométrico. Reglas: regla común, el doble o tripe decímetro. Goniómetro. Compás, mantenimiento y control del compás, afilado del compás.
- Materiales complementarios: goma de borrar. Sacapuntas. Pegamento en barra. Cuchillas. Tijeras. Soportes: papel, tabla y lienzo.

2. Elementos configuradores del lenguaje visual

- El punto como signo gráfico-plástico. El punto y su expresividad. El puntillismo. El punto en la imagen impresa y el punto digital.
- La línea como elemento de expresión. La línea y su expresividad. La línea en la creación de formas. La línea en la obtención del volumen.
- La forma. La forma y sus tipos. Posiciones relativas. Formas geométricas y orgánicas.
- La textura. Características tipológicas de las texturas: táctil y visual; naturales y artificiales; y orgánicas o geométricas.
- La textura en el arte: la textura en el dibujo y la pintura, en la escultura y en la arquitectura.

3. Color y creatividad

- Percepción y naturaleza del color. Génesis del color. La luz y el espectro visible.
- Color luz. Mezcla aditiva. Color pigmento. Mezcla sustractiva.

- Ordenación bidimensional del color: el círculo cromático.
- Ordenación y movimiento del color en el espacio: Tono o color, luminosidad o valor y saturación o intensidad.
- Comportamiento y acción del color. Tonos fríos. Tonos cálidos. Los colores complementarios. Dinámica y perspectiva del color.
- Armonías cromáticas. Armonía monocromática, por triadas, por analogía y policromática.
- El poder simbólico del color.

4. Luces y sombras

- Naturaleza de la luz. El fenómeno de la luz. Contraste de luces y sombras: el volumen.
- Influencia de la luz en la percepción de los objetos: luz frontal, luz cenital, contraluz, luz lateral y luz inferior.
- Comportamiento de la luz. Gama de luminosidad y valor tonal.
- Captura de la luz: el claroscuro. Tres pasos clave.
- La luz en el arte de la pintura y la fotografía.

5. La composición

- Componer.
- Elementos de la composición en el lenguaje visual. Las masas y sus relaciones. Relación figura-fondo. Las líneas maestras. Composiciones estáticas y dinámicas.
- Formato y encaje.
- El ritmo visual en la composición. Ritmo uniforme. Ritmo alterno o binario. Ritmo creciente o decreciente y ritmo convergente o divergente.
- La composición modular.

Bloque II. Comunicación audiovisual

1. La percepción y el lenguaje visual

- La percepción visual. Teoría de la Gestalt.
- Ilusiones ópticas. Ilusiones perceptivas. Figuras u objetos imposibles. Figuras dobles. Ilusiones de movimiento (Op-Art o Arte Óptico).

- La fuerza del lenguaje visual. Aplicaciones. Elementos y tipos de lenguajes visuales: lenguaje gráfico, pictórico, escultórico y arquitectónico.
- Iconos, símbolos y logotipos.
- Lectura de la imagen. Esquema general de lectura. Lectura de una fotografía. Lectura de una imagen publicitaria.

2. La comunicación audiovisual

- La imagen fija. La fotografía: claves formales. Los ajustes de la cámara fotográfica. La fotografía: claves conceptuales. El cómic y las tiras cómicas. El lenguaje del cómic.
- La imagen en movimiento. El lenguaje de animación. El lenguaje cinematográfico. El lenguaje televisivo.
- El lenguaje multimedia.
- Presentaciones multimedia.

Bloque III. Dibujo técnico

1. Trazados geométricos básicos en el diseño

- Génesis de las formas básicas.
- Elementos geométricos fundamentales. El punto. La línea. Situación y posiciones relativas entre rectas.
- Distancias.
- Ángulos: tipos, posiciones relativas y suma y diferencia de ángulos.
- Lugares geométricos básicos en el plano.
- Operatividad con ángulos: trisección de un ángulo recto y llano. Bisectriz de un ángulo de vértice inaccesible.
- Triángulos. Definición y designación. Propiedades fundamentales. Clasificación.
- Cuadriláteros. Definición y designación. Propiedad fundamental. Clasificación.
- La circunferencia y el círculo.

2. Formas poligonales. Redes modulares

- Formas poligonales. Elementos y denominación. Propiedades.

- Polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
- Trazado de polígonos regulares dado el lado.
- Polígonos regulares estrellados. Diseños decorativos.
- Redes modulares básicas.

3. Tangencias y enlaces

- Tangencias. Principios básicos.
- Trazado de rectas tangentes a una circunferencia.
- Trazado de rectas tangentes a dos circunferencias. Consideraciones importantes. Tangencias y enlaces en el diseño.
- Enlaces en curvas técnicas.

4. Proporción, antropometría y escalas

- El lenguaje de la proporción. Concepto de proporción y semejanza entre figuras.
- Escalas. Tipos de escalas. Escalas gráficas.
- La proporción humana. El canon humano. Las proporciones en el rostro.
- El cuerpo humano y su entorno.
- La desproporción. La reproducción mediante cuadrícula.

5. Representación objetiva de sólidos. Vistas diédricas.

- Representación objetiva de sólidos. Sistemas de medida y perspectivas.
- Esquema conceptual de los diferentes sistemas de representación.
- Proyecciones o vistas diédricas de un sólido.
- Formas cilíndricas.
- Proyecciones diédricas de secciones planas en un cilindro de revolución.

6. Axonometrías

- Las perspectivas axonométricas. Características axonométricas. La perspectiva isométrica. La perspectiva caballera.
- Trazado de perspectiva axonométrica isométrica. Construcción y trazado de partes circulares.
- Trazado de las perspectivas caballeras frontal y planimétrica.

Temporalización

Temporalización Trimestre		Contenidos
1T		Materiales y técnicas de dibujo y pintura
		Elementos configuradores del lenguaje visual: signos, forma texturas.
		Color y creatividad
		Luces y sombras
2T		La percepción y el lenguaje visual
		La comunicación audiovisual
		Trazados geométricos básicos en el diseño
		Formas poligonales. Redes modulares
3T		Proporción, antropometría y escalas
		Tangencias y enlaces
		Representación de sólidos. Vistas diédricas.
		Axonometrías

Estándares de aprendizaje evaluables

Cód crit	Cód est	Estándares BLOQUE 1
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.
2	2.1	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.
	2.2	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.
3	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...)
4	4.1	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.
	4.2	Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.
	4.3	Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo
	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.
5	5.1	Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando

		la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
6	6.1	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.
	6.2	Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
	6.3	Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
7	7.1	Realiza texturas táctiles y visuales, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
8	8.1	Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
	8.2	Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
9	9.1	Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
10	10.1	Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
11	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.

Cód crit	Cód est	Estándares BLOQUE 2
1	1.1	Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
2	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	3.1	Distingue significativo y significado en un signo visual.
4	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	5.1	Distingue símbolos de iconos.
	5.2	Diseña símbolos e iconos.
6	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	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	8.1	Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
9	9.1	Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
10	10.1	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
11	11.1	Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
12	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, <i>story board</i> , realización...). Valora de manera crítica los resultados.
13	13.1	Distingue los diferentes estilos y tendencias en los lenguajes visuales y valora el patrimonio histórico y cultural.
14	14.1	Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.).
	14.2	Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
15	15.1	Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
16	16.1	Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

Cód crit	Cód est	Estándares BLOQUE 3
---------------------	--------------------	----------------------------

1	1.1	Identifica, dados varios puntos, la recta que pasa por dos de ellos y los planos definidos por tres.
2	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	3.1	Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
4	4.1	Construye una figura lobulada de seis elementos a partir de una circunferencia, utilizando el compás.
5	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	6.1	Identifica los ángulos de 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y en el cartabón.
7	7.1	Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
8	8.1	Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
9	9.1	Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
10	10.1	Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
	10.2	Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
11	11.1	Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...)
12	12.1	Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
13	13.1	Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
14	14.1	Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
15	15.1	Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

16	16.1	Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
17	17.1	Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
18	18.1	Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
	18.2	Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
19	19.1	Construye correctamente un óvalo, conociendo el diámetro mayor.
20	20.1	Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
21	21.1	Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
22	22.1	Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
23	23.1	Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
24	24.1	Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
25	25.1	Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

4. Criterios de calificación

Los **instrumentos** que se emplearán para llevar a cabo la evaluación de los alumnos serán de los siguientes tipos:

LA OBSERVACIÓN DIARIA: 10%

- La participación
- La iniciativa
- El hábito de trabajo
- Traer el material a clase

LÁMINAS, PROYECTOS Y TRABAJOS TEÓRICOS: 60% (ver rúbricas al final de este punto)

- Aplicación correcta de los conceptos aprendidos
- Uso adecuado de los procesos de creación
- Búsqueda de soluciones creativas y originales
- Cuidado, precisión, orden y limpieza en los acabados y en la presentación
- Buen uso de los materiales y el aula
- Entrega en las fechas marcadas

PRUEBAS OBJETIVAS: 30%

- Comprensión de los conceptos
- Capacidad para explicar, interpretar y relacionar información.
- Uso correcto de la expresión oral y escrita pudiéndose restar puntuación si se encuentra una falta reiterada de tildes o la aparición de faltas de ortografía graves

Para tener una calificación positiva el alumno deberá obtener al menos **4** puntos en la prueba objetiva que se llevará a cabo por evaluación y haber entregado **todas las láminas** en las dos fechas señaladas previamente. De todas las láminas entregadas sólo podrán estar suspensas dos de ellas con una nota no inferior a 2 puntos para poder hacer la media y las que se entreguen en la segunda fecha estarán penalizadas con un punto menos.

A los alumnos que presenten algún tipo de dificultad como los ACCNEE o ANCE se les realizará una prueba práctica en vez de escrita y se les valorará con los mismos criterios de calificación que al resto de los alumnos.

La calificación final del curso será la media de las tres evaluaciones teniendo en cuenta que las tres deben estar aprobadas.

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DURANTE EL CURSO:

En el caso de que un alumno no apruebe la evaluación trimestral, al inicio del siguiente trimestre tendrá que recuperar la parte no superada, bien la prueba objetiva si no ha obtenido un 4 o bien las láminas si no han sido entregadas o se han entregado incorrectamente o ambas partes si no se han superado ninguna. Todo ello se evaluará con los mismos porcentajes de calificación señalados anteriormente.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA (SEPTIEMBRE)

El alumno que suspenda en junio se examina en septiembre de toda la materia con una prueba escrita.

