

# EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVIDUAL

1º ESO

## Estándares de aprendizaje evaluables básicos

### *Bloque 1. Expresión plástica*

- Realiza composiciones con puntos por dispersión y concentración
- Realiza composiciones sencillas con líneas
- Realiza composiciones sencillas con planos
- Representa gradaciones tonales
- Aplica el claroscuro a modelos sencillos: cubo, esfera y cilindro
- Conoce los colores primarios. Obtiene colores secundarios a partir de los colores primarios.
- Realiza composiciones con colores fríos
- Realiza composiciones con colores cálidos
- Representa texturas gráficas
- Representa texturas táctiles
- Conoce la simetría axial y radial
- Experimenta con distintos materiales para crear un collage.

### *Bloque 2. Comunicación audiovisual*

- Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
- Diferencia los tipos de encuadres.
- Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
- Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

### *Bloque 3. Dibujo técnico*

- Traza rectas paralelas y perpendiculares utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
- Utiliza el compás realizando ejercicios variados para familiarizarse con este instrumento
- Divide un segmento mediante el teorema de Thales
- Divide la circunferencia en 3, 4, 6 y 8 partes iguales usando el compás.
- Construye polígonos particulares de 3, 4 y 6 lados conociendo el lado.
- Identifica los ángulos de 30 o, 45 o, 60 o y 90 o en la escuadra y en el cartabón.
- Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
- Traza la mediatriz de un segmento.
- Traza la bisectriz de un ángulo.
- Realiza simetrías axiales, radiales y traslaciones con módulos sencillos.

## Estándares de aprendizaje evaluables básicos

### ***Bloque 1. Expresión plástica***

- Realiza composiciones sencillas con líneas
- Realiza composiciones sencillas con planos
- Diferencia entre formas orgánicas y geométricas
- Análisis de formas sencillas
- Elabora texturas visuales y táctiles
- Realiza el círculos cromáticos.
- Conoce el significado de tono, valor y saturación
- Conoce y aplica: armonías, contrastes y gamas cromáticas
- Utiliza el claroscuro en modelos sencillos: cubo, esfera y conos
- Halla la sección aurea en una composición
- Crea diseños bidimensionales aplicando repetición y ritmo.
- Crea redes bidimensionales básicas

### ***Bloque 2. Comunicación audiovisual***

- Crea y comprende ilusiones ópticas según los principios de la Gestalt.
- Crea logotipos con formas geométricas simples
- Elabora documentos multimedia sencillos
- Identifica elementos que suponen discriminación sexual, social o racial en la publicidad en cualquiera de sus soportes

### ***Bloque 3. Dibujo técnico***

- Utiliza adecuadamente escuadra y cartabón
- Divide un segmento en partes iguales por el Teorema de Thales
- Traza figuras semejantes
- Traza figura iguales
- Dibuja polígonos regulares conociendo el lado
- Dibuja polígonos regulares conociendo el radio
- Hallar la simetría axial de una figura plana
- Trasladar una figura plana
- Diseña un módulo y lo aplica a una red modular
- Dibuja una circunferencia tangente a una recta en un punto de ella
- Dibuja una recta tangente a una circunferencia en un punto de ella
- Dibuja una circunferencia tangente a otra en un punto de ella
- Dibuja un óvalo conocido el eje mayor.
- Dibuja cónicas por afinidad???
- Representa un modelo sencillo, sin planos inclinados, por sus tres vistas principales.
- Representa un modelo sencillo, sin planos inclinados, en perspectiva isométrica.
- Representa un modelo sencillo, sin planos inclinados, en perspectiva caballera.

## Estándares de aprendizaje evaluables básicos

### ***Bloque 1. Expresión plástica***

Crea texturas gráficas

Utiliza escalas cromáticas

Realiza composiciones aplicando los conceptos de: colores fríos, colores cálidos, contraste, armonía.

Analiza obras de arte.

Trae el material necesario, lo cuida. Respeta los materiales de sus compañeros y los comunes.

### ***Bloque 2. Dibujo técnico***

Dibuja polígonos regulares conociendo el lado o el radio.

Dibuja una circunferencia tangente a una recta en un punto de ella

Dibuja una recta tangente a una circunferencia en un punto de ella

Dibuja una circunferencia tangente a otra en un punto de ella

Dibuja curvas cónicas conociendo sus datos principales

Representa por sus tres vistas piezas sencillas con uno y/o dos planos inclinados

Representa en perspectiva isométrica piezas sencillas con uno y/o dos planos inclinados

Representa una habitación en perspectiva cónica central

### ***Bloque 3. Fundamentos de diseño***

Crea módulos y composiciones modulares

Crea un logotipo y lo adapta a una imagen corporativa sencilla (una furgoneta...)

Diseño arquitectónico en isométrica utilizando módulos sencillos tridimensionales (cubo, prisma...)

### ***Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia***

Analiza y distingue los diferentes tipos de planos y ángulos de cámara

Analiza e identifica elementos publicitarios que muestran discriminación sexual, social o racial

# TALLER DE ARTES PLÁSTICAS

## Estándares de aprendizaje evaluables básicos

### ***Bloque 1. Técnicas escultóricas. Modelado en barro***

- Respetar las normas del taller
- Tratar correctamente las piezas elaboradas (por sí mismo y por otros).
- Mantener el orden y la limpieza del lugar de trabajo.
- Experimentar con la arcilla como material de trabajo.
- Amasar adecuadamente la arcilla para asegurar una textura uniforme en la realización de diferentes piezas aplicando distintas técnicas.
- Conocer las técnicas de acabado de piezas.
- Utilización del color (engobes en cerámica y tintas en grabado) para producir distintos efectos visuales.
- Experimentación con las técnicas de decoración: tallado, esgrafiado, bruñido, barnizado, aplicación de color, etc
- Reciclar todos los materiales posibles, principalmente el barro. Aprovechamiento de materiales de desecho y sus posibilidades plásticas.
- Desarrollar el gusto estético.

### ***Bloque 2. Papiroflexia. Papel maché. Esculturas de papel. Máscaras***

- Utilizar el papel para realizar modelos tridimensionales sencillos.
- Crear máscaras con pasta de papel o vendas de escayola sobre modelo.
- Aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas húmedas sobre las máscaras.

### ***Bloque 3. Reciclaje y restauración***

- Diferenciar las características de materiales reciclables.
- Realizar máscaras con materiales reciclados.

### ***Bloque 4. Grabado y estampación artesanal***

- Conocer y diferenciar las técnicas del grabado sobre linóleo y el grabado matérico.
- Utilizar diferentes soportes en la estampación: telas y papeles.
- Manejar el uso del tórculo en la elaboración de grabados.

### ***Bloque 5. Técnicas pictóricas secas***

- Utilizar técnicas pictóricas secas para elaborar estudios previos.
- Aplicar diferentes técnicas pictóricas secas en sus producciones.

### ***Bloque 6. Técnicas pictóricas húmedas***

- Utilizar técnicas pictóricas húmedas en los diferentes proyectos del curso: máscaras, murales...
- Aplicar parámetros de color teniendo en cuenta conceptos de armonía y contraste.

### ***Bloque 7. La fotografía: el ordenador como herramienta de creación artística***

- Realizar fotografías de sus trabajos atendiendo a criterios compositivos básicos.

-Realiza fotografías para documentar el proceso de trabajo empleado.

***Bloque 8. Murales y grafitis***

-Cuadricula un modelo sobre papel.

-Cuadricula el muro proporcionalmente al modelo elegido

-Realiza la copia del modelo con precisión y detalle

-Utiliza técnicas húmeda para pintar sobre el muro.

-Conoce hacer mezclas de color sencilla que imiten el color a plasmar sobre el muro.

***Bloque 9. Diseño gráfico***

-Realiza composiciones creativas.

-Busca con trabajo la creatividad.

-Valora el trabajo en equipo.