

COLEGIO SAN VIATOR HUESCA. EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

ÁREA

PLÁSTICA

CURSO

1º ESO

VERSIÓN

SEPT. 2020

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

- Imagen. Elementos de configuración. Punto, línea, plano.
- Recursos gráficos. Elementos de composición y organización.
- Teoría del color. Fundamentación física. Colores luz, colores pigmento. Propiedades y dimensiones. Relatividad del color. Círculo y escalas cromáticas Valores expresivos y psicológicos.
- 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.
- Métodos creativos. Composiciones. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Collage.
- Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos.
- Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	EVALUACIÓN			ESTÁNDARES
		1	2	3	
Crit.PV. 1.1 Identificar los elementos configuradores de la imagen	1,5	1,5			<u>Est.PV.1.1.1. Identifica y valora la importancia de los elementos básicos de expresión plástica de manera oral y escrita en imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.</u>
Crit.PV. 1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	align="center">1,5	1			<u>Est.PV.1.2.1. Realiza diversas composiciones con los distintos elementos plásticos observados: punto, línea y plano.</u>
		0,5			Est.PV.1.2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
Crit.PV. 1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	align="center">6	1	1	1	<u>Est.PV.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...).</u>
		0,5	1		<u>Est.PV.1.3.2 Crea sensación de profundidad con puntos, líneas y planos.</u>
		0,5			Est.PV.1.3.3. Transforma una fotografía de manera artística (con planos, cortes).

				1	<i>Est.PV.1.3.4. Conoce y realiza composiciones con simetría axial y simetría radial identificándolas en el arte y naturaleza.</i>
Crit.PV. 1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	5,5		0,5		Est.PV.1.5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios, descubriendo las relaciones entre ellos (complementarios, armonías, contrastes,...), para expresar ideas, experiencias y emociones.
			3		<u>Est.PV.1.5.2. Conoce la técnica de la témpera y la aplica correctamente en la realización de un círculo cromático de primarios, secundarios y terciarios.</u>
			2		<u>Est.PV.1.5.3. Diferencia las cualidades del color: tono, valor y saturación, y sabe aplicar los distintos grados en sus composiciones.</u>
Crit.PV.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	2		1		<u>Est.PV.1.6.1 Conoce y diferencia los colores primarios y secundarios pigmento.</u>
			1		<u>Est.PV.1.6.2 Conoce y diferencia los colores primarios y secundarios luz.</u>
Crit.PV. 1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	4,5	0,5	0,5	0,5	Est.PV.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
		1	1	1	<u>Est.PV.1.8.2. Cuida la limpieza, acabado y presentación en sus trabajos entregándolos en las fechas acordadas.</u>
Crit.PV. 1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	4	0,5	0,5	0,5	Est.PV.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.
		0,5	0,5	0,5	<u>Est.PV.1.9.2. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula mostrando una actitud respetuosa hacia el trabajo propio y ajeno durante todo el proceso creativo</u>
		1			Est.PV.1.9.3. Analiza, identifica, explica oralmente o por escrito y representa gráficamente el esquema compositivo básico de obras de arte y propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio,

					proporción y ritmo. La simetría.
Crit.PV. 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	10,5	1	1		<u>Est.PV.1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</u>
		0,5	0,5		Est.PV.1.11.2. 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.
			0,5		Est.PV.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 según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
		1	0,5		<u>Est.PV.1.11.4. Conoce la técnica del collage y utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, consiguiendo texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos o figuras tridimensionales.</u>
				0,5	Est.PV.1.11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas
		1	1	1	<u>Est.PV.1.11.7. Mantiene el espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</u>
			2		<u>Est.PV.1.11.8 Conoce la definición de textura y su clasificación. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante la técnica del frottage, y las utiliza en composiciones abstractas o figurativas</u>
total	35,5				

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

- Elementos del proceso de comunicación.
- Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. Medios de creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad y otras tecnologías multimedia. Finalidades de los lenguajes visuales y audiovisuales: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar ideas.
- Estructura formal de las imágenes. Imágenes figurativas y abstractas. La imagen representativa y la imagen simbólica. Comprender una obra pictórica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Signos convencionales (significantes y significados). Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales. Técnicas y soportes de la imagen fija: cómic, fotografía, fotonovela, e infografía. Imagen secuencial (cómic, story-board, fotonovela, etc.). Proceso de realización.
- Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación. Manipulación de imágenes con fotocopidora, escáner, programas de dibujo...
- Utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar ideas.

Crit.PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	2	1			<u>Est.PV.2.1.1. Identifica en imágenes y aplica los conocimientos básicos de los procesos perceptivos en la elaboración de trabajos.</u>
		1			Est.PV.2.1.2. Analiza imágenes y realiza composiciones aplicando distintos principios perceptivos.
Crit.PV. 2.3. Identificar significante y significado en un signo visual.	1	1			<u>Est.PV.2.3.1. Distingue significante y significado en un signo visual.</u>
Crit.PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo	2		1		<u>Est.PV.2.4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas</u>
			1		<u>Est.PV.2.4.2 Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica.</u>
Crit.PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos	1	1			<u>Est.PV.2.5.1. Distingue símbolos de iconos.</u>
Crit.PV.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	3	2			<u>Est.PV.2.6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</u>
		1			Est.PV.2.6.2. Analiza imágenes de manera objetiva y subjetiva y saca sus propias conclusiones de manera justificada.

<i>Crit.PV.2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</i>	2	1			<u>Est.PV.2.8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</u>
		1			<u>Est.PV.2.8.2. Analiza, identifica y realiza metáforas visuales sencillas.</u>
Crit.PV.2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación	4	1			Est.PV.2.10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
		2			<u>Est.PV.2.10.2. Conoce y diferencia los elementos básicos de la comunicación visual: emisor, mensaje, receptor y medio, los identifica y elabora composiciones con distintos mensajes.</u>
		1			<u>Est.PV.2.10.3 Conoce el significado de comunicación visual, código visual y metáfora visual.</u>
Crit.PV.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	2	2			<u>Est.PV.2.11.1 Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</u>
<i>Crit.PV.2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</i>	2	1		1	<u>Est.PV.12.1. Diseña individualmente o en equipo, mensajes visuales y/o audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos.</u>
Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	4,5	0,5			Est.PV.2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de diferentes estilos y tendencias.
		1	1		<u>Est.PV.2.13.2 Conoce el patrimonio artístico y lo respeta, muestra una actitud abierta y de respeto por las creaciones artísticas independientemente del origen o la ideología del artista, y contribuye a su conservación.</u>
			2		<u>Est.PV.2.13.4. Diferencia, en distintas imágenes, la forma de representación realista, abstracta y figurativa con sus distintos niveles.</u>

Crit.PV.2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	3	0,5	0,5	0,5	<u>Est.PV.2.16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.</u>
		0,5	0,5	0,5	Est.PV.2.16.2. Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica en la difusión de imágenes en diferentes medios.
total	26,5				
BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO					
<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas propias del dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón. • La geometría en el arte y la naturaleza. Elementos geométricos básicos y sus relaciones. Punto, recta y plano. • Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos: Trazados y operaciones • Lugares geométricos: bisectriz, mediatriz y circunferencia. Elementos de la circunferencia, posiciones relativas. • Ángulos: clasificación, y operaciones. Teorema de Thales y aplicaciones. • Formas geométricas planas: triángulos clasificación, cuadriláteros, polígonos regulares e irregulares. Clasificación. Aplicación en diseños geométricos. • Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. 					
Crit.PV.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	3,5			0,5	Est.PV.3.1.1. Utiliza los elementos geométricos básicos con propiedad, reconociéndolos en la naturaleza y el entorno
				1	<u>Est.PV.3.1.2. Conoce y utiliza correctamente las herramientas del Dibujo Técnico. Regla, escuadra y cartabón</u>
				2	<u>Est.PV.3.1.3. Cuida la presentación, limpieza y precisión en los distintos trazados geométricos.</u>
Crit.PV.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.	1			0,75	<u>Est.PV.3.2.1. Descubre y referencia las relaciones entre los elementos básicos en el plano y en el espacio.</u>
				0,25	Est.PV.3.2..2. Comprende que una recta se define con dos puntos y un plano se puede definir con dos rectas secantes o con tres puntos no alineados.
Crit.PV.3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el				1	<u>Est.PV.3.3.1. Traza rectas paralelas, oblicuas y perpendiculares a otra dada, que pasen por</u>

cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	1				<u>puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</u>
Crit.PV.3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	3			1	<u>Est.PV.3.4.1. Reconoce los elementos básicos de una circunferencia/círculo y construye trazados geométricos empleando circunferencia, círculo y arco.</u>
				1	<u>Est.PV.3.4.2. Traza una circunferencia a partir de tres puntos no alineados.</u>
				1	<u>Est.PV.3.4.3. Conoce con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco así como las posiciones relativas entre rectas y circunferencias, y entre circunferencias.</u>
Crit.PV.3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	1			0,5	<u>Est.PV.3.5.1. Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás, y realiza diseños en su interior.</u>
				0,5	Est.PV.3.5.2. Traza rectas paralelas y perpendiculares con regla y compás.
Crit.PV.3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	2			1	Est.PV.3.6.1. Identifica diversos ángulos en la escuadra, cartabón y en trazados geométricos. (30°, 45°, 60° y 90°)
				1	<u>Est.PV.3.6.2 Conoce el concepto de ángulo y bisectriz, y sabe clasificar ángulos en agudos, rectos y obtusos.</u>
Crit.PV.3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos	1,5			0,5	Est.PV.3.7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
				1	<u>Est.PV.3.7.2. Suma y resta ángulos con escuadra y cartabón.</u>
Crit.PV.3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	2			1,5	<u>Est.PV.3.8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</u>
				0,5	Est.PV.3.8.2. Conoce el concepto de bisectriz
Crit.PV.3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	2			1	<u>Est.PV.3.9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla y utilizando el compás.</u>
				1	Est.PV.3.9.2 Conoce y diferencia recta, semirrecta

					y segmento.
Crit.PV.3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	2			1,5	<u>Est.PV.3.10.1. Construye la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.</u>
				0,5	Est.PV.3.10.2. Construye la mediatriz de un segmento utilizando regla, escuadra y cartabón.
Crit.PV.3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	2			2	<u>Est.PV.3.11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.</u>
Crit.PV.3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos.	2			2	<u>Est.PV.3.12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,..).</u>
Crit.PV.3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	1			1	<u>Est.PV.3.13.1. Clasifica cualquier triángulo observando sus lados y sus ángulos y reconociendo su presencia en diversos referentes del entorno.</u>
Crit.PV.3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	2			1,5	<u>Est.PV.3.14.1. Construye un triángulo conociendo sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas de dibujo.</u>
				0,5	Est.PV.3.14.2. Construye un triángulo conociendo tres datos (dos lados y un ángulo, dos ángulos y un lado, y sus tres lados), utilizando correctamente las herramientas de dibujo.
Crit.PV.3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	2			1,5	<u>Est.PV.3.15.1. Determina los puntos y rectas notables de un triángulo experimentando las diferentes aplicaciones gráficas y plásticas de estos trazados.</u> (baricentro, incentro, circuncentro, ortocentro construyendo previamente las medianas, bisectrices, mediatrices y perpendiculares correspondientes .)
				0,5	Est.PV.3.15.2. Conoce las características y propiedades del baricentro, el incentro, el circuncentro y ortocentro.
Crit.PV.3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los				1,5	<u>Est.PV.3.16.1. Conoce los conceptos de hipotenusa y cateto. Sabe dibujar un triángulo</u>

triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	2				<u>rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</u>
				0,5	Est.PV.3.16.2. Reconoce y aplica el triángulo rectángulo como elemento configurador de otras formas.
Crit.PV.3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	2	1		1	<u>Est.PV.3.17.1. Clasifica cualquier cuadrilátero y reconoce su presencia en diversos referentes en el entorno.</u>
Crit.PV.3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	1			0,5	Est.PV.3.18.1. Construye paralelogramos razonando sobre el proceso realizado.
				0,5	<u>Est.PV.3.18.2. Construye paralelogramos conociendo distintos datos.</u>
Crit.PV.3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	2			1	<u>Est.PV.3.19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados y diferencia claramente si es regular o irregular.</u>
				1	Est.PV.3.19.2. Conoce la construcción de polígonos estrellados a partir de polígonos regulares.
Crit.PV.3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	2			1	<u>Est.PV.3.20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 4, 6 y 8 lados, inscritos en una circunferencia.</u>
				1	Est.PV.3.20.2. Construye correctamente polígonos regulares utilizando el método general a partir del radio.
Crit.PV.3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	1			1	<u>Est.PV.3.21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 4 lados, a partir de un lado.</u>
	38				