

### **BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA**

- Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.
- Significado de la imagen. Elementos configurativos de los lenguajes visuales. La línea como elemento estructurador de la forma: el encaje. La línea como abstracción de la forma. Carácter expresivo del
- trazo y el grafismo. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
- El color en la composición. Simbología y psicología del color. Aplicaciones del color con intencionalidad. Relatividad del color. Simbología del color en distintas manifestaciones artísticas. Texturas
- visuales.
- Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
- Percepción y análisis de los aspectos visuales y plásticos del entorno. La imagen representativa y simbólica. Interacción entre los distintos lenguajes plásticos.
- Signos convencionales del código visual presentes en su entorno, (imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos). Aspectos connotativos y denotativos en la interpretación de imágenes.
- Cualidades plásticas y expresivas de las imágenes. Medios de comunicación.
- Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Técnicas gráfico-plásticas complejas. Materiales y soportes.
- Proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).
- Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales

- Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS	EVALUACIÓN			ESTÁNDARES
		1	2	3	
Crit.PV.1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	6	3		3	<b><u>PV.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo.</u></b>
Crit.PV.1.2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	6,25		2	2	<b><u>PV.1.2.1. Conoce y aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</u></b>
			1	1	PV.1.2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
		0,25			PV.1.2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
Crit.PV.1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	6,75	0,25	0,25	0,25	PV.1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
		0,5	0,5	0,5	<b><u>PV.1.3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.</u></b>
		0,5	0,5	0,5	<b><u>PV.1.3.3. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades</u></b>
		1	1	1	<b><u>Est.PV.1.3.4. Cuida la limpieza, acabado y presentación en sus trabajos, entregándolos en las fechas acordadas.</u></b>

Crit.PV.1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	3	0,5	0,5	0,5	<b><u>PV.1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</u></b>
		0,5	0,5	0,5	<b><u>Est.PV.1.4.2. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.</u></b>
Crit.PV.1.5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	9	1	1	1	<b><u>PV.1.5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</u></b>
		1	1		<b><u>PV.1.5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen, valorando sus posibles significados.</u></b>
		1	1		<b><u>PV.1.5.3. Identifica a algunos de los inventores, fotógrafos y cineastas más importantes de la historia de la fotografía y el cine. Y reconoce la evolución tecnológica de las cámaras fotográficas.</u></b>
		1	1		PV.1.5.4. Valora y analiza las obras de grandes maestros de la fotografía y cine en diferentes períodos artísticos, así como los elementos compositivos y técnicos de sus obras.
TOTAL	31				

## BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO

- El dibujo técnico. Dibujo expresivo y dibujo descriptivo.
- Formas planas. Polígonos. Estructura de la forma. Estructura de formas complejas: ramificación, traslación, expansión. Construcción de formas poligonales. Composiciones decorativas.

- Transformaciones formales. Aplicaciones en el diseño gráfico.
- Trazados geométricos: tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño.
- Proporción y escalas.
- Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.
- Sistemas de representación. Sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica.
- Recursos de las tecnologías de la información y comunicación y aplicaciones informáticas.
- Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

Crit.PV.2.1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	10	1			PV.2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. Conoce las diferencias entre croquis acotado y plano técnico.
			1		PV.2.1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
				1	PV.2.1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
		2			<b><u>PV.2.1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</u></b>
		2			<b><u>PV.2.1.5. Reconoce la importancia de la normalización (fundamentos, organismos, áreas de aplicación) en el dibujo técnico industrial.</u></b>
		2	1		<b><u>PV.2.1.6. Conoce los distintos tipos de líneas, formatos, escalas y acotaciones y los aplica correctamente.</u></b>
Crit.PV.2.2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el		1	1	1	<b><u>PV.2.2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</u></b>
		1	1		<b><u>PV.2.2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</u></b>

diseño y la ingeniería.	17	0,5	0,5	0,5	<b><u>PV.2.2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</u></b>
			0,25	0,25	PV.2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
			1	1	<b><u>PV.2.2.5. Conoce los elementos de la perspectiva cónica diferenciando la cónica frontal de la oblicua. Y representa figuras en perspectiva cónica frontal y oblicua.</u></b>
			2	2	<b><u>PV.2.2.6. Representa de forma precisa formas no isométricas en perspectiva isométrica.</u></b>
			2	2	<b><u>PV.2.2.7. Reconoce los tipos de proyecciones que utilizan los sistemas de representación así como los elementos y fundamentos básicos de los distintos sistemas de representación.</u></b>
Crit.PV.2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	2			2	<b><u>PV.2.3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos</u></b>
TOTAL	29				

### **BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO**

- Fundamentos del diseño. Elementos estéticos y funcionales. Ámbitos de aplicación. Principales campos del diseño. Últimas tendencias artísticas.
- Lenguaje del diseño. Procesos creativos en el diseño.
- Proyecto técnico y sus fases. Proyectos creativos de diseño. Prototipo y maqueta.
- Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.
- Lenguajes visuales del diseño (gráfico, objetual, interiores, moda...). Publicidad.
- Módulo, medida y canon. Movimientos en el plano. Formas modulares. Ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.

<p>Criterios compositivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño gráfico de imagen: Imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. El diseño de la comunicación multimedia: páginas web</li> <li>• Diseño industrial: Características del producto. Ergonomía y funcionalidad.</li> <li>• Herramientas informáticas para el diseño, aplicaciones y programas.</li> </ul>					
<p>Crit.PV.3.1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p>	5			1	PV.3.1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
			1		PV.3.1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
		1	1	1	<b><u>PV.3.1.3. Aprecia y respeta el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</u></b>
<p>Crit.PV.3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p>	3	2		1	<b><u>PV.3.2.1. Identifica y clasifica los diferentes elementos presentes en diversos objetos, en función de la familia o rama del Diseño a la que pertenecen.</u></b>
<p>Crit.PV.3.3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	8			0,25	PV.3.3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
				1	PV.3.3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
		1		1	<b><u>PV.3.3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</u></b>
		0,25	0,25	0,25	PV.3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la

					información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
		2			PV.3.3.5. Conoce las finalidades del diseño tridimensional y sus áreas de aplicación.
			1	1	<b><u>PV.3.3.6. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.</u></b>
<b>TOTAL</b>	16				
<b>BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lenguaje plástico y visual en prensa, publicidad y televisión.</li> <li>• La fotografía: inicios y evolución. Cuestiones técnicas. Tipos de fotografía: artística y documental. Recursos estéticos.</li> <li>• La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El formato del anuncio. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo.</li> <li>• El lenguaje y la sintaxis de la Imagen secuencial: (cómic, story-board, fotonovela, etc.).</li> <li>• Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. Imágenes de cine, vídeo y multimedia. Lenguaje cinematográfico.</li> <li>• Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.</li> <li>• Proyectos visuales y audiovisuales.</li> </ul>					
Crit.PV.4.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.	6		1		<b><u>Est.PV.4.1.1. Analiza los recursos audiovisuales que aparecen en distintas obras cinematográficas valorando sus factores expresivos.</u></b>
			1	1	Est.PV.4.1.2. Realiza un <i>storyboard</i> a modo de guion para la secuencia de una obra.
			3		<b><u>Est.PV.4.1.3. Conoce los elementos que articulan el lenguaje cinematográfico así como las fases en el proceso de realización de una película y distingue los diferentes profesionales que trabajan en ello.</u></b>
Crit.PV.4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes	5,5		2		<b><u>PV.4.2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando</u></b>

audiovisuales y sus finalidades.					<b><u>los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</u></b>
		1	1	1	<b><u>PV.4.2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</u></b>
				0,5	PV.4.2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
Crit.PV.4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	8,5	0,5		2	<b><u>PV.4.3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</u></b>
				0,5	PV.4.3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
		1	1	1	<b><u>PV.4.3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</u></b>
				2,5	<b><u>PV.4.3.4. Proyecta y realiza una producción audio visual (corto) en grupo.</u></b>
Crit.PV.4.4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	4			2	<b><u>PV.4.4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen valorando su repercusión social.</u></b>
				2	<b><u>PV.4.4.2. Realiza un ejercicio de contrapublicidad mostrando actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazando cualquier tipo de discriminación.</u></b>
TOTAL	24				