

4º ESO- EPVA

OBJETIVOS

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Ponderación

Bloque 1. Expresión plástica

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.

0,66

2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas , tanto analógicas

0,66

como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	
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.	0,66
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	0,66
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.	0,66
Bloque 2. Dibujo técnico	
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.	0,66
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 diseño y la ingeniería.	0,66
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	0,66
Bloque 3. Fundamentos del diseño	
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.	0,66
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	0,66
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.	0,66
Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia	
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	0,66

mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.	
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	0,66
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos Lenguajes.	0,66
4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.	0,66

UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS ESPECÍFICOS	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE
--------	--	------------------------	-------------	------------------------------	--------------------

BLOQUE 1: Expresión Plástica.

TEMA 1. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS: BÚSQUEDA, GESTUALIDAD, ABSTRACCIÓN, MATERIALES.	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. 1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	-Creatividad. -Composición, color, texturas. -Materiales y técnicas de dibujo, pintura y volumen.	0,66	Láminas	CSC, SIEP, CEC.
	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. 2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.		0,66	Láminas	CD, SIEP, CEC.
TEMA 2. PROYECTO:	3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre	Proyecto artístico: -fases	0,66	Láminas	CAA, CSC, SIEP.

DIBUJO DE LUZ Y CONTORNOS / COPIA DE CUADRO CON CUADRÍCULA.	<p>la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p> <p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>	-presentación final. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.			
	<p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo</p>		0,66	Láminas	CAA, CSC, SIEP.
<p>TEMA 3. IMÁGENES ARTÍSTICAS: SÍMBOLO, ICONO E IDENTIDAD.</p>	<p>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 medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p> <p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráficas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</p>	<p>-Imágenes de diferentes períodos artísticos.</p> <p>-Imágenes corporativas, señales e iconos.</p> <p>-Patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.</p>	0,66	Láminas	CCL, CSC, CEC.
UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS ESPECÍFICOS	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE
	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE				
BLOQUE 2: Dibujo técnico					
<p>TEMA 4. FORMAS PLANAS I: TESELADOS</p>	<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados</p>	<p>- Polígonos. Construcción de formas poligonales.</p> <p>- Composiciones decorativas.</p> <p>Aplicaciones en el diseño gráfico.</p>	0,66	Láminas	CMCT, CAA.

	<p>geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p> <p>1.2. Resuelve problemas sencillos referidos cuadriláteros y polígono utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Transformaciones geométricas. - Redes modulares. Composiciones en el plano - Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. - Proporción y escalas. 			
<p>TEMA 5. FORMAS PLANAS II: TRAZADOS TÉCNICOS</p>	<p>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.</p> <p>1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo</p> <p>1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p>			Láminas y/o examen	CMCT, CAA.
<p>TEMA 6. DESCRIPCIÓN OBJETIVA DE LAS FORMAS I: AXONOMETRÍA.</p>	<p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p>2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p> <p>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El dibujo técnico en la comunicación visual. - Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. - Sistema diédrico. Vistas. - Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. - Perspectiva caballera. 	0,66	Láminas y/o examen	CMCT, CSC, CEC.
<p>TEMA 7. DESCRIPCIÓN OBJETIVA DE LAS FORMAS II: PERSPECTIVA CÓNICA</p>	<p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes y la arquitectura.</p> <p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. - Representación bidimensional arquitectónica, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. - Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. 	0,66	Láminas y/o examen	CMCT, CSC, CEC.

TEMA 8. TIC: PROGRAMAS DE DIBUJO: DISEÑOS GEOMÉTRICOS, VOLÚMENES	3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. 3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos	- Valoración de la presentación, limpieza y exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. - Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces	0,66	Láminas	CMCT, CD, SIEP.
UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS ESPECÍFICOS	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE
BLOQUE 3: Fundamentos del diseño					
TEMA 9. IMÁGENES DEL ENTORNO DEL DISEÑO Y LA PUBLICIDAD	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. 1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. 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. 2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. 2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño	- Lenguajes visuales: diseño y publicidad. - Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. - Diseño industrial: proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. - Diseño gráfico de imagen corporativa.	0,66	Láminas/ proyectos	CSC, SIEP, CEC. CD, CEC.
TEMA 10. DISEÑO GRÁFICO E IMAGEN CORPORATIVA I: FORMAS MODULARES	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. 3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. 3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa	- Movimientos en el plano, creación de submódulos. - Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. - Diseño ornamental: construcciones orgánicas.	0,66	Láminas	CAA, SIEP, CEC.

TEMA 11. DISEÑO GRÁFICO E IMAGEN CORPORATIVA II: TIPOGRAFÍA	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. 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. 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño	- Tipografía. - Gráficos vectoriales - Envase		Láminas/ proyectos	CAA, SIEP, CEC.
TEMA 12. SEÑALÉTICA	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. 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	Proyecto		Láminas/ proyectos	CAA, SIEP, CEC.
UNIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS ESPECÍFICOS	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE
BLOQUE 4: Lenguaje Audiovisual y Multimedia.					
TEMA 13. LENGUAJE VISUAL Y PLÁSTICO EN PRENSA, PUBLICIDAD Y TELEVISIÓN	2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. 2.3. Recopila imágenes de prensa analizando sus finalidades 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. 4.1. Analiza publicidad con actitud crítica conociendo elementos que la componen	Finalidades. - Publicidad subliminal. - Recursos para la búsqueda y creación de imágenes plásticas - Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.	0,66	Trabajos	CAA, CSC, CEC.
			0,66	Trabajos	CCL, CSC.

TEMA 14. PUBLICIDAD Y FOTOGRAFÍA	2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. 2.2. Analiza/realiza fotografías con diferentes criterios estéticos	La fotografía: Inicios y evolución. - Principales elementos del lenguaje audiovisual. - Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.		Trabajos	CAA, CSC, CEC.
	3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados estos lenguajes. 3.1. Elabora imágenes digitales por ordenador 3.2. Proyecta un diseño publicitario 3.3. Realiza un proyecto personal		0,66	Láminas	CD, SIEP.
TEMA 15. CINE Y ANIMACIÓN	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. 1.1. Analiza los tipos de plano en películas valorando sus factores expresivos 1.2. Realiza un storyboard como guión para una secuencia	Lenguaje cinematográfico. - Cine de animación. - Análisis.	0,66	Trabajos	CCL, CSC, SIEP.
	2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. 2.1. Visiona películas identifica, analiza planos, angulaciones, mvt de cámara			Trabajos	CAA, CSC, CEC.