

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 1º ESO

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES QUE SE CONSIDERAN BÁSICOS

Se presentan en “negrita” los estándares básicos, seleccionados del total de ellos. Detrás de cada estándar aparecen, entre paréntesis, las competencias (ver punto 6) relacionadas.

Bloque 1 Expresión plástica

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.

(a,d,f,g)

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.

(d, f, g)

2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.

(d,f,g)

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...).

(d,e,f,g)

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.

(a,f,g)

4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

(d,f,g)

4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

(d,f,g)

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.

(d,f,g)

5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios.

(d,f,g)

6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento para expresar sensaciones en composiciones sencillas.

(d,f,g)

6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

(d,f,g,)

6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

(d,f,g,)

7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

(d,f,g)

8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos.

(d,f,g)

9.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

(d,f,g)

9.2. 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.

(d,f,g,)

9.3. 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.

(d,f,g)

9.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

(d,f,g)

9.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

(d,f,g,)

9.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.

(d,f,g,)

9.7. 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.

(e,f,g,)

Bloque 2. Comunicación audiovisual

1.1 Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

(d,f,g)

2.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

(d,f,g)

2.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

(d,f,g)

3.1. Distingue símbolos de iconos.

(d,f,g)

3.2. Diseña símbolos e iconos.

(d,f,g)

4.1. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

(c,d,f,g,)

5.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

(d,f,g,)

6.1. Identifica los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.

(d,f,g,)

7.1. **Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.**

(d,f,g,)

Bloque 3. Dibujo Técnico

1.1 **Traza la recta que pasa por un par de puntos, usando la regla.**

(b,d,f)

2.1. **Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.**

(b,d,f,)

3.1. Construye una figura lobulada de seis elementos a partir de una circunferencia, utilizando el compás.

(b,d,f,)

4.1. **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.**

(b,d,f,)

5.1. **Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.**

(b,d,f,)

6.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

(b,d,f,)

7.1. **Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.**

(b,d,f)

8.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

(b,d,f,)

9.1. **Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.** También utilizando regla, escuadra y cartabón.

(b,d,f,)

10.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

(b,d,f,)

11.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

(b,d,f,)

12.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.

(b,d,f,)

13.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

(b,d,f,)

14.1. Construye paralelogramos sencillos: cuadrado, rectángulo y rombo.

(b,d,f,)

15.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.

(b,d,f,)

16.1. **Construye correctamente polígonos regulares de 3, 4, 6 y 8 lados, inscritos en una circunferencia.**

(b,d,f)

17.1. **Construye correctamente polígonos regulares de 3, 4 y 6 lados, conociendo el lado.**

(b,d,f,)

18.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones y simetrías de módulos.

(b,d,f,)

Competencias del currículo:

a) Comunicación lingüística. (CL)

b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. (CMCT)

c) Competencia digital. (CD)

d) Aprender a aprender. (AA)

e) Competencias sociales y cívicas. (CSC)

f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.(SIEE)

g) Conciencia y expresiones culturales. (CEC)