

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 4º 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. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

(d,f,g)

2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.

(d,f,g)

2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.

(a,d,f,g)

2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

(d,f,g)

3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.

(d,f,g)

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.

(d,e,f,g)

4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

(d,e,f,g)

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.

(a,d,f,g)

5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

(d,f,g)

Bloque 2. Dibujo Técnico

1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

(d,f,g)

1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.

(b,d,f,g)

1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

(b,d,f,g)

1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

(b,d,f,g)

2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

(b,d,f,g)

2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

(b,d,f,g)

2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

(b,d,f,g)

2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

(b,d,f,g)

3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

(b,c,d,f,g)

Bloque 3. Fundamentos del diseño

1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.

(a,d,f,g)

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.

(a,d,f,g)

2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

(d,f,g)

3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.

(b,d,f,g)

3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.

(d,f,g)

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.

(d,f,g)

3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

(c,d,f,g)

3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

(d,e,f,g)

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.

(d,f,g)

1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.

(d,f,g)

2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.

(d,f,g)

2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.

(c,d,f,g)

2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

(d,f,g)

3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.

(c,d,f,g)

3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.

(d,f,g)

3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

(d,f,g)

4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

(d,f,g)

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)