

CUARTO CURSO

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Expresión plástica		
<p>El lenguaje visual. Lectura de imágenes. La imagen representativa y simbólica. Las distintas funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia.</p> <p>Interacción entre los distintos lenguajes: plástico, musical, verbal, gestual.</p> <p>La textura.</p> <p>Texturas naturales y artificiales. La utilización de técnicas específicas (tramas, plantillas) para crear efectos de texturas.</p> <p>Texturas en el arte y en el diseño.</p> <p>Texturas geométricas.</p> <p>Incidencia de la luz y el color en la percepción de las texturas.</p> <p>El color.</p> <p>El color. Simbolismo y psicología del color según cada campo: industrial, artístico, señales.</p> <p>Incidencia del color en la composición: relatividad y apreciaciones objetivas y subjetivas. El color como configurador de distintos ambientes.</p> <p>Escalas cromáticas y acromáticas. Mezclas ópticas. Contraste mezclado. Colores fríos y cálidos. Armonía y discordancia.</p> <p>El color de los materiales, y cómo afectan a la percepción de la forma volumétrica.</p> <p>Experimentación con el color de los materiales.</p> <p>La composición.</p> <p>Plano básico, centro visual, leyes de composición.</p> <p>Esquemas de movimiento y líneas de fuerza.</p> <p>Técnicas de expresión gráfico-plástica: dibujo artístico, volumen y pintura.</p> <p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.</p> <p>Realización de experiencias de experimentación con materiales diversos.</p>	<p>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.</p> <p>2. Realizar obras plásticas utilizando diferentes soportes y técnicas, aplicando las leyes de composición, creando movimiento y ritmos, y experimentando con el color.</p> <p>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.</p> <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>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.</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p> <p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</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> <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> <p>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.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Interés por la búsqueda de información, materiales, soportes, técnicas y herramientas para conseguir un resultado concreto.</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.</p>		
Bloque 2. Dibujo Técnico		
<p>El dibujo técnico en la comunicación visual: ámbito de uso de los distintos sistemas.</p> <p>Construcciones geométricas y resolución de problemas</p> <p style="padding-left: 20px;">Cuadriláteros y polígonos regulares.</p> <p style="padding-left: 20px;">Tangencias y enlaces.</p> <p style="padding-left: 20px;">Curvas cónicas.</p> <p>Aplicación de la geometría plana en el mundo del diseño.</p> <p>Sistemas de representación del volumen y de las formas tridimensionales. Fundamentos del sistema y representación de piezas:</p> <p style="padding-left: 20px;">Sistema diédrico.</p> <p style="padding-left: 20px;">Sistema axonométrico.</p> <p style="padding-left: 20px;">Sistema cónico.</p> <p>Normalización.</p> <p>Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en las propias producciones.</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>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.</p> <p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</p> <p>1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</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> <p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p> <p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>
Bloque 3. Fundamentos del diseño		
<p>Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas...) y la publicidad.</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad.</p> <p>Reconocimiento y lectura de representaciones bidimensionales y tridimensionales de objetos y artefactos técnicos y de obras arquitectónicas y urbanismo.</p> <p>Comparación de la forma.</p> <p>Concepto de canon, medida o módulo.</p> <p>Proporcionalidad y escalas.</p> <p>Estudio de proporciones en el arte.</p> <p>Posibilidades expresivas: desproporciones y deformaciones.</p> <p>Aplicación de escalas en el mundo del diseño tridimensional.</p>	<p>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> <p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <p>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>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>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.</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p> <p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p> <p>3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p>3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Módulos y composiciones modulares en el plano y en el espacio.</p> <p>Diseño gráfico. La imagen corporativa.</p> <p>Los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño.</p> <p>Técnicas de expresión grafico-plásticas aplicadas al diseño.</p> <p>Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).</p> <p>Utilización de programas informáticos aplicados al mundo del diseño. Dibujo lineal. Diseño gráfico. Retoque fotográfico. Animación.</p> <p>Representación personal de ideas (partiendo de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.</p> <p>Diseño. Proceso de creación. Boceto, croquis, dibujo de taller, perspectiva y maqueta. Presentación final.</p>		<p>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.</p> <p>3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.</p>
<p>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia</p>		
<p>Los medios y tecnologías de la información y de la comunicación.</p> <p>Técnicas de expresión grafico-plásticas aplicadas a la animación e interactividad.</p> <p>El cómic. Elementos. Elaboración.</p> <p>La fotografía. Estilos y géneros fotográficos.</p> <p>Cine. Elementos cinematográficos. Labor de equipo en la creación cinematográfica.</p> <p>La televisión. Comunicación de masas.</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia.</p> <p>Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico.</p> <p>Elaboración de documentos multimedia.</p> <p>Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes de la publicidad.</p> <p>Elaboración de un proyecto de diseño publicitario.</p> <p>Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas</p>	<p>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.</p> <p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p>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.</p>	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.</p> <p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p> <p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p> <p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p>



Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.		4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.