ORDEN EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

Bloque 1. Expresión Plástica

Contenidos

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.
Interacción entre los distintos lenguajes: plástico, musical, verbal, gestual.
La textura.
Texturas naturales y artificiales. La utilización de técnicas específicas (tramas, plantillas) para crear efectos de texturas.
Texturas en el arte y en el diseño.
Texturas geométricas.
Incidencia de la luz y el color en la percepción de las texturas.
El color.
El color. Simbolismo y psicología del color según cada campo: industrial, artístico, señales.
Incidencia del color en la composición: relatividad y apreciaciones objetivas y subjetivas. El color como configurador de distintos ambientes.
Escalas cromáticas y acromáticas. Mezclas ópticas. Contraste mezclado. Colores fríos y cálidos. Armonía y discordancia.
El color de los materiales, y cómo afectan a la percepción de la forma volumétrica.
Experimentación con el color de los materiales.
La composición.
Plano básico, centro visual, leyes de composición.
Esquemas de movimiento y líneas de fuerza.
Técnicas de expresión graficoplástica: dibujo artístico, volumen y pintura.
Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.
Realización de experiencias de experimentación con materiales diversos.
Interés por la búsqueda de información, materiales, soportes, técnicas y herramientas para conseguir un resultado concreto.
Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.

Criterios de evaluación

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.

2. Realizar obras plásticas utilizando diferentes soportes y técnicas, aplicando las leyes de composición, creando movimiento y ritmos, y experimentando con el color.
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.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
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.

Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. 1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
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.
3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
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.
4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
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.
5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

Bloque 2. Dibujo Técnico

Contenidos

El dibujo técnico en la comunicación visual: ámbito de uso de los distintos sistemas.
Construcciones geométricas y resolución de problemas.
Cuadriláteros y polígonos regulares.
Tangencias y enlaces.

Curvas cónicas.
Aplicación de la geometría plana en el mundo del diseño.
Sistemas de representación del volumen y de las formas tridimensionales. Fundamentos del sistema y representación de piezas:
Sistema diédrico.
Sistema axonométrico.
Sistema cónico.
Normalización.
Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en las propias producciones.

Criterios de evaluación

1. 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.
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.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Bloque 3. Fundamentos del Diseño

Contenidos

Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas...) y la publicidad.

Reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
Reconocimiento y lectura de representaciones bidimensionales y tridimensionales de objetos y artefactos técnicos y de obras arquitectónicas y urbanismo.
Comparación de la forma. Concepto de canon, medida o módulo.
Proporcionalidad y escalas.
Estudio de proporciones en el arte.
Posibilidades expresivas: desproporciones y deformaciones.
Aplicación de escalas en el mundo del diseño tridimensional.
Módulos y composiciones modulares en el plano y en el espacio.
Diseño gráfico. La imagen corporativa.
Los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño.
Técnicas de expresión graficoplásticas aplicadas al diseño.
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).
Utilización de programas informáticos aplicados al mundo del diseño. Dibujo lineal. Diseño gráfico. Retoque fotográfico. Animación.
Representación personal de ideas (partiendo de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.
Diseño. Proceso de creación. Boceto, croquis, dibujo de taller, perspectiva y maqueta. Presentación final.

Criterios de evaluación

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.
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
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.

Estándares de aprendizaje evaluables

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.
2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
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.
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.
3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

Bloque 4. Lenguaje Audiovisual y Multimedia

Contenidos

Los medios y tecnologías de la información y de la comunicación.
Técnicas de expresión graficoplásticas aplicadas a la animación e interactividad.
El cómic. Elementos. Elaboración.
La fotografía. Estilos y géneros fotográficos.
Cine. Elementos cinematográficos. Labor de equipo en la creación cinematográfica.
La televisión. Comunicación de masas.
Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia.
Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico.
Elaboración de documentos multimedia.
Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.
Reconocimiento y lectura de imágenes de la publicidad.
Elaboración de un proyecto de diseño publicitario.
Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.

Criterios de evaluación

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.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.
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.

Estándares de aprendizaje evaluables

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

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

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

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

2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

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

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

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

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

Conocimientos y aprendizajes básicos.
Objetivos mínimos exigibles para Educación Plástica y Visual 4

- Ser capaz de visualizar elementos simples como un punto o una recta en una representación que simula las tres dimensiones y situarlos en el espacio.
- Conocer el fin y posibilidades básicas expresivas de los materiales plásticos.
- Reconocer posibilidades expresivas en los distintos tipos de formas.
- Distinguir las diferentes posibilidades de estructurar una imagen.
- Ser capaz de visualizar formas simples de tres dimensiones en un papel de dos dimensiones.
- Utilizar el color de manera creativa, expresiva y lógica.
- Ser capaz de distinguir y reconocer un color, así como de crearlo a partir de los tres primarios.
- Ser capaz de representar formas de tres dimensiones en un papel de dos dimensiones.
- Utilizar los diferentes elementos plásticos para expresar una idea simple.
- Reconocer en una imagen cómo están utilizados los elementos plásticos para transmitir sensaciones.