# EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO

## Contenidos

### A. Patrimonio artístico y cultural

- Protección, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural.
- Géneros y estilos artísticos.
- Manifestaciones artísticas y culturales contemporáneas.
- Manifestaciones artísticas y culturales de Castilla y León contextualizadas históricamente.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno.
- El patrimonio arquitectónico.

### B. Elementos formales de la imagen y lenguaje visual

- El lenguaje visual como medio de comunicación.
- El punto, la línea y el plano y sus posibilidades expresivas.
- La forma: configuración y clasificación.
- El color y sus cualidades expresivas.
- La textura visual y táctil.
- Percepción visual y espacial.
- La luz y las sombras.
- Relaciones formales entre los elementos visuales.
- Transformaciones gráfico-plásticas.
- Composición: formato, encuadre, equilibrio, proporción y ritmo.

### C. Expresión artística y gráfico-plástica

- El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación.
- Operaciones plásticas básicas.
- Instrumentos y materiales de dibujo técnico.
- Introducción a la geometría plana.
- Lugares geométricos y trazados geométricos básicos.
- Figuras planas y polígonos.
- Proporcionalidad y teorema de Thales.
- Igualdad, semejanza y escalas.
- Movimientos en el plano: simetrías y traslaciones.
- Técnicas gráfico-plásticas bidimensionales secas y húmedas.
- Soportes físicos y digitales para la creación artística.

### D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

- El lenguaje visual y audiovisual.
- Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.
- Elementos, contextos y funciones de la imagen.
- Realismo, figuración y abstracción.
- Imagen representativa e imagen simbólica.
- Prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico y tecnologías de la información y la comunicación.
- La imagen fija y en movimiento.
- El cómic.
- La fotografía.
- El cine y la animación.
- Formatos digitales de comunicación audiovisual.
- Técnicas expositivas presenciales y virtuales.

# Competencias Específicas

## Competencia específica 1

Descubrir las manifestaciones artísticas más destacadas del patrimonio cultural y artístico, analizando sus contextos históricos y culturales, para valorarlas, respetarlas y disfrutar de ellas, contribuyendo a su conservación y mejora.

## Competencia específica 2

Investigar las distintas manifestaciones culturales y artísticas y sus lenguajes, apreciando sus valores estéticos y patrimoniales, para desarrollar el sentido crítico y construir una cultura artística propia.

## Competencia específica 3

Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, describiendo sus elementos constitutivos, su lenguaje y los recursos expresivos utilizados, para enriquecer la percepción visual y desarrollar una mirada crítica.

## Competencia específica 4

Explorar las técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, identificando las herramientas, medios y soportes empleados, para incorporarlos a las propias creaciones.

## Competencia específica 5

Realizar producciones artísticas individuales y colectivas, utilizando de manera adecuada materiales, técnicas y procedimientos, para expresar ideas, emociones y experiencias de forma creativa.

## Competencia específica 6

Buscar, seleccionar y organizar información procedente de diferentes fuentes, incluidas las digitales, utilizándola de forma crítica y respetuosa con la propiedad intelectual, para incorporarla a proyectos artísticos.

## Competencia específica 7

Idear y desarrollar proyectos artísticos y de diseño, individuales o colaborativos, aplicando las distintas fases del proceso creativo y utilizando recursos tradicionales y digitales, para dar respuesta a necesidades expresivas y comunicativas.

## Competencia específica 8

Compartir y difundir producciones artísticas propias o colectivas, comunicando el proceso realizado y valorando los resultados obtenidos, para participar activamente en la vida cultural y desarrollar habilidades de reflexión y autoevaluación.

# Criterios de Evaluación

## Competencia específica 1

**1.1.** Reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita o visual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, incorporando la perspectiva de género.

**1.2.** Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y análisis guiado de obras de distintos estilos, géneros y épocas, con especial atención al patrimonio de Castilla y León.

**1.3.** Identificar transformaciones geométricas básicas presentes en composiciones artísticas y elementos del patrimonio arquitectónico de Castilla y León, apreciando su valor cultural y la necesidad de su protección y conservación.

## Competencia específica 2

**2.1.** Explicar de manera razonada la relación entre la realidad, la imaginación y la producción artística, superando estereotipos y prejuicios y mostrando respeto hacia la diversidad cultural.

**2.2.** Analizar de forma guiada producciones artísticas propias, ajenas y patrimoniales, desarrollando una mirada estética personal y respetuosa con la diversidad cultural.

## Competencia específica 3

**3.1.** Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, analizándolas críticamente e incorporando una perspectiva de género.

**3.2.** Identificar los elementos básicos de la comunicación visual aplicados a composiciones sencillas.

**3.3.** Reconocer manifestaciones visuales y audiovisuales atendiendo a los conceptos de realismo, figuración y abstracción.

**3.4.** Observar diferentes formas de expresión plástica y visual, identificando sus lenguajes y contribuyendo a la construcción de una cultura artística propia, valorando críticamente posibles estereotipos.

## Competencia específica 4

**4.1.** Reconocer las principales técnicas, lenguajes, procesos y herramientas de creación artística, seleccionándolos en función del contexto y la finalidad comunicativa.

**4.2.** Analizar las especificidades de las distintas manifestaciones artísticas y relacionarlas de forma creativa con otras áreas de conocimiento.

## Competencia específica 5

**5.1.** Identificar y utilizar adecuadamente herramientas, materiales y técnicas básicas de expresión plástica, visual y audiovisual.

**5.2.** Realizar bocetos, estudios previos y pruebas que permitan planificar proyectos artísticos sencillos.

**5.3.** Expresar ideas, emociones y sentimientos mediante la experimentación con materiales, técnicas y soportes diversos.

## Competencia específica 6

**6.1.** Investigar y recopilar referencias culturales y artísticas relevantes para el desarrollo de proyectos personales o colectivos.

**6.2.** Utilizar de forma creativa dichas referencias en producciones propias.

## Competencia específica 7

**7.1.** Elaborar proyectos artísticos individuales y colectivos aplicando procesos de trabajo planificados.

**7.2.** Aplicar correctamente trazados geométricos básicos, figuras planas, proporcionalidad, escalas y representaciones espaciales.

**7.3.** Emplear recursos y tecnologías adecuados para la creación y presentación de proyectos visuales y audiovisuales.

## Competencia específica 8

**8.1.** Reconocer las diferentes funciones, usos y oportunidades de las producciones artísticas en contextos personales, sociales y culturales.

**8.2.** Organizar y presentar producciones individuales o colectivas teniendo en cuenta el público destinatario.

**8.3.** Utilizar la terminología específica de la materia de forma correcta en exposiciones orales y escritas.

**8.4.** Exponer los procesos de trabajo, los resultados obtenidos, los errores detectados y las posibles mejoras de manera reflexiva y argumentada.

# Criterios de Calificación

| CATEGORÍA | INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN |
|---|---|---|
| Observación | Registro anecdótico | 30% |
| | Guía de observación | |
| | Escala de actitudes | |
| | Escala de observación | |
| | Diario de clase del profesor | |
| | Registro de anotaciones | |
| Análisis del rendimiento | Portafolio | 40% |
| | Proyectos, | |
| | Trabajos de investigación, | |
| | Cuaderno del alumno, | |
| | Diario de aprendizaje o de equipo | |
| | Rúbrica | |
| | Listas de Cotejo | |
| Desempeño | Pruebas orales | 30% |
| | Pruebas escritas | |
| | Pruebas prácticas | |
| | Rúbricas | |
| | Listas de Cotejo | |

# EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO

## Contenidos

### A. Patrimonio artístico y cultural

- Los géneros artísticos desde una perspectiva actual.
- Manifestaciones culturales y artísticas contemporáneas.
- Mujeres creadoras y su contribución al desarrollo del arte.
- Patrimonio artístico y cultural: análisis, conservación y difusión.
- Patrimonio artístico de Castilla y León.
- Arquitectura, urbanismo y diseño.
- La presencia de la geometría en el arte, el diseño y la arquitectura.

### B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual

- Elementos visuales, conceptos y relaciones.
- La imagen como medio de comunicación.
- Sintaxis visual: composición, equilibrio, proporción, ritmo y movimiento.
- Psicología de la percepción visual.
- Teoría y simbolismo del color.
- Valor expresivo de la luz y de la sombra.
- Relación entre forma, función y significado.
- Recursos visuales y expresivos en imágenes fijas y en movimiento.
- Retórica visual y recursos persuasivos.

### C. Expresión artística y gráfico-plástica

- Fases del proceso creativo.
- Estrategias de investigación y experimentación.
- Técnicas gráfico-plásticas bidimensionales y tridimensionales.
- Materiales, instrumentos y soportes tradicionales y digitales.
- Dibujo de observación y representación.
- Procedimientos de creación en el ámbito artístico y del diseño.
- Geometría plana aplicada:
  - Trazados geométricos fundamentales.
  - Polígonos.
  - Tangencias.
  - Curvas técnicas.
  - Sistemas modulares.
- Escalas y proporcionalidad.
- Diseño y elaboración de proyectos artísticos y visuales.
- Sostenibilidad y reutilización de materiales en los procesos de creación.

### D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

- La imagen en la sociedad contemporánea.
- Alfabetización visual y audiovisual.
- Lenguaje audiovisual: elementos y recursos narrativos.
- Fotografía digital: técnicas básicas y lenguaje fotográfico.
- Cine, animación y vídeo.
- Publicidad y comunicación audiovisual.
- Diseño gráfico y diseño digital.
- Redes sociales y creación de contenidos visuales.
- Comunicación visual responsable y pensamiento crítico ante los medios.
- Producción y edición básica de imágenes y audiovisuales mediante herramientas digitales.
- Presentación y difusión de proyectos artísticos en entornos físicos y virtuales.

# Competencias Específicas

## Competencia específica 1

Descubrir las manifestaciones artísticas más destacadas del patrimonio cultural y artístico, analizando sus contextos históricos y culturales, para valorarlas, respetarlas y disfrutar de ellas, contribuyendo a su conservación y mejora.

## Competencia específica 2

Investigar las distintas manifestaciones culturales y artísticas y sus lenguajes, apreciando sus valores estéticos y patrimoniales, para desarrollar el sentido crítico y construir una cultura artística propia.

## Competencia específica 3

Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, describiendo sus elementos constitutivos, su lenguaje y los recursos expresivos utilizados, para enriquecer la percepción visual y desarrollar una mirada crítica.

## Competencia específica 4

Explorar las técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, identificando las herramientas, medios y soportes empleados, para incorporarlos a las propias creaciones.

## Competencia específica 5

Realizar producciones artísticas individuales y colectivas, utilizando de manera adecuada materiales, técnicas y procedimientos, para expresar ideas, emociones y experiencias de forma creativa.

## Competencia específica 6

Buscar, seleccionar y organizar información procedente de diferentes fuentes, incluidas las digitales, utilizándola de forma crítica y respetuosa con la propiedad intelectual, para incorporarla a proyectos artísticos.

## Competencia específica 7

Idear y desarrollar proyectos artísticos y de diseño, individuales o colaborativos, aplicando las distintas fases del proceso creativo y utilizando recursos tradicionales y digitales, para dar respuesta a necesidades expresivas y comunicativas.

## Competencia específica 8

Compartir y difundir producciones artísticas propias o colectivas, comunicando el proceso realizado y valorando los resultados obtenidos, para participar activamente en la vida cultural y desarrollar habilidades de reflexión y autoevaluación.

# Criterios de Evaluación

## Competencia específica 1

**1.1.** Analizar manifestaciones artísticas y culturales significativas, describiendo sus valores formales, históricos, sociales y simbólicos, e identificando las intenciones comunicativas de sus creadores.

**1.2.** Valorar el patrimonio artístico y cultural como parte de la riqueza colectiva, reconociendo la necesidad de su conservación, difusión y disfrute responsable.

**1.3.** Identificar la presencia de estructuras geométricas, proporciones y elementos compositivos en obras artísticas, arquitectónicas y de diseño.

## Competencia específica 2

**2.1.** Investigar distintas manifestaciones visuales y audiovisuales, relacionándolas con su contexto cultural y desarrollando una visión crítica ante los mensajes que transmiten.

**2.2.** Reconocer la contribución de mujeres artistas y creadoras al desarrollo de las artes visuales y audiovisuales, valorando la diversidad de perspectivas culturales y artísticas.

## Competencia específica 3

**3.1.** Analizar imágenes, producciones audiovisuales y diseños identificando sus elementos visuales, recursos expresivos y estrategias comunicativas.

**3.2.** Interpretar mensajes visuales y audiovisuales distinguiendo sus funciones informativas, expresivas, persuasivas y estéticas.

**3.3.** Valorar críticamente producciones visuales presentes en medios de comunicación, publicidad y redes sociales, identificando estereotipos, prejuicios y mecanismos de persuasión.

**3.4.** Utilizar correctamente la terminología propia del lenguaje visual y audiovisual en el análisis y valoración de imágenes.

## Competencia específica 4

**4.1.** Seleccionar y emplear técnicas, materiales, soportes y herramientas adecuados a diferentes propuestas artísticas y de diseño.

**4.2.** Experimentar con recursos gráficos, plásticos y audiovisuales para ampliar las posibilidades expresivas y comunicativas de las producciones personales.

**4.3.** Aplicar conocimientos de geometría plana, proporcionalidad, escalas y diseño en la resolución de propuestas gráficas y visuales.

## Competencia específica 5

**5.1.** Elaborar producciones artísticas individuales y colectivas utilizando procedimientos, técnicas y recursos adecuados a la intención comunicativa.

**5.2.** Expresar ideas, emociones, opiniones y experiencias personales a través de creaciones visuales y audiovisuales originales.

**5.3.** Mostrar iniciativa, creatividad y capacidad de experimentación durante el proceso de creación artística.

## Competencia específica 6

**6.1.** Buscar, seleccionar, contrastar y organizar información procedente de fuentes diversas para documentar proyectos artísticos y de diseño.

**6.2.** Respetar los derechos de autor y las normas éticas en el uso de imágenes, recursos digitales y referencias visuales.

**6.3.** Incorporar de forma crítica y creativa referencias culturales y artísticas en las producciones propias.

## Competencia específica 7

**7.1.** Planificar y desarrollar proyectos artísticos siguiendo las distintas fases del proceso creativo: investigación, ideación, experimentación, realización y evaluación.

**7.2.** Trabajar de manera colaborativa en proyectos colectivos, asumiendo responsabilidades y contribuyendo activamente a la consecución de objetivos comunes.

**7.3.** Utilizar herramientas digitales y tecnologías audiovisuales para la creación, edición y presentación de proyectos visuales.

**7.4.** Aplicar criterios de sostenibilidad y uso responsable de materiales y recursos durante los procesos de creación.

## Competencia específica 8

**8.1.** Presentar y difundir producciones artísticas y audiovisuales utilizando formatos adecuados al contexto y al público destinatario.

**8.2.** Argumentar las decisiones adoptadas durante el proceso creativo utilizando vocabulario específico de la materia.

**8.3.** Evaluar de forma crítica los resultados obtenidos, identificando logros, dificultades y posibilidades de mejora.

**8.4.** Participar activamente en experiencias artísticas, culturales y expositivas, mostrando actitudes de respeto, interés y valoración hacia las producciones propias y ajenas.

# Criterios de Calificación

| CATEGORÍA | INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN |
|---|---|---|
| Observación | Registro anecdótico | 30% |
| | Guía de observación | |
| | Escala de actitudes | |
| | Escala de observación | |
| | Diario de clase del profesor | |
| | Registro de anotaciones | |
| Análisis del rendimiento | Portafolio | 40% |
| | Proyectos, | |
| | Trabajos de investigación, | |
| | Cuaderno del alumno, | |
| | Diario de aprendizaje o de equipo | |
| | Rúbrica | |
| | Listas de Cotejo | |
| Desempeño | Pruebas orales | 30% |
| | Pruebas escritas | |
| | Pruebas prácticas | |
| | Rúbricas | |
| | Listas de Cotejo | |

# TALLER DE ARTES PLÁSTICAS 3º ESO

## Contenidos

### A. El proyecto creativo.

- Proyectos de producciones artísticas: fases y secuenciación: Investigación planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación.
- Estrategias y técnicas creativas.
- Organización y mantenimiento del espacio y equipo de trabajo.
- Acabado y conservación de las obras.
- Factores del proceso creativo: elección de materiales y técnicas en función del impacto ambiental y la creación sostenible.

### B. Técnicas de expresión bidimensionales.

- Soportes. Tipos.
- El papel como soporte y material. Aplicaciones
- Técnicas de dibujo
- Encajado, proporción y técnicas de medida.
- Luces y sombras.
- Técnicas de pintura.
- Técnicas mixtas.
- Arte mural y grafiti. Técnicas pictóricas para superficies murales.
- Técnicas de grabado y estampación. Herramientas y utensilios apropiados. Materiales. Usos del grabado en técnicas artesanas.
- La comunicación visual y el diseño.
- Las formas básicas del diseño.
- Áreas de aplicación del diseño gráfico.
- Análisis y estudio de materiales reciclables.
- Creación a partir de la reutilización de obras bidimensionales previas.
- Estudio y análisis de diferentes artistas y sus técnicas.

### C. Técnicas de expresión tridimensionales.

### D. Técnicas digitales aplicables para la expresión artística.

- Conocimientos y familiarización con los recursos digitales de creación y tratamiento de imágenes para aplicar a proyectos de diseño y audiovisuales.

# Competencias Específicas

## Competencia específica 1

Conocer la importancia de las diferentes manifestaciones artísticas tradicionales y contemporáneas que han sucedido en diferentes momentos de la historia, y descubrir la práctica artística como un medio para expresar ideas y sentimientos de forma creativa, mostrando interés por las principales técnicas, recursos y convenciones de lenguajes artísticos, identificando herramientas y destrezas necesarias para integrarlos en la realización de un proyecto artístico con su propia identidad cultural.

## Competencia específica 2

Entender y aplicar las fases del proceso creativo en tareas individuales o en grupo, incorporando las destrezas necesarias para aplicarlas a proyectos y/o tareas de diversa índole, para valorar tanto el proceso como el producto final y experimentar las diferentes posibilidades creativas.

## Competencia específica 3

Realizar proyectos y/o tareas, experimentando con diferentes técnicas y procedimientos de elaboración para descubrir las posibilidades de la expresión plástica como forma de expresión de sentimientos, ideas, emociones, así como enriquecer y personalizar las producciones.

## Competencia específica 4

Conocer e investigar de forma creativa las posibilidades expresivas y constructivas de materiales y soportes, teniendo en cuenta criterios de uso responsable y sostenible de los materiales, para desarrollar la capacidad de resolución de las dificultades propias del proceso creativo.

## Competencia específica 5

Descubrir las posibilidades constructivas y narrativas de las tecnologías digitales mediante la puesta en práctica de forma creativa de proyectos audiovisuales y de diseño, para potenciar el disfrute de la representación y transformación de la realidad.

# Criterios de Evaluación

## Competencia específica 1

**1.1** Investigar técnicas, materiales y procesos utilizados por los creadores en obras plásticas y visuales, valorando sus cualidades plásticas y expresivas, contextualizándolos en las corrientes artísticas correspondientes, teniendo en cuenta la evolución tecnológica de cada época histórica en el uso de las técnicas y los procesos artísticos, e incorporando la perspectiva de género.

**1.2** Comprender cómo las creaciones artísticas tradicionales sirven de base a las creaciones del mundo contemporáneo en todas sus disciplinas; aportando preceptos compositivos, formales y expresivos a través del diseño, en todas sus facetas, la fotografía, el cine, entre otras, e incorporando a estos preceptos las posibilidades creativas de las tecnologías digitales.

## Competencia específica 2

**2.1** Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en producciones individuales o de grupo, valorando su carácter procesual, para promover el desarrollo de la creatividad y la sensibilidad artística del alumnado.

**2.2** Trabajar de forma cooperativa, asumiendo roles, planificando y repartiendo tareas; buscando soluciones adecuadas a las necesidades planteadas, huyendo de todo tipo de representaciones discriminatorias por motivos culturales, raciales o de género.

## Competencia específica 3

**3.1** Experimentar con las técnicas y los procesos elegidos en composiciones que respondan a propuestas de trabajo externas o a intereses propios, utilizando diferentes lenguajes artísticos y visuales, buscando soluciones alternativas y de carácter personal.

**3.2** Conocer las principales técnicas de representación bidimensional y tridimensionales y aplicarlas en diferentes proyectos o tareas, desarrollando la autoestima y aplicándolas con imaginación y sentido crítico.

## Competencia específica 4

**4.1** Elegir los materiales y/o soportes tradicionales o contemporáneos y los procesos de manipulación adecuados para cada proyecto o tarea, aplicables en el aula, mostrando interés por aprender las características fundamentales de cada uno de ellos, tomando en consideración el impacto medioambiental de los materiales usados para realizar creaciones originales.

**4.2** Valorar, a lo largo de todo el desarrollo creativo, el proceso de toma de decisiones mostrando una actitud sincera y autocrítica; aceptando los errores con ánimo de superación, realizando propuestas de posibles mejoras que permitan afianzar la confianza en lo conseguido y mostrando una actitud abierta, positiva y curiosa necesaria para seguir progresando.

## Competencia específica 5

**5.1** Experimentar, individual o colectivamente, con diferentes lenguajes audiovisuales, transmitiendo un mensaje, tanto personal como a partir de una propuesta, teniendo en cuenta las diferentes posibilidades constructivas y justificando la elección tomada.

**5.2** Presentar proyectos o tareas en diferentes formatos y/o soportes, desde los bocetos iniciales hasta el producto final, aplicando conceptos básicos de diseño, teniendo en cuenta a quién se quiere mostrar, valorando la repercusión del trabajo finalizado y explicando todo el proceso de trabajo llevado a cabo para estimarlo tanto como la obra acabada, argumentando las elecciones tomadas en su desarrollo.

# Criterios de Calificación

| CATEGORÍA | INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN |
|---|---|---|
| Observación | Registro anecdótico | 30% |
| | Guía de observación | |
| | Escala de actitudes | |
| | Escala de observación | |
| | Diario de clase del profesor | |
| | Registro de anotaciones | |
| Análisis del rendimiento | Portafolio | 40% |
| | Proyectos, | |
| | Trabajos de investigación, | |
| | Cuaderno del alumno, | |
| | Diario de aprendizaje o de equipo | |
| | Rúbrica | |
| | Listas de Cotejo | |
| Desempeño | Pruebas orales | 30% |
| | Pruebas escritas | |
| | Pruebas prácticas | |
| | Rúbricas | |
| | Listas de Cotejo | |