

CURRÍCULUM

ES

EPVA

CUARTO ESO



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

Bloque de materias específicas

Educación Plástica, Visual e Audiovisual

Introdución

Se noutras épocas históricas era a palabra, tanto na súa expresión oral como escrita, a principal forma de expresión e de transmisión de ideas e sentimentos, non cabe dúbida de que na época na que estamos inmersos/as a imaxe cobrou un protagonismo sen precedentes en ningunha outra época da historia da humanidade.

A materia de Educación Plástica, Visual e Audiovisual parte dos bloques impartidos na educación primaria na área de Educación Artística. A parte destinada á educación plástica xa anticipaba os mesmos bloques dos que parte a materia en ESO, baixo as denominacións de "Educación audiovisual", "Debuxo técnico" e "Expresión artística".

Nos tres primeiros cursos da ESO esta materia estrutúrase en tres bloques: "Expresión plástica", "Comunicación audiovisual" e "Debuxo técnico". En cuarto da ESO os bloques nos que se estrutura a materia son: "Expresión plástica", "Debuxo técnico", "Fundamentos do deseño" e "Linguaxe audiovisual e multimedia".

O bloque de "Expresión plástica" experimenta con materiais e técnicas diversas na aprendizaxe do proceso de creación. Inténtase darlle ao alumnado unha maior autonomía na creación de obras persoais, axudando a planificar mellor os pasos na realización de proxectos artísticos, tanto propios coma colectivos.

Analízanse as características da linguaxe audiovisual desde a cal se realiza a análise crítica das imaxes que nos rodean. Faise, tamén, especial fincapé no uso das tecnoloxías da información e da comunicación aplicadas á imaxe.

No bloque titulado "Debuxo técnico" trasládanse coñecementos teórico-prácticos sobre formas xeométricas e sistemas de representación, e aplícanse estes coñecementos á resolución de problemas e á realización de deseños.

No cuarto curso, considerando a madurez do alumnado e os coñecementos adquiridos, incorpórase o bloque de "Fundamentos do deseño", que vai permitir o coñecemento dos fundamentos do deseño nas súas diferentes áreas, desenvolvendo, desde un punto de vista práctico, os coñecementos adquiridos no resto de bloques.

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
	Bloque 1. Expresión plástica			
- a - c - d - e - h	B1.1. A linguaxe plástica e visual na creación da composición artística.	B1.1. Realizar composicións creativas, individuais e en grupo, que evidencien as capacidades expresivas da linguaxe plástica e visual, desenvolvendo a creatividade e expresándoa preferentemente coa subxectividade da súa linguaxe persoal ou empregando os códigos, a terminoloxía e os procedementos da linguaxe visual e plástica, co fin de enriquecer as súas posibilidades de comunicación.	EPVAB1.1.1. Realiza composicións artísticas seleccionando e utilizando os elementos da linguaxe plástica e visual.	CCEC
- a - d - g - n	- B1.2. Leis da composición. - B1.3. Leis da composición: movemento, ritmo e liñas de forza. - B1.4. Cor como ferramenta simbólica.	B1.2. Realizar obras plásticas experimentando e utilizando diferentes soportes e técnicas, tanto analóxicas coma dixitais, valorando o esforzo de superación que supón o proceso creativo.	EPVAB1.2.1. Aplica as leis de composición, creando esquemas de movementos e ritmos, empregando os materiais e as técnicas con precisión.	CCEC
			EPVAB1.2.2. Estuda e explica o movemento e as liñas de forza dunha imaxe.	CCEC
			EPVAB1.2.3. Cambia o significado dunha imaxe por medio da cor.	CCEC
- b - c - e - g - n	- B1.5. Técnicas de expresión gráfico-plásticas. Experimentación con diversos materiais. - B1.6. Interese pola investigación sobre materiais, soportes, técnicas e ferramentas con fins concretos, así como a utilización das tecnoloxías da información nas creación propias. - B1.7. Iniciativa, creatividade e autoesixencia no proceso de produción propio.	B1.3. Elixir os materiais e as técnicas máis axeitadas para elaborar unha composición sobre a base duns obxectivos prefixados e da autoavaliación continua do proceso de realización.	EPVAB1.3.1. Coñece e elixe os materiais máis axeitados para a realización de proxectos artísticos.	- CCEC - CSIEE
			EPVAB1.3.2. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas, mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	- CCEC - CSIEE - CAA - CD
- b - c - e - g - n	- B1.8. Seguimento do proceso de creación: bosquexo, proxecto, presentación final e avaliación (reflexión propia e avaliación colectiva). - B1.9. Elaboración de proxectos plásticos de forma cooperativa.	B1.4. Realizar proxectos plásticos que comporten unha organización de forma cooperativa, valorando o traballo en equipo coma fonte de riqueza na creación artística.	EPVAB1.4.1. Entende o proceso de creación artística e as súas fases, e aplícao á produción de proxectos persoais e de grupo.	- CSIEE - CCEC

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
■ d ■ f ■ l ■ n	■ B1.10. Lectura e valoración de obras artísticas e imaxes en distintos soportes. ■ B1.11. Análise de distintas obras de arte situándoas na época, na técnica e no estilo aos que pertencen. Valoración do patrimonio artístico.	■ B1.5. Recoñecer en obras de arte a utilización de elementos e técnicas de expresión, apreciar os estilos artísticos, valorar o patrimonio artístico e cultural como un medio de comunicación e satisfacción individual e colectiva, e contribuír á súa conservación a través do respecto e divulgación das obras de arte.	■ EPVAB1.5.1. Explica, empregando unha linguaxe axeitada, o proceso de creación dunha obra artística, e analiza os soportes, os materiais e as técnicas gráfico-plásticas que constitúen a imaxe, así como os seus elementos compositivos.	■ CSIEE ■ CCEC
			■ EPVAB1.5.2. Analiza e le imaxes de obras de arte e sitúaa no período ao que pertencen.	■ CSIEE ■ CCEC
	Bloque 2. Debuxo técnico			
■ b ■ f ■ g ■ n ■ o	■ B2.1. Utensilios de debuxo técnico: estudo e manexo. ■ B2.2. Trazados xeométricos: cuadriláteros, polígonos regulares e división da circunferencia. ■ B2.3. Tanxencias e enlaces. ■ B2.4. Aplicación dos procedementos de trazado de cuadriláteros, polígonos, tanxencias e enlaces no deseño de motivos xeométricos.	■ B2.1. Analizar a configuración de deseños realizados con formas xeométricas planas, creando composicións onde interveñan diversos trazados xeométricos, utilizando con precisión e limpeza os materiais de debuxo técnico.	■ EPVAB2.1.1. Diferencia o sistema de debuxo descriptivo do perceptivo.	■ CAA ■ CMCCT
			■ EPVAB2.1.2. Resolve problemas sinxelos referidos a cuadriláteros e polígonos utilizando con precisión os materiais de debuxo técnico.	■ CAA ■ CMCCT
			■ EPVAB2.1.3. Resolve problemas básicos de tanxencias e enlaces.	■ CAA ■ CMCCT
			■ EPVAB2.1.4. Resolve e analiza problemas de configuración de formas xeométricas planas e aplicao á creación de deseños persoais.	■ CAA ■ CMCCT
■ b ■ f ■ g ■ o	■ B2. 5. Interpretación das pezas a través das súas vistas diédricas. ■ B2.6. Trazado, medidas e posición correctas das vistas de pezas sinxelas. Liñas vistas e ocultas. Esbozo á man alzada e con utensilios de debuxo técnico. ■ B2.7. Perspectiva cabaleira. Posición dos eixes e coeficiente de redución. Liñas vistas e ocultas. Rotulaxe. Escalas. ■ B2.8. Sistema axonométrico: isometría. Posición dos eixes. Liñas vistas e ocultas. Rotulaxe. Escalas. ■ B2.9. Perspectiva cónica central. ■ B2.10. Perspectiva cónica oblicua. ■ B2.11. Análise das posibilidades da posición do punto de vista.	■ B2.2. Diferenciar e utilizar os sistemas de representación gráfica, recoñecendo a utilidade do debuxo de representación obxectiva no ámbito das artes, a arquitectura, o deseño e a enxeñaría.	■ EPVAB2.2.1. Visualiza formas tridimensionais definidas polas súas vistas principais.	■ CAA ■ CMCCT
			■ EPVAB2.2.2. Debuxa as vistas (alzado, planta e perfil) de figuras tridimensionais sinxelas.	■ CAA ■ CMCCT
			■ EPVAB2.2.3. Debuxa perspectivas de formas tridimensionais, utilizando e seleccionando o sistema de representación máis axeitado.	■ CAA ■ CMCCT
			■ EPVAB2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontais e oblicuas, elixindo o punto de vista máis adecuado.	■ CAA ■ CMCCT

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
■ b ■ e ■ i ■ o	■ B2.12. Debuxo asistido por computador. Trazado de pezas planas e tridimensionais sinxelas.	■ B2.3. Utilizar programas de debuxo por computador para construír trazados xeométricos e pezas sinxelas nos sistemas de representación.	■ EPVAB2.3.1. Utiliza as tecnoloxías da información e da comunicación para a creación de deseños xeométricos sinxelos.	■ CAA ■ CMCCT
Bloque 3. Fundamentos do deseño				
■ a ■ c ■ d ■ f ■ h ■ l	■ B3.1. Análise das linguaxes visuais cotiás (arte, deseño, publicidade, etc.). ■ B3. 2. Fases do proceso de deseño. ■ B3.3. Análise da estética e a funcionalidade do deseño industrial de obxectos. ■ B3.4. Análise da estética e funcionalidade do feísmo arquitectónico.	■ B3.1. Percibir e interpretar criticamente as imaxes e as formas do seu ámbito cultural, con sensibilidade cara ás súas calidades plásticas, estéticas e funcionais, e apreciando o proceso de creación artística, en obras propias e alleas, e distinguir e valorar as súas fases.	■ EPVAB3.1.1. Coñece os elementos e as finalidades da comunicación visual. ■ EPVAB3.1.2. Observa e analiza os obxectos do contorno na súa vertente estética, de funcionalidade e de utilidade, utilizando a linguaxe visual e verbal.	■ CSIEE ■ CCEC ■ CCEC
■ c ■ e ■ g ■ i	■ B3.5. Campos de aplicación do deseño.	■ B3.2. Identificar os elementos que forman a estrutura da linguaxe do deseño.	■ EPVAB3 2.1. Identifica e clasifica obxectos en función da familia ou a rama do deseño.	■ CSIEE ■ CCEC
■ b ■ e ■ f ■ i	■ B3.6. Deseño de composicións modulares utilizando trazados xeométricos. ■ B3.7. Compoñentes da imaxe corporativa: nome, cor, tipografía, logotipo, deseño, etc. ■ B3.8. Secuenciación e elaboración de proxectos creativos adaptados ás áreas do deseño. ■ B3.9. Informática ao servizo dos proxectos de deseño. ■ B3.10. Planificación dun proxecto artístico.	■ B3.3. Realizar composicións creativas que evidencien as calidades técnicas e expresivas da linguaxe do deseño adaptándoas ás áreas, e valorando o traballo en equipo para a creación de ideas orixinais.	■ EPVAB3.3.1. Realiza distintos tipos de deseño e composicións modulares utilizando as formas xeométricas básicas, estudando a organización do plano e do espazo. ■ EPVAB3.3.2. Coñece e planifica as fases de realización da imaxe corporativa dunha empresa. ■ EPVAB3.3.3. Realiza composicións creativas e funcionais adaptándoas ás áreas do deseño, valorando o traballo organizado e secuenciado na realización de calquera proxecto, así como a exactitude, a orde e a limpeza nas representacións gráficas. ■ EPVAB3.3.4. Utiliza as novas tecnoloxías da información e da comunicación para levar a cabo os seus propios proxectos artísticos de deseño. ■ EPVAB3.3.5. Planifica os pasos na realización de proxectos artísticos e respecta o realizado por compañeiros e compañeiras.	■ CSIEE ■ CCEC ■ CSIEE ■ CCEC ■ CSIEE ■ CCEC ■ CD ■ CSIEE ■ CCEC ■ CSIEE ■ CCEC

	Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO			
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
	Bloque 4. Linguaxe audiovisual e multimedia			
- a - h - n - ñ	- B4.1. Tipos de planos cinematográficos. Análise dos factores expresivos e a súa simboloxía. - B4.2. Realización dun storyboard.	B4.1. Identificar os elementos que forman a estrutura narrativa e expresiva básica da linguaxe audiovisual e multimedia, e describir correctamente os pasos necesarios para a produción dunha mensaxe audiovisual, e valorando o labor de equipo.	- EPVAB4.1.1. Analiza os tipos de plano que aparecen en películas cinematográficas, valorando os seus factores expresivos. - EPVAB4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para a secuencia dunha película.	- CD - CSIEE - CCEC - CSIEE
- e - l - n - o	- B4.3. Estudo de planos, angulacións e movementos de cámara no cine. - B4.4. Criterios estéticos na elaboración de fotografías. - B4.5. Finalidade expresiva das imaxes fotoxornalísticas.	B4.2. Recoñecer os elementos que integran as linguaxes audiovisuais e as súas finalidades	- EPVAB4.2.1. Ve películas cinematográficas nas que identifica e analiza os planos, as angulacións e os movementos de cámara. - EPVAB4.2.2. Analiza e realiza fotografías, tendo en conta criterios estéticos. - EPVAB4.2.3. Compila imaxes de prensa e analiza as súas finalidades.	- CD - CSIEE - CCEC - CD - CSIEE - CCEC - CD - CSIEE - CCEC
- a - e - f - g	- B4.6. Creación dixital de imaxes. - B4.7. Deseño dun proxecto publicitario. - B4.8. Desenvolvemento dun proxecto persoal.	B4.3. Realizar composicións creativas a partir de códigos utilizados en cada linguaxe audiovisual, amosando interese polos avances tecnolóxicos vinculados a estas linguaxes.	- EPVAB4.3.1. Elabora imaxes dixitais utilizando programas de debuxo por computador. - EPVAB4.3.2. Proxecta un deseño publicitario utilizando os elementos da linguaxe gráfico-plástica. - EPVAB4.3.3. Realiza un proxecto persoal seguindo o esquema do proceso de creación.	- CD - CSIEE - CCEC - CD - CSIEE - CCEC - CAA - CD - CSIEE - CCEC

	Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO			
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
■ a ■ c ■ d ■ f ■ h ■ n ■ o	■ B4.9. Análise crítica da linguaxe publicitaria.	■ B4.4. Amosar unha actitude crítica ante as necesidades de consumo creadas pola publicidade, rexeitando os elementos desta que supoñan discriminación sexual, social ou racial.	■ EPVAB4.4.1. Analiza elementos publicitarios cunha actitude crítica desde o coñecemento dos elementos que os compoñen.	■ CD ■ CSIEE ■ CCEC