

# 3º ESO

**1. Experimentar con los elementos configurativos de la imagen mediante el análisis de sus cualidades visuales, disposición, orientación espacial y capacidad expresiva, a través del uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos, en la realización de composiciones, para expresar emociones e ideas y fomentar la creatividad e imaginación.**

Con este criterio se permite comprobar si el alumnado es capaz de experimentar con los elementos configurativos de la imagen. Para ello deberá ensayar con el valor expresivo y las posibilidades tonales del punto y la línea (aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones de los lápices de grafito o de color, y variando la presión ejercida, etc.), y emplearlos en composiciones a mano alzada (geométricas o espontáneas); experimentar con las variaciones formales de los elementos configurativos de la imagen (el punto, la línea, el plano, el color y la textura), aplicando el concepto de ritmo de forma libre y espontánea, para realizar composiciones que transmitan emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.), utilizando los elementos configurativos de la imagen, diferentes materiales (creyones, rotuladores, material de reciclaje, etc.), soportes (papel, cartón, cartulina, madera, etc.), técnicas gráficas (claroscuros, degradados, collages, estampados, etc.) y diferentes recursos (bibliotecas, museos, revistas de diseño, programas informáticos sencillos de diseño, etc.); además de reflexionar y valorar su propia creación artística con actitud crítica frente a manifestaciones estereotipadas.

Propuestas de actividades:

El alumno tiene que realizar una composición, partiendo del concepto del ritmo, experimentando con el punto, la línea y el plano.

El alumno tiene que realizar una composición en la que se denote valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

El alumno tiene que realizar una composición libre que transmita emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)

**2. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas, mediante el análisis y la explicación oral, escrita y gráfica de los esquemas, las leyes compositivas y los métodos creativos en manifestaciones artísticas propias y ajenas, y a través de la observación directa del entorno y el uso de diferentes materiales, soportes y métodos creativos, para aplicarlos en la creación de composiciones gráfico-plásticas, personales o colectivas, valorando los procesos creativos propios y ajenos de las artes plásticas y el diseño.**

Este criterio permite conocer si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas. Para ello deberá identificar, analizar y explicar, oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico en obras de arte y obras propias, atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo, a partir de la visualización de imágenes (fotografías, ilustraciones, visitas a museos, proyecciones audiovisuales, etc.) y del entorno; representar, de manera proporcionada, objetos aislados y agrupados (del natural o del entorno inmediato); elaborar diseños (gráficos, de productos, de moda, etc.), aplicando diferentes procesos y métodos creativos, y ajustándose a unos objetivos finales; y utilizar distintos materiales, soportes y programas informáticos de diseño sencillos para crear composiciones básicas o modulares con diferentes técnicas aplicadas al diseño textil, gráfico, ornamental, arquitectónico o decorativo, a partir de propuestas por escrito, así como reflexionar y evaluar, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva, valorando la importancia de la riqueza y la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente presente en la cultura canaria, con una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas o discriminatorias.

#### Propuestas de actividades:

El alumno tiene que realizar una composición básica con diferentes técnicas según las propuestas establecidas de equilibrio, proporción y ritmo.

El alumno tiene que realizar una composición modular con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil.

El alumno con métodos creativos debe elaborar un diseño gráfico, diseño de producto, moda con sus múltiples aplicaciones.

### **3. Identificar y diferenciar las propiedades, relaciones y expresividad del color y las texturas, así como, la interacción entre ambos elementos, a través de variaciones del color y sus propiedades; la realización de composiciones abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas y programas informáticos de diseño, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura.**

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar y diferenciar, en obras plásticas y en el entorno, las propiedades que determinan el valor estético y expresivo del color (color luz, color pigmento, tono, valor, saturación, contrastes, armonías, gamas, psicología del color, etc.) y las texturas (naturales, artificiales, táctiles, visuales, geométricas y orgánicas), a través de modificaciones del color y sus propiedades, empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz en composiciones sencillas; la transcripción de texturas táctiles a texturas visuales mediante el frottage; y la realización de composiciones, abstractas o figurativas, con diferentes técnicas gráficas y con el uso de las TIC cuando sea necesario, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura, valorando la capacidad expresiva de estos elementos.

### Propuestas de actividades:

El alumno tiene que realizar modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.

El alumno debe realizar composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

El alumno tiene que realizar composiciones con texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

#### **4. Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.**

Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, mediante el conocimiento e identificación de los diversos soportes materiales y las diferentes técnicas empleadas en la expresión gráfico-plástica (papel, cartón, plástico, materiales reciclables, lápices de colores y de grafito, témperas, collage, claroscuro, programas informáticos, etc.); la experimentación con las témperas y la aplicación de la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de opacidad y humedad, estampaciones, etc.), la creación de texturas visuales cromáticas; el uso del papel (manipulado, rasgado, plegado o recortado) como material para crear texturas visuales y táctiles, composiciones, collages matéricos, figuras tridimensionales, y formas abstractas y figurativas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos, aprovechando las cualidades gráfico-plásticas de los materiales reciclados en la elaboración de obras; y la utilización, con propiedad, las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas, aplicándolas de forma adecuada al objetivo final y valorando su capacidad expresiva. Todo ello para tener una visión global de las técnicas gráfico-plásticas, utilizándolas con propiedad y aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad, siendo responsable con el medio ambiente, y manteniendo su espacio de trabajo y su material ordenado y en buen estado. Criterio de evaluación

### Propuestas de actividades:

El alumno realiza una composición creativa o un mural de artista importante con las temperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

- 5. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la percepción de imágenes, por medio del análisis, identificación y clasificación de las leyes de la Gestalt y de los grados de iconicidad de una imagen, a través de la observación directa del entorno comunicativo, la realización de lecturas objetivas y subjetivas de diferentes imágenes, la creación de ilusiones ópticas, y el diseño de imágenes con diferentes finalidades y significados, para describir, analizar e interpretar los mensajes visuales.**

Se pretende comprobar si el alumnado es capaz de identificar y analizar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes; reconocer, clasificar y analizar diferentes ilusiones ópticas y grados de iconicidad; realizar la lectura objetiva y subjetiva de distintas imágenes en las que identifica, clasifica y describe, verbalmente y por escrito, los elementos de esta, sacando conclusiones e interpretando su significado. Además se verificará si es capaz de diseñar ilusiones ópticas basadas en las leyes de la Gestalt; crear imágenes con diferentes niveles de iconicidad sobre un mismo tema (elaboración de bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos, etc.), haciendo uso de las TIC cuando sea necesario y valorando la importancia del lenguaje audiovisual como transmisor de mensajes en el mundo del arte, las redes sociales, Internet, etc. Todo ello para interpretar mensajes visuales en el entorno comunicativo. Criterio de evaluación

Propuestas de actividades:

El alumno elabora bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos, para comprender los diferentes niveles de iconicidad de las imágenes gráficas.

El alumno tiene que crear imágenes con distintos grados de iconicidad y diseñar ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

- 6. Interpretar los fundamentos de la imagen fija y en movimiento, mediante la identificación y el análisis de sus componentes, y a través de la observación de imágenes de diferente índole; el diseño y la elaboración de mensajes visuales y audiovisuales; y la exploración de sus posibilidades expresivas para utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisuales, y apreciar y valorar las posibilidades expresivas y comunicativas de las imágenes y la importancia del uso de las tecnologías digitales en este campo, así como adoptar actitudes que favorezcan el interés por el mundo audiovisual y el peso específico que la imagen tiene en la sociedad actual.**

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar, interpretar y analizar los diferentes elementos que intervienen en el lenguaje multimedia. Para ello tendrá que realizar fotografías con diferentes encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas; elaborar animaciones con medios digitales o analógicos; diseñar, en equipo o individualmente, mensajes visuales y audiovisuales, y documentos

multimedia, con distintas funciones (publicitaria, estética, informativa, etc.), utilizando diferentes lenguajes y códigos (fotografía, cine, televisión, vídeo, publicidad, cómics, etc.) y recursos visuales, como figuras retóricas, y digitales, y siguiendo, de manera ordenada, las distintas fases del proceso (guión, story board, etc.); así como reflexionar, críticamente, sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto histórico y sociocultural, analizando su narrativa, valorando las aportaciones de las tecnologías digitales en este campo y rechazando manifestaciones sexistas y discriminatorias.

### Propuestas de actividades:

El alumno debe elaborar una animación con medios digitales y/o analógicos.44.-Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.

El alumno tiene que diseñar un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

El alumno debe elaborar documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

### Criterio de evaluación

- 7. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en la construcción de polígonos, mediante el análisis de sus propiedades, su clasificación y la aplicación de sus posibles transformaciones en el plano, y a través del trazado de polígonos, la determinación de sus elementos notables, el diseño de composiciones modulares y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para identificar y apreciar las formas geométricas en el entorno, y resolver correctamente problemas de polígonos.**

Este criterio va dirigido a comprobar si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en la construcción de polígonos. Para ello tendrá que construir triángulos (conociendo dos lados y un ángulo, dos ángulos y un lado, o sus tres lados); determinar los puntos y rectas notables de cualquier triángulo (ortocentro, baricentro, incentro, circuncentro, alturas, medianas, bisectrices y mediatrices); trazar correctamente polígonos regulares de hasta cinco lados (inscritos y conociendo el lado); escalar un polígono aplicando el teorema de Thales; diseñar composiciones modulares aplicando simetrías, giros y traslaciones; y usar correctamente los instrumentos tradicionales e informáticos, con el fin de resolver correctamente problemas de polígonos, identificar las formas geométricas en el entorno y apreciar la importancia del dibujo técnico en la arquitectura, el diseño y el arte.

### Propuestas de actividades:

El alumno tiene que demostrar que sabe realizar ejercicios referidos a los siguientes apartados.:

Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.

Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.76.-Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos

**8. Describir, comparar y analizar las condiciones de las tangencias y los enlaces, a través de la identificación de tangencias y enlaces en el entorno y en documentos gráficos y el trazado de los distintos casos de tangencias y enlaces; así como la adecuada utilización de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para resolver correctamente problemas de tangencias, enlaces, óvalos, ovoides y espirales, y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.**

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de describir, comparar y analizar tangencias y enlaces presentes en logotipos, anagramas, marcas, señales de tráfico, etc., observando el entorno y usando variedad de documentos gráficos (folletos, revistas, catálogos, anuncios publicitarios, etc.); resolver los distintos casos de tangencias y enlaces (entre circunferencias y rectas, y entre circunferencias); y aplicar las condiciones de las tangencias en la construcción de óvalos y ovoides (conociendo uno o dos de los diámetros), y en el trazado de espirales de 2, 3, 4 y 5 centros, utilizando adecuadamente las herramientas tradicionales y digitales del dibujo técnico, para aplicar sus propiedades en la correcta resolución de problemas de tangencias, enlaces, óvalos, ovoides y espirales, y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.

Propuestas de actividades:

El alumno debe demostrar dominio en:

Resolución correcta en casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

Resolución correcta en casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

Resolución correcta en casos de óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

Resolución correcta en casos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.

Resolución correcta en casos de espirales de 2, 3 y 4 centros.