



Govern de les Illes Balears

Conselleria d'Educació i Universitat
Direcció General de Planificació,
Ordenació i Centres

EDUCACIÓ PLÀSTICA, VISUAL I AUDIOVISUAL (ESO)

Finalitat de l'assignatura

La imatge ha significat des del principi de la humanitat el mitjà de comunicació i expressió principal. Fins fa molt pocs anys, l'analfabetisme de la major part de la societat va fer que la comunicació visual fos la més utilitzada per sobre de la paraula escrita. I això ha continuat essent d'aquesta manera aprofitant els avenços en les tecnologies de la informació i la comunicació.

És per aquests avenços en les tecnologies de la informació i la comunicació i en noves maneres de comunicació audiovisual que es fa necessari que els alumnes en l'educació secundària obligatòria prenguin consciència de la importància d'aquest llenguatge i sàpiguen llegir-lo i utilitzar-lo sota uns criteris estètics, funcionals i de respecte vers la societat.

És cabdal que totes les formes d'expressió artística, que no són més que una forma de comunicació com els altres llenguatges, siguin compreses i emprades de forma correcta per uns alumnes que hi conviuran en tots els moments de la seva vida personal i/o professional.

L'assignatura del primer cicle de l'educació secundària obligatòria parteix dels blocs impartits en l'educació primària en l'àrea d'educació artística. La part destinada a l'educació plàstica ja anticipava els mateixos blocs dels quals parteix la matèria a l'educació secundària obligatòria, sota les denominacions d'educació audiovisual, dibuix tècnic i expressió artística.

Estructura del currículum

En l'exercici de l'autonomia de centre, correspon al departament didàctic distribuir els continguts entre els diferents cursos del primer cicle de l'educació secundària obligatòria.

PRIMER CICL

Bloc 1. Expressió plàstica

Aquest bloc s'ha de tractar durant tot el curs ja que és la base de tota l'educació plàstica i visual. Elements i conceptes com *color*, *línia* o *textura* són



les bases sobre les quals se sustenta aquesta assignatura i, per tant, es poden treballar també els altres blocs de continguts de forma transversal.

Bloc 2. Comunicació audiovisual

El bloc 2 posa a prova els alumnes i la seva percepció de les imatges que els envolten. En el món actual, la imatge com a mitjà d'expressió és present en tots els àmbits (còmic, fotografia artística o publicitària, senyals viaris...) i els alumnes han d'entendre el significat de cadascun i l'ha d'aprendre a fer servir per a la pròpia producció d'imatges. És essencial en aquest bloc que els alumnes tinguin accés a les TIC.

Bloc 3. Dibuix tècnic

En aquest bloc s'inicia l'alumne en el dibuix tècnic, la base d'estudis com l'enginyeria, l'arquitectura o el disseny. S'hi tracten temes com els diferents sistemes de projecció o la geometria bàsica. A més del vocabulari i l'ús dels diferents estris específics d'aquest bloc, els alumnes també han d'aplicar l'estètica als diferents projectes.

QUART CURS

Bloc 1. Expressió plàstica

Amb la base dels cursos anteriors, els alumnes aprofundeixen en aquest bloc en les bases de l'expressió plàstica. Aprenen a treballar en el procés de creació d'experiències artístiques, des de l'esbós fins a la realització i posterior avaluació i autoavaluació, a més d'entendre la importància del treball cooperatiu.

Bloc 2. Dibuix tècnic

Com en el bloc anterior, els alumnes parteixen de la base dels cursos anteriors per ampliar coneixements sobre els diferents sistemes de projecció i construccions geomètriques. S'incideix en la importància de la pulcritud i la precisió en aquest tipus de dibuix, així com en la importància de l'ús i la cura dels estris propis d'aquest bloc.

Bloc 3. Fonaments del disseny

El disseny de la imatge és part fonamental de la vida diària. Aquest bloc treballa els fonaments i les diferents branques del disseny de la imatge. És fonamental que els alumnes treballin el procés de disseny des del principi,



seguint-ne totes les fases, per a una presentació correcta del treball final, punt de gran importància d'aquest bloc.

Bloc 4. Llenguatge audiovisual i multimèdia

En aquest bloc es treballa la imatge visual i audiovisual. Des de la fotografia fins al cinema, els alumnes aprenen les diferents tècniques de producció d'imatges i les possibilitats expressives que poden tenir. També es treballa en el disseny de publicitat i en el tractament de la imatge assistit per ordinador.

Orientacions metodològiques

Les competències clau inclouen de forma integrada continguts, destreses, valors i emocions de caire personal i social que pertanyen a diferents àmbits de coneixement. Aquestes tenen un caràcter contextual, així que requereixen saber aplicar el que s'ha après per resoldre situacions noves en diferents contextos d'acció reals i significatius per als alumnes, per la qual cosa en tota la metodologia s'ha posat èmfasi en la funcionalitat dels aprenentatges.

La metodologia didàctica ha de ser fonamentalment diversa, comunicativa, activa, participativa i adreçada a l'assoliment dels objectius i les competències. L'aprenentatge de l'alumne s'articula a partir d'un procés de construcció del coneixement que es duu a terme a partir dels coneixements que ja posseeix i, per això, és convenient partir sempre dels coneixements previs, tenint en compte el que s'ha fet en cursos anteriors.

A l'aula s'hauria de potenciar l'aprenentatge de llarga durada i, per tant, l'aprenentatge significatiu en oposició al memorístic, la qual cosa no ha d'implicar eliminar aquest tipus d'aprenentatge. Així, cal afavorir una memorització comprensiva en el procés d'aprenentatge. D'altra banda, els alumnes han d'aprendre a aprendre, ser capaços d'investigar pel seu compte i aprofundir en la matèria, així com a fer ús de diverses fonts d'informació, especialment les tecnologies de la informació i la comunicació.

Els recursos didàctics són una eina per a l'aprenentatge, ja que ens permeten organitzar la informació que volem transmetre i ajudar així els alumnes a desenvolupar les seves habilitats i potenciar la creativitat i l'interès.



Un clar exemple en serien les eines audiovisuals, que permeten presentar als alumnes els continguts gràfics d'una manera fàcil i potent. Aquestes eines permeten, entre altres recursos educatius, utilitzar la comparació entre unes creacions i unes altres com a mètode senzill per analitzar correctament l'obra d'art i la seva identificació. D'altra banda, el coneixement de les eines informàtiques que tenen els alumnes sol ser en la majoria dels casos d'un nivell molt acceptable, amb un grau de desimboltura en l'ús de les eines probablement superior al de la resta de la societat. Això pot permetre utilitzar les eines digitals en la didàctica de l'aula: presentacions, tractament informàtic de les imatges, elaboració de documents multimèdia per presentar un tema o un projecte, integració de la imatge i el so, etc.; sense deixar de banda els recursos, les tècniques i els materials que han emprat i segueixen emprant els artistes de les diferents especialitats al llarg de la història.

A més a més d'aquestes eines, caldria que els alumnes poguessin disposar de:

- Material audiovisual, imprescindible en una assignatura com aquesta.
- Eines TIC amb programari adequat, sobretot per al retoc digital de la imatge.
- Material de laboratori de revelat i materials varis, com models de fusta o pedra per copiar models, etc.
- Fitxes de treball adaptat als diferents nivells educatius i a alumnes amb necessitats educatives especials.

L'avaluació del procés d'aprenentatge dels alumnes de l'educació secundària obligatòria és contínua, formativa i integradora.

L'avaluació dels aprenentatges dels alumnes ha de tenir un caràcter formatiu i ser un instrument per millorar tant els processos d'ensenyament com els processos d'aprenentatge, i es duu a terme mitjançant l'observació directa i el seguiment dels alumnes.

L'avaluació del procés d'aprenentatge dels alumnes ha de ser integradora i ha de tenir en compte des de totes i cada una de les assignatures la consecució dels objectius establerts per a l'etapa, així com el desenvolupament de les competències corresponents.



Cal fer una avaluació inicial a cada alumne a començament de curs o al principi de cada bloc de continguts per avaluar-ne els coneixements, destreses i actituds prèvies, sempre que el professor ho consideri oportú.

Els alumnes han de fer una autoavaluació per crear aprenentatges i capacitats autocrítiques competencials que facilitin la realització i el desenvolupament personal i acadèmic, i per això s'ha d'ensenyar i practicar.

Cal avaluar el grau de col·laboració, implicació i cooperació del grup en el procés d'aprenentatge.

Els professors han d'avaluar tant l'aprenentatge dels alumnes com els processos d'ensenyament i la pròpia pràctica docent, per la qual cosa s'han d'establir indicadors d'assoliment en les programacions didàctiques.

Els professors, de manera conscient i reflexiva, han d'emprar un conjunt d'estratègies, procediments i accions organitzades i planificades amb la finalitat de possibilitar l'aprenentatge dels alumnes i l'assoliment dels objectius plantejats, així com potenciar la creativitat i l'esperit emprenedor. A aquests objectius s'hi pot arribar des de diferents vies, que el professor pot demanar als alumnes segons el grup o segons els recursos de què disposi el centre. Així, per exemple, el docent pot demanar als alumnes treballs en grup o individuals, sia làmines, escrits, orals o la combinació d'aquests, amb una finalitat estètica o funcional.

El professor ha de supervisar els continguts, encara que siguin documents o imatges que faciliti Internet, una eina docent imprescindible i molt usada pels alumnes.

Contribució de l'assignatura al desenvolupament de les competències

L'assignatura d'educació plàstica, visual i audiovisual contribueix a assolir les diferents competències clau, com s'especifica a continuació:

Comunicació lingüística

S'assoleix mitjançant l'ús del llenguatge tècnic propi de la matèria, en què els alumnes han de tenir cura en la precisió dels termes utilitzats. Amb la finalitat



d'estimular l'hàbit de la lectura i millorar l'expressió oral cal plantejar activitats que contribueixin a millorar la comprensió lectora i la capacitat d'expressió.

Competència matemàtica i competències bàsiques en ciència i tecnologia

S'aprofundeix en el coneixement d'aspectes espacials de la realitat mitjançant la geometria i la representació objectiva de les formes. Tot això per aprendre a desenvolupar-se amb comoditat per mitjà del llenguatge simbòlic, que és un dels objectius de l'assignatura.

Competència digital

S'atorga molta importància a aquesta competència en els continguts relatius a l'entorn visual i multimèdia, en particular en el món de la imatge, i es facilita el desenvolupament d'una cultura digital a l'aula.

Aprendre a aprendre

Els continguts associats a la forma de construir i transmetre el coneixement artístic contribueixen al desenvolupament d'aquesta competència mitjançant la incorporació d'informacions de la mateixa experiència o d'altres mitjans. D'altra banda, també hi contribueixen el fet de plantejar-se qüestions sobre els fenòmens del nostre entorn, de donar-hi respostes coherents i de tenir la capacitat de treballar en grup, així com de saber compartir el coneixement amb els altres i desenvolupar processos cognitius com analitzar, sintetitzar, relacionar, comparar, aplicar, avaluar, argumentar, etc.

Competències socials i cíviques

Es promouen actituds com la cooperació i la feina en grup i es potencien valors com la tolerància, la solidaritat, l'empatia i el compromís necessaris per a la convivència a l'aula.

Sentit d'iniciativa i esperit emprenedor

Es fomenten les mesures perquè els alumnes participin en activitats que els permetin garantir l'esperit emprenedor i la iniciativa empresarial a partir



d'aptituds com la creativitat, l'autonomia, la iniciativa, la feina en equip, l'autoconfiança i el sentit crític.

Consciència i expressions culturals

Es dona molt d'èmfasi a l'ampliació del coneixement dels diferents codis artístics i a la utilització de les tècniques i els recursos propis. Els alumnes aprenen a mirar, a analitzar críticament, a veure, a observar, a percebre i, des del coneixement del llenguatge visual, a apreciar els valor estètics i culturals de les produccions artístiques, així com a entendre el món de la publicitat de forma crítica. D'altra banda, es contribueix a aquesta competència quan experimenta i investiga amb diversitat de tècniques plàstiques i visuals i és capaç d'expressar-se a través de la imatge.

Per adquirir eficaçment les competències i integrar-les efectivament en el currículum s'han de dissenyar activitats d'aprenentatge integrades que permetin als alumnes avançar cap als resultats d'aprenentatge de més d'una competència al mateix temps.

S'ha de potenciar el desenvolupament de la competència en comunicació lingüística, la competència matemàtica i les competències bàsiques en ciència i tecnologia.

L'assignatura d'educació plàstica, visual i audiovisual abraça, en major o menor mesura, totes les competències clau. És una assignatura integradora que engloba l'art, la ciència i la tècnica, la qual cosa fa viable i interessant la coparticipació amb altres departaments didàctics en projectes comuns.

Objectius específics

Els objectius que han de desenvolupar els alumnes de l'assignatura d'educació plàstica, visual i audiovisual en l'etapa d'educació secundària obligatòria són els següents:

1. Observar, percebre, comprendre i interpretar críticament la comunicació mitjançant les imatges i les formes del seu entorn natural i cultural, així com ser sensibles envers les seves qualitats evocadores, simbòliques, plàstiques, estètiques i funcionals.



2. Apreciar els valors culturals i estètics i identificar-ne, interpretar-ne i valorar-ne els continguts; entendre'ls com a part de la diversitat cultural i contribuir al seu respecte, conservació i millora.
3. Interpretar les relacions del llenguatge visual i plàstic amb altres llenguatges i cercar la manera personal i expressiva més adequada per comunicar les troballes obtingudes amb el signe, el color i l'espai. La interpretació correcta de la comunicació publicitària.
4. Desenvolupar la creativitat i expressar-la, preferentment, amb la subjectivitat del seu llenguatge personal, utilitzant els codis, la terminologia i els procediments del llenguatge visual i plàstic amb la finalitat d'enriquir estèticament les seves possibilitats de comunicació.
5. Utilitzar el llenguatge plàstic per representar emocions, sentiments, vivències i idees i contribuir a la comunicació, la reflexió crítica i el respecte.
6. Apreciar les possibilitats expressives que ofereix la investigació amb diverses tècniques plàstiques i visuals i les tecnologies de la informació i la comunicació, i valorar l'esforç de superació que comporta el procés creatiu.
7. Representar cossos i espais simples mitjançant el domini de la perspectiva, les proporcions i la representació de les qualitats de les superfícies i el detall, de manera que siguin eficaços per a la comunicació volguda.
8. Planificar i reflexionar, de forma individual i cooperativa, sobre el procés de realització d'un objecte partint d'uns objectius prefixats i revisar i valorar, al final de cada fase, l'estat de consecució.
9. Relacionar-se amb altres persones i participar en activitats de grup, adoptar actituds de flexibilitat, responsabilitat, solidaritat, interès i tolerància i superar inhibicions i prejudicis i rebutjant discriminacions o estigmes personals o socials.
10. Contribuir activament al coneixement, el respecte, la conservació, la divulgació i la millora del patrimoni europeu, espanyol i de la Comunitat Autònoma de les Illes Balears com a senyal d'identitat pròpia.
11. Conèixer i valorar el patrimoni artístic i cultural de la Comunitat Autònoma de les Illes Balears com a base de la nostra identitat i idiosincràsia i contribuir activament a la seva defensa, conservació i desenvolupament i acceptar la convivència amb valors artístics propis d'altres cultures que coexisteixen amb la nostra per fer de la diversitat un valor enriquidor i integrador.
12. Respectar, apreciar i aprendre a interpretar altres maneres d'expressió visual i plàstica diferents de la pròpia i de les formes dominants a l'entorn; superar estereotips i convencionalismes, i elaborar judicis o adquirir criteris personals que permetin als alumnes actuar amb iniciativa responsable.



13. Acceptar i participar en el respecte i seguiment dels valors i les normes que regulen el comportament en les diferents situacions que sorgeixen en les relacions humanes i en els processos comunicatius, reconèixer-los com a integrants d'una formació global i integrar-los en l'expressió d'idees mitjançant els missatges visuals.

Continguts, criteris d'avaluació i estàndards d'aprenentatge avaluable

Primer cicle

BLOC 1. EXPRESSIÓ PLÀSTICA
Continguts
Elements configuradors de la imatge. Experimentació amb les variacions del punt, la línia i el pla. Experimentació i exploració dels elements que estructuren formes i imatges (punt, línia, color, textures, formes, dimensió, clarobscur, etc.). Conceptes d' <i>equilibri</i> , <i>proporció</i> i <i>ritme</i> en composicions bàsiques. Experimentació amb les mesclades additives i substractives del color dels colors primaris. Creació de composicions harmòniques i contrastades experimentant amb els colors anàlegs i complementaris. Colors llum i colors pigment per expressar sensacions en composicions senzilles (el clarobscur, les composicions abstractes, les composicions volumètriques, etc.). Diferents tipus de textures i les seves capacitats expressives. Diferents tècniques de producció de textures (<i>frottage</i> , plegat, tallat, etc.). Introducció a la diversitat de mètodes creatius per aplicar-los en el disseny i les arts plàstiques. Proposta escrita dels projectes artístics. Creació de composicions gràficoplàstiques. Apreciació i valoració del patrimoni artístic i cultural de les Illes Balears. Respecte per les obres dels companys i per les formes d'expressió diferents de la nostra. Creació d'imatges amb diferents graus d'iconicitat com l'esbós, dibuixos esquemàtics, mimètics, etc. Utilització dels diferents mitjans d'expressió gràficoplàstica (llapis de grafit, retoladors, pastels, ceres, guix, carbonet, tinta, pinzell, pintures al tremp, collage, etc.) i dels diferents tipus de suports (paper, fusta, cartró, etc.).
Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable
1. Identificar els elements configuradors de la imatge.



1.1. *Identifica i valora la importància del punt, la línia i el pla i analitza de manera oral i escrita imatges i produccions gràficoplàstiques pròpies i alienes.*

2. Experimentar amb les variacions formals del punt, el pla i la línia.

2.1. *Analitza els ritmes lineals mitjançant l'observació d'elements orgànics, en el paisatge, els objectes i composicions artístiques i els emprats com a inspiració en creacions gràficoplàstiques.*

2.2. **Experimenta amb el punt, la línia i el pla amb el concepte de ritme i els aplica de forma lliure i espontània.**

2.3. *Experimenta amb el valor expressiu de la línia i el punt i les seves possibilitats tonals i aplica diferents graus de duresa, diferents posicions del llapis de grafit o de color (tombat o vertical) i la pressió exercida en l'aplicació en composicions a mà alçada, estructurades geomètricament o més lliures i espontànies.*

3. *Expressar emocions utilitzant diferents elements configuradors i recursos gràfics: línia, punts, colors, textures i claroscurs.*

3.1. *Elabora composicions que transmeten emocions bàsiques (calma, violència, llibertat, opressió, alegria, tristesa, etc.) utilitzant diferents recursos gràfics en cada cas (claroscurs, línies, punts, textures, colors...).*

4. *Identificar i aplicar els conceptes d'equilibri, proporció i ritme en composicions bàsiques.*

4.1. *Analitza, identifica i explica oralment, per escrit i gràficament l'esquema compositiu bàsic d'obres d'art i obres pròpies atenent els conceptes d'equilibri, proporció i ritme.*

4.2. *Elabora composicions bàsiques amb diferents tècniques segons les propostes establertes per escrit.*

4.3. *Elabora composicions modulars amb diferents procediments gràficoplàstics en aplicacions en disseny tèxtil, ornamental, arquitectònic o decoratiu.*

4.4. *Representa objectes aïllats i agrupats del natural o de l'entorn immediat i els proporciona en relació amb les seves característiques formals i amb el seu entorn.*

5. Experimentar amb els colors primaris i secundaris.

5.1. Experimenta amb els colors primaris i secundaris, i estudia la síntesi additiva i substractiva i els colors complementaris.

6. Identificar i diferenciar les propietats del color llum i el color pigment.



6.1. Fa modificacions del color i les seves propietats emprant tècniques pròpies del color pigment i del color llum i aplica les TIC per expressar sensacions en composicions senzilles.

6.2. Representa amb clarobscur la sensació espacial de composicions volumètriques senzilles.

6.3. Realitza composicions abstractes amb diferents tècniques gràfiques per expressar sensacions per mitjà de l'ús del color.

7. Diferenciar les textures naturals, artificials, tàctils i visuals i valorar-ne la capacitat expressiva.

7.1. Transcriu textures tàctils a textures visuals mitjançant les tècniques de frotatge, i les utilitza en composicions abstractes o figuratives.

8. Conèixer i aplicar els mètodes creatius gràficoplàstics aplicats a processos d'arts plàstiques i disseny.

8.1. Crea composicions aplicant processos creatius senzills mitjançant propostes per escrit i s'ajusta als objectius finals.

8.2. Coneix i aplica mètodes creatius per elaborar disseny gràfic, dissenys de producte, moda i les seves múltiples aplicacions.

9. Crear composicions gràficoplàstiques personals i col·lectives.

9.1. Reflexiona i avalua oralment i per escrit el procés creatiu propi i aliè des de la idea inicial fins a l'execució definitiva.

10. Dibuixar amb diferents nivells d'iconicitat de la imatge.

10.1. Comprèn i empra els diferents nivells d'iconicitat de la imatge gràfica, elabora esbossos, apunts, dibuixos esquemàtics, analítics i mimètics.

11. Conèixer i aplicar les possibilitats expressives de les tècniques gràficoplàstiques seques, humides i mixtes. La tèmpera, els llapis de grafit i de color. El collage.

11.1. Utilitza amb propietat les tècniques gràficoplàstiques conegudes i les aplica de forma adequada a l'objectiu de l'activitat.

11.2. Utilitza el llapis de grafit i de color, creant el clarobscur en composicions figuratives i abstractes mitjançant l'aplicació del llapis de forma contínua en superfícies homogènies o degradades.

11.3. Experimenta amb les tèmperes aplicant la tècnica de diferents formes (pinzells, esponges, degotejos, diferents graus d'humitat, estampacions...) i en valora les possibilitats expressives segons el grau d'opacitat i la creació de textures visuals cromàtiques.

11.4. Utilitza el paper com a material, manipulant-lo, esquinçant-lo o plegant-lo i crea textures visuals i tàctils per elaborar composicions, collages i figures tridimensionals.



11.5. Crea amb el paper retallat formes abstractes i figuratives i les compon amb finalitats il·lustratives, decoratives o comunicatives.

11.6. Aprofita materials reciclats per elaborar obres de forma responsable amb el medi ambient aprofitant-ne les qualitats gràficoplàstiques.

11.7. Manté el seu espai de treball i el seu material en perfecte ordre i estat i l'aporta a l'aula quan és necessari per dur a terme les activitats.

BLOC 2. COMUNICACIÓ AUDIOVISUAL

Continguts

Identificació de les causes per les quals es produeixen les il·lusions òptiques. Factors i elements que hi intervenen.

Introducció a les lleis visuals de la Gestalt i aplicació d'aquests coneixements en l'elaboració d'obres pròpies.

Significant i significat en les obres visuals.

Creació d'imatges amb diferents graus d'iconicitat com ara esbossos, dibuixos esquemàtics, mimètics, etc.

Identificació i creació de símbols i icones.

Anàlisi d'imatges valorant-ne els elements significatius i fent-ne una lectura objectiva (descriptiva) i subjectiva (interpretació del significat).

Introducció a la composició fotogràfica i aplicació dels seus fonaments en la realització d'obres pròpies.

Creació de còmics fent un ús creatiu dels recursos estilístics propis d'aquest llenguatge visual amb una finalitat expressiva i comunicativa.

Experimentació i ús de la imatge en moviment per a la creació d'animacions.

Identificació dels diferents elements de la comunicació visual.

Utilització correcta dels elements que intervenen en la comunicació audiovisual.

Experimentació de tot el procés de la creació en el llenguatge audiovisual (guió, guió il·lustrat, etc.) i valoració objectiva dels resultats obtinguts.

Publicitat i els seus recursos visuals. Identificació i experimentació dels recursos visuals emprats en la producció de publicitat.

Anàlisi del llenguatge cinematogràfic i interès per la seva funció expressiva i el reconeixement de la funció que aquest art té en el nostres dies.

Utilització de les eines digitals per realitzar projectes de manera adequada.

Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable

1. Identificar els elements i factors que intervenen en el procés de percepció d'imatges.

Analitzar i realitzar còmics aplicant els recursos de manera apropiada.



- 1.1. *Analitza les causes per les quals es produeix una il·lusió òptica aplicant coneixements dels processos perceptius.*
2. Reconèixer les lleis visuals de la Gestalt que possibiliten les il·lusions òptiques i aplicar aquestes lleis en l'elaboració d'obres pròpies.
 - 2.1. *Identifica i classifica diferents il·lusions òptiques segons les diferents lleis de la Gestalt.*
 - 2.2. *Dissenya il·lusions òptiques basant-se en les lleis de la Gestalt.*
3. Identificar significant i significat en un signe visual.
 - 3.1. *Distingeix significant i significat en un signe visual.*
4. Reconèixer els diferents graus d'iconicitat en imatges presents en l'entorn comunicatiu.
 - 4.1. *Diferencia imatges figuratives d'abstractes.*
 - 4.2. *Reconeix diferents graus d'iconicitat en una sèrie d'imatges.*
 - 4.3. *Crea imatges amb diferents graus d'iconicitat basant-se en un mateix tema.*
5. Distingir i crear diferents tipus d'imatges segons la relació significant-significat: símbols i icones.
 - 5.1. *Distingeix símbols d'icones.*
 - 5.2. *Dissenya símbols i icones.*
6. Descriure, analitzar i interpretar una imatge distingint-ne els aspectes denotatiu i connotatiu.
 - 6.1. *Fa la lectura objectiva d'una imatge i n'identifica, classifica i descriu els elements.*
 - 6.2. *Analitza una imatge mitjançant una lectura subjectiva, n'identifica els elements de significació, narratius i les eines visuals utilitzades i en treu conclusions i n'interpreta el significat.*
7. *Analitzar i fer fotografies i comprendre'n i aplicar-ne els fonaments.*
 - 7.1. *Identifica diferents enquadraments i punts de vista en una fotografia.*
 - 7.2. *Realitza fotografies amb diferents enquadraments i punts de vista i aplica diferents lleis compositives.*
8. Analitzar i elaborar còmics aplicant els recursos de forma apropiada.
 - 8.1. *Dissenya un còmic utilitzant de manera adequada vinyetes i cartel·les, globus, línies cinètiques i onomatopeies.*
9. *Conèixer els fonaments de la imatge en moviment i explorar-ne les possibilitats expressives.*
 - 9.1. *Elabora una animació amb mitjans digitals o analògics.*
10. Diferenciar i analitzar els diferents elements que intervenen en un acte de comunicació.



10.1. Identifica i analitza els elements que intervenen en diferents actes de comunicació visual.

11. Reconèixer les diferents funcions de la comunicació.

11.1. Identifica i analitza els elements que intervenen en diferents actes de comunicació audiovisual.

11.2. Distingeix la funció o funcions que predominen en diferents missatges visuals i audiovisuals.

12. Utilitzar de manera adequada els llenguatges visual i audiovisual amb diferents funcions. 12.1. Dissenya, en equip, missatges visuals i audiovisuals amb diferents funcions, utilitza diferents llenguatges i codis i segueix de manera ordenada les diferents fases del procés (guió tècnic, guió il·lustrat, realització...). Valora de manera crítica els resultats.

13. Identificar i reconèixer els diferents llenguatges visuals; apreciar-ne els diferents estils i tendències, i valorar, respectar i gaudir del patrimoni històric i cultural.

13.1. Identifica els recursos visuals presents en missatges publicitaris visuals i audiovisuals.

14. Identificar i emprar recursos visuals com ara les figures retòriques en el llenguatge publicitari.

14.1. Dissenya un missatge publicitari i empra recursos visuals com les figures retòriques.

15. Apreciar el llenguatge del cinema, analitzar obres de manera crítica, ubicar-les en el seu context històric i sociocultural i reflexionar sobre la relació del llenguatge cinematogràfic amb el missatge de l'obra.

15.1. Reflexiona críticament sobre una obra de cinema, la ubica en el seu context i analitza la narrativa cinematogràfica en relació amb el missatge.

16. Comprendre els fonaments del llenguatge multimèdia, valorar les aportacions de les tecnologies digitals i ser capaç d'elaborar documents mitjançant aquest llenguatge.

16.1. Elabora documents multimèdia per presentar un tema o projecte emprant els recursos digitals de manera adequada.

BLOC 3. DIBUIX TÈCNIC

Continguts

Entendre, identificar i traçar els elements geomètrics bàsics.

Ús de les eines pròpies del dibuix tècnic de forma correcta (llapis portamines, escaire, cartabó, compàs, etc.).



Representació tècnica de triangles i quadrilàters: punts i rectes característics, propietats geomètriques i matemàtiques i construccions més habituals.

Estudi i representació tècnica de les diferents formes poligonals regulars.

Representació de corbes tècniques i còniques i aplicació de tangències.

Creació de composicions amb finalitats estètiques mitjançant mòduls.

Representació de volum amb els diferents sistemes de representació: sistema dièdric, sistema axonomètric i perspectiva cònica de manera bàsica.

Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable

1. Comprendre i emprar els conceptes espacials de *punt*, *línia* i *pla*.
 - 1.1. *Traça les rectes que passen per cada parell de punts, usant el regle, i resalta el triangle que es forma.*
2. Analitzar com es pot definir una recta amb dos punts i un pla amb tres punts no alineats o amb dues rectes secants.
 - 2.1. *Assenyala dues de les arestes d'un paral·lelepípede sobre models reals, estudia si defineixen un pla o no i explica quin és, en cas afirmatiu.*
3. Construir diferents tipus de rectes utilitzant l'escaire i el cartabó, havent repassat prèviament aquests conceptes.
 - 3.1. *Traça rectes paral·leles, transversals i perpendiculars a una altra de donada, que passin per punts definits utilitzant escaire i cartabó amb suficient precisió.*
4. Conèixer amb fluïdesa els conceptes de *circumferència*, *cercle* i *arc*.
 - 4.1. *Construeix una circumferència lobulada de sis elements utilitzant el compàs.*
5. Utilitzar el compàs i fer exercicis variats per familiaritzar-se amb aquesta eina.
 - 5.1. *Divideix la circumferència en sis parts iguals, usant el compàs, i dibuixa amb el regle l'hexàgon regular i el triangle equilàter que es possibilita.*
6. Comprendre els conceptes d'*angle* i *bisectriu* i la classificació d'angles aguts, rectes i obtusos.
 - 6.1. *Identifica els angles de 30°, 45°, 60° i 90° a l'escaire i al cartabó.*
7. Estudiar la suma i resta d'angles i comprendre la forma de mesurar-los.
 - 7.1. *Suma o resta angles positius o negatius amb regle i compàs.*
8. Estudiar el concepte de *bisectriu* i el seu procés de construcció.
 - 8.1. *Construeix la bisectriu d'un angle qualsevol, amb regla i compàs.*
9. Diferenciar clarament entre recta i segment prenent mesures de segments amb el regle o utilitzant el compàs.



- 9.1. Suma o resta segments, sobre una recta, mesurant amb el regle o utilitzant el compàs.
10. Traçar la mediatriu d'un segment utilitzant compàs i regle; també utilitzant regle, escaire i cartabó.
- 10.1. Traça la mediatriu d'un segment utilitzant compàs i regle; també utilitzant regle, escaire i cartabó.
11. Estudiar les aplicacions del teorema de Tales.
- 11.1. Divideix un segment en parts iguals aplicant el teorema de Tales.
- 11.2. Escala un polígon aplicant el teorema de Tales.
12. Conèixer llocs geomètrics i definir-los.
- 12.1. Explica, verbalment o per escrit, els exemples més comuns de llocs geomètrics (mediatriu, bisectriu, circumferència, esfera, rectes paral·leles, plans, paral·lels).
13. Comprendre la classificació dels triangles en funció dels costats i els angles.
- 13.1. Classifica qualsevol triangle observant-ne els costats i els angles.
14. Construir triangles coneixent-ne tres dades (costats o angles).
- 14.1. Construeix un triangle coneixent dos costats i un angle, o dos angles i un costat, o els tres costats, utilitzant correctament les eines.
15. Analitzar les propietats dels punts i rectes característics d'un triangle.
- 15.1. Determina el baricentre, l'incentre o el circumcentre de qualsevol triangle, construint prèviament les mitjanes, bisectrius o mediatris corresponents.
16. Conèixer les propietats geomètriques i matemàtiques dels triangles rectangles i aplicar-les amb propietat per construir-los.
- 16.1. Dibuixa un triangle rectangle coneixent la hipotenusa i un catet.
17. Conèixer els diferents tipus de quadrilàters.
- 17.1. Classifica correctament qualsevol quadrilàter.
18. Executar les construccions més habituals de paral·lelograms.
- 18.1. Construeix qualsevol paral·lelogram coneixent dos costats consecutius i una diagonal.
19. Classificar els polígons en funció dels costats, reconeixent els regulars i els irregulars.
- 19.1. Classifica correctament qualsevol polígon de 3 a 5 costats i diferencia clarament si és regular o irregular.
20. Estudiar la construcció dels polígons regulars inscrits en la circumferència.



20.1. Construeix correctament polígons regulars de fins a 5 costats inscrits en una circumferència.

21. Estudiar la construcció de polígons regulars coneixent-ne el costat.

21.1. Construeix correctament polígons regulars de fins a 5 costats coneixent-ne el costat.

22. Comprendre les condicions dels centres i les rectes tangents en els diferents casos de tangència i enllaços.

22.1. Resol correctament els casos de tangència entre circumferències utilitzant adequadament les eines.

22.2. Resol correctament els diferents casos de tangència entre circumferències i rectes utilitzant adequadament les eines.

23. Comprendre la construcció de l'oval i de l'ovoide bàsics i aplicar les propietats de les tangències entre circumferències.

23.1. Construeix correctament un oval regular coneixent-ne el diàmetre major.

24. Analitzar i estudiar les propietats de les tangències en els ovals i els ovoides.

24.1. Construeix diversos tipus d'ovals i ovoides segons els diàmetres coneguts.

25. Aplicar les condicions de les tangències i enllaços per construir espirals de 2, 3, 4 i 5 centres.

25.1. Construeix correctament espirals de 2, 3 i 4 centres.

26. Estudiar els conceptes de simetria, gir i translació i els aplica al disseny de composicions amb mòduls.

26.1. Executa dissenys aplicant repeticions, girs i simetries de mòduls.

27. Comprendre el concepte de projecció i aplicar-lo al dibuix de les vistes d'objectes i comprendre la utilitat de les acotacions practicant sobre les tres vistes d'objectes senzills partint de l'anàlisi de les vistes principals.

27.1. Dibuixa correctament les vistes principals de volums freqüents i identifica les tres projeccions dels vèrtexs i les arestes.

28. Comprendre i practicar el procediment de la perspectiva cavallera aplicada a volums elementals.

28.1. Construeix la perspectiva cavallera de prismes i cilindres simples aplicant correctament coeficients de reducció senzills.

29. Comprendre i practicar els processos de construcció de perspectives isomètriques de volums senzills.

29.1. Realitza perspectives isomètriques de volums senzills utilitzant correctament l'escaire i el cartabó per al traçat de paral·lels.



Quart curs

BLOC 1. EXPRESSIÓ PLÀSTICA

Continguts

Llenguatge visual. La imatge com a mitjà de comunicació i expressió.
Composició. Estudi dels seus elements: moviment, forma-fons, ritme, etc.
Experimentació amb tècniques materials gràficoplàstiques i suports.
Subjectivitat del color.
Procés de creació: esbós, projecte, avaluació, autoavaluació pròpia i col·lectiva.
Elaboració de projectes plàstics de forma individual i col·lectiva.
Interès per conèixer diferents estils artístics i valoració i respecte pel patrimoni artístic i cultural.

Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable

1. Realitzar composicions creatives, individuals i en grup, que evidencin les diferents capacitats expressives del llenguatge plàstic i visual i desenvolupar la creativitat i expressar-la, preferentment, amb la subjectivitat del seu llenguatge personal o utilitzant els codis, la terminologia i els procediments del llenguatge visual i plàstic a fi d'enriquir les seves possibilitats de comunicació.
 - 1.1. *Realitza composicions artístiques seleccionant i utilitzant els diferents elements del llenguatge plàstic i visual.*
2. Realitzar obres plàstiques experimentant i utilitzant diferents suports i tècniques, tant analògiques com digitals i valorar l'esforç de superació que suposa el procés creatiu.
 - 2.1. *Aplica les lleis de composició, crea esquemes de moviments i ritmes i empra els materials i les tècniques amb precisió.*
 - 2.2. *Estudia i explica el moviment i les línies de força d'una imatge.*
 - 2.3. *Canvia el significat d'una imatge per mitjà del color.*
3. Triar els materials i les tècniques més adequades per elaborar una composició sobre la base d'uns objectius prefixats i de l'autoavaluació contínua del procés de realització.
 - 3.1. *Coneix i tria els materials més adequats per realitzar projectes artístics.*
 - 3.2. *Utilitza amb propietat els materials i els procediments més idonis per representar i expressar-se en relació amb els llenguatges gràficoplàstics, manté el seu espai de treball i el seu material en perfecte estat i l'aporta a l'aula quan és necessari per elaborar les activitats.*



4. Realitzar projectes plàstics que comportin una organització de forma cooperativa i valorar la feina en equip com a font de riquesa en la creació artística.

4.1. Entén el procés i les fases de creació artística i l'aplica a la producció de projectes personals i de grup.

5. Reconèixer en obres d'art la utilització de diferents elements i tècniques d'expressió, apreciar els diferents estils artístics, valorar el patrimoni artístic i cultural com un mitjà de comunicació i gaudi individual i col·lectiu i contribuir a la seva conservació a través del respecte i la divulgació de les obres d'art.

5.1. Explica, utilitzant un llenguatge adequat, el procés de creació d'una obra artística i analitza els suports, materials i tècniques gràficoplàstiques que constitueixen la imatge, així com els elements compositius.

5.2. Analitza i llegeix imatges de diferents obres d'art i les situa en el període a què pertanyen

BLOC 2. DIBUIX TÈCNIC

Continguts

Eines i materials de dibuix tècnic.

Geometria plana. Polígons.

Tangències.

Sistema dièdric. Vistes.

Construcció de formes tridimensionals. Perspectiva axonomètrica, cavallera i cònica.

Realització de peces i traçats geomètrics senzills utilitzant programes de dibuix amb ordinador.

Precisió i pulcritud en la utilització dels materials de dibuix tècnic.

criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable

1. Analitzar la configuració de dissenys fets amb formes geomètriques planes i crear composicions on intervinguin diversos traçats geomètrics utilitzant amb precisió i pulcritud els materials de dibuix tècnic.

1.1. Diferencia el sistema de dibuix descriptiu del perceptiu.

1.2. Resol problemes senzills referits a quadrilàters i a polígons emprant amb precisió els materials de dibuix tècnic.

1.3. Resol problemes bàsics de tangències i enllaços.

1.4. Resol i analitza problemes de configuració de formes geomètriques planes i els aplica a la creació de dissenys personals.



2. Diferenciar i utilitzar els diferents sistemes de representació gràfica i reconèixer la utilitat del dibuix de representació objectiva en l'àmbit de les arts, l'arquitectura, el disseny i l'enginyeria.

2.1. Visualitza formes tridimensionals definides per les vistes principals.

2.2. Dibuixa les vistes (l'alçat, la planta i el perfil) de figures tridimensionals senzilles.

2.3. Dibuixa perspectives de formes tridimensionals, utilitzant i seleccionant el sistema de representació més adequat.

2.4. Realitza perspectives còniques frontals i obliqües triant el punt de vista més adequat.

3. Utilitzar diferents programes de dibuix per ordinador per construir traçats geomètrics i peces senzilles en els diferents sistemes de representació.

3.1. Utilitza les tecnologies de la informació i la comunicació per crear dissenys geomètrics senzills.

BLOC 3. FONAMENTS DEL DISSENY

Continguts

Comunicació visual. Finalitats.

Classificació dels objectes. Família o branca. Estètica i funcionalitat.

Disseny. Realització de composicions modulars bàsiques.

Utilització de la tecnologia de la informació i de la comunicació en les produccions pròpies i col·lectives.

Imatge corporativa d'una empresa. Fases de realització.

Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge valuables

1. Percebre i interpretar críticament les imatges i les formes del seu entorn cultural sent sensible a les qualitats plàstiques, estètiques i funcionals i apreciament el procés de creació artística, tant en obres pròpies com alienes i distingir-ne i valorar-ne les diferents fases.

1.1. Coneix els elements i finalitats de la comunicació visual.

1.2. Observa i analitza els objectes del nostre entorn en el vessant estètic i de funcionalitat i utilitat utilitzant el llenguatge visual i verbal.

2. Identificar els diferents elements que formen l'estructura del llenguatge del disseny.

2.1. Identifica i classifica diferents objectes en funció de la família o branca del disseny.

3. Realitzar composicions creatives que evidencien les qualitats tècniques i expressives del llenguatge del disseny, les adapta a les diferents àrees i valora la feina en equip per crear idees originals.



3.1. Realitza diferents tipus de disseny i composicions modulars utilitzant les formes geomètriques bàsiques i estudia l'organització del pla i de l'espai.

3.2. Coneix i planifica les diferents fases de realització de la imatge corporativa d'una empresa.

3.3. Realitza composicions creatives i funcionals, les adapta a les diferents àrees del disseny i valora el treball organitzat i seqüenciat en la realització de tot projecte, així com l'exactitud, l'ordre i la neteja en les representacions gràfiques.

3.4. Utilitza les tecnologies de la informació i la comunicació per dur a terme els propis projectes artístics de disseny.

3.5. Planifica les passes que cal seguir en la realització de projectes artístics i respecta les realitzades per companys.

BLOC 4. LENGUATGE AUDIOVISUAL I MULTIMÈDIA

Continguts

Llenguatge audiovisual i multimèdia. Finalitats.

Guió il·lustrat. El guió i la seva producció.

Cinema. Estudi tècnic: anàlisi del pla, moviment, l'angulació de la càmera.

Fotografia. Realització i estudi de les possibilitats expressives.

Disseny en publicitat. Estudi dels elements gràficoplàstics que la componen.

Disseny gràfic assistit per ordinador. Tractament de la imatge.

Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable

1. Identificar els diferents elements que formen l'estructura narrativa i expressiva bàsica del llenguatge audiovisual i multimèdia, descriure correctament les passes necessàries per produir un missatge audiovisual i valorar la tasca d'equip.

1.1. Analitza els tipus de pla que apareixen en diferents pel·lícules cinematogràfiques i en valora els factors expressius.

1.2. Elabora un guió il·lustrat com a guió per a la seqüència d'una pel·lícula.

2. Reconèixer els elements les finalitats que integren els diferents llenguatges audiovisuals.

2.1. Visiona diferents pel·lícules cinematogràfiques i n'identifica i n'analitza els diferents plans, angulacions i moviments de càmera.

2.2. Analitza i realitza diferents fotografies tenint en compte diversos criteris estètics.

2.3. Recopila diferents imatges de premsa i n'analitza les finalitats.



3. Realitzar composicions creatives a partir de codis utilitzats en cada llenguatge audiovisual i mostrar interès pels avenços tecnològics vinculats a aquests llenguatges.

3.1. Elabora imatges digitals utilitzant diferents programes de dibuix per ordinador.

3.2. Projecta un disseny publicitari utilitzant els diferents elements del llenguatge gràficoplàstic.

3.3. Realitza, seguint l'esquema del procés de creació, un projecte personal.

4. Mostrar una actitud crítica davant les necessitats de consum creades per la publicitat i rebutjar els elements que suposen discriminació sexual, social o racial.

4.1. Analitza elements publicitaris amb una actitud crítica des del coneixement dels elements que els componen.