

# **Instituto Agustín Espinosa - 2016-17.**

## **Departamento de Dibujo.**

### **Estándares de aprendizaje evaluables de 3º ESO.**

1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.
2. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.
3. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
4. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito 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.
5. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)
6. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo
7. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito
8. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
9. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
10. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
11. Realiza 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.
12. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
13. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
14. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
15. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
16. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
17. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
18. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
19. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
20. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o

degradadas.

21. Experimenta con las témperas 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.

22. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

23. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

24. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.

25. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

26. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

27. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

28. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

29. Distingue significante y significado en un signo visual.

30. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

31. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

32. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

33. Distingue símbolos de iconos.

34. Diseña símbolos e iconos.

35. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

36. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

37. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

38. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

39. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

40. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

41. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

42. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.

43. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

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.

45. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

46. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

47. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

48. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

49. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.

50. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.

51. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos

definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

52. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.

53. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.

54. Identifica los ángulos de  $30^\circ$ ,  $45^\circ$ ,  $60^\circ$  y  $90^\circ$  en la escuadra y en el cartabón.

55. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

56. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

57. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

58. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

59. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.

60. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

61. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).

62. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

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

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

65. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.

66. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

67. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

68. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.

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

70. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

71. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

72. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

73. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

74. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.

75. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

76. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

77. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

78. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

79. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.