

# **EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL**

## **CURSO 2020/21**

### **GRUPO 2º ESO**

#### **OBJETIVOS**

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros, etc.
3. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
4. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y del color pigmento.
5. Diferenciar las distintas texturas: naturales, artificiales, táctiles y visuales valorando su capacidad expresiva.
6. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
7. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
8. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.
9. Identificar los elementos y los factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
10. Conocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicarlas en la elaboración de obras propias.
11. Distinguir y crear diferentes tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.
12. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando sus fundamentos.
13. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
14. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
15. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias y valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante este lenguaje.
17. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
18. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.

19. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados y usando la herramienta de forma fluida.
20. Comprender los conceptos de ángulo y de bisectriz y la clasificación de ángulos.
21. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla, y también utilizando regla, escuadra y cartabón.
22. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
23. Conocer lugares geométricos y definirlos.
24. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
25. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de estos.
26. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
27. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
28. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
29. Comprender la construcción del óvalo y el ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
30. Estudiar los conceptos de simetría, giro y traslación, aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
31. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos, entendiendo la utilidad de las acotaciones y practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.
32. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
33. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.
34. Utilizar el lenguaje plástico y visual para realizar composiciones creativas, individuales y en grupo para enriquecer sus posibilidades de comunicación.
35. Utilizar el lenguaje digital y analógico para realizar obras plásticas.
36. Elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y autoevaluar el proceso de realización.
37. Trabajar cooperativamente en la realización de los proyectos plásticos.
38. Apreciar y valorar los distintos estilos artísticos de nuestro patrimonio a través del análisis y trabajo sobre obras de arte.
39. Utilizar la geometría y trazos geométricos en el diseño plástico velando por la limpieza en los materiales de dibujo técnico.
40. Usar el dibujo como representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

41. Representar trazos geométricos y piezas sencillas a través de herramientas tecnológicas.
42. Analizar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades.
43. Extraer los elementos básicos de la estructura del lenguaje del diseño.
44. Fomentar la creatividad en las composiciones técnicas y expresivas del diseño.
45. Analizar el lenguaje audiovisual y multimedia profundizando en los elementos que forman la estructura narrativa y expresiva para elaborar mensajes propios.
46. Desarrollar una actitud crítica ante la publicidad.