

## INFORMACIÓN DE LA MATERIA OPTATIVA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

2 HORAS SEMANALES en 4º ESO

La materia de Educación plástica visual y audiovisual es por su naturaleza integradora e interdisciplinar, es fundamental en esta etapa de desarrollo del alumnado, teniendo como finalidad principal proporcionar las herramientas y recursos que le permitan analizar y comprender la realidad natural, social y cultural que le rodea, al mismo tiempo que aprende a expresar, de forma creativa y crítica, sus sentimientos, ideas y experiencias.

Los contenidos de 4º ESO de esta asignatura suponen una ampliación de los adquiridos en 1º y 2º en los que se destacan los siguientes **bloques**



- 1: Expresión plástica.
- 2: Dibujo técnico aplicado a proyectos.
- 3: Fundamentos del diseño.
- 4: Lenguaje audiovisual y multimedia.

La formación en esta etapa engloba el aprendizaje de los distintos lenguajes plásticos, desde el cine, la fotografía, el diseño hasta el dibujo técnico. Estos recursos son fundamentales para asimilar contenidos de otras áreas y suponen la base fundamental para futuros estudios, respondiendo a las necesidades comunicativas actuales, profundizando en el proceso creativo para resolver problemas de la realidad cotidiana y el uso determinante de las nuevas tecnologías como medio expresivo.

Esta optativa de Educación Plástica Visual y Audiovisual es puente fundamental para todo alumno que quiera **completar su educación artística y técnica** así como para aquellos que tienen interés en continuar estudios que desarrollen su vocación en bachillerato científico-técnico o de humanidades en nuestro Instituto en las asignaturas de **Dibujo Artístico y Dibujo Técnico y ciclo de imagen;**

en **ciclos artísticos** en otros centros como fin en sí mismos, o **cimiento para continuar estudios superiores de formación de profesionales creativos:**

**Enseñanzas Artísticas Superiores, Imagen, Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño, Bellas Artes y otras afines, Enseñanzas creativas en sus múltiples facetas, interiores, moda, producto gráfico, multimedia, joyería, ilustración, diseño web, etc. Arquitectura e Ingenierías, Mecánica. Aeronáutico. Navales. Minas. Agrónomo. Montes. Forestales. Topografía. Geodesia y Cartografía...**

**Ciclos formativos de Grado Medio y Superior como: Edificación y Obra Civil. Fabricación Mecánica. Madera y Mueble. Artes Gráficas. Electricidad y electrónica...**



## CONTENIDOS

### Expresión plástica

Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual.

Significado del color.

Ritmo y movimiento.

Técnicas artísticas. Técnica secas, húmedas y mixtas.  
distintos materiales y soportes según las diferentes técnicas.

Realización y seguimiento del proceso de creación: bocetos (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación

Pautas para la elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa, desarrollando la iniciativa, creatividad e imaginación.

Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo de un proyecto.

Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas en la historia del arte.



### Dibujo Técnico aplicado a proyectos.

Trazados fundamentales en diseños compositivos.

Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares por diferentes métodos.

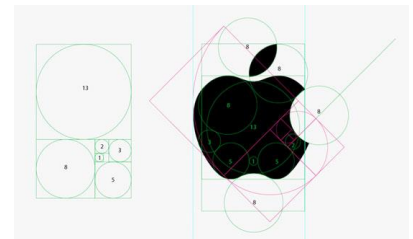
Tangencias y enlaces aplicándolo en la creación de diseños.

Sistemas de representación:

Diédrico y Perspectivas isométrica, caballera, cónica.

El dibujo técnico en obras artísticas, arquitectura, diseño y la ingeniería. Aplicación de los sistemas en un proyecto.

Iniciación al diseño por ordenador aplicado al dibujo técnico.



### Fundamentos del diseño

Concepto de diseño y su importancia en la actualidad. Elementos y finalidades de la comunicación visual.

Funciones del diseño. Ámbitos del diseño. Elementos del diseño.

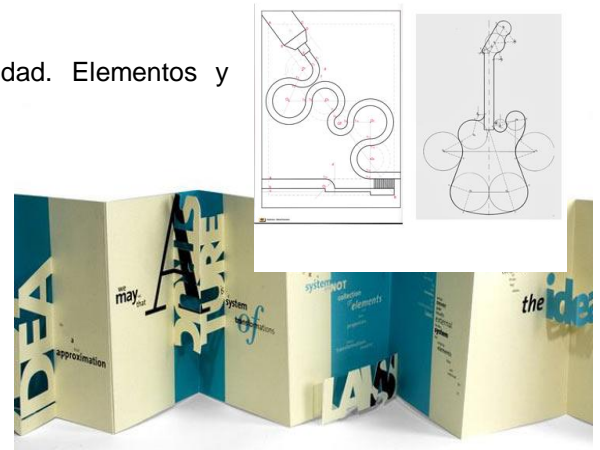
El logotipo

Proceso de un proyecto de diseño.

Tipografía.

Simbolismo del color. Su aplicación al diseño.

Nuevas tecnologías y aplicaciones en un proyecto.



### Lenguaje audiovisual y multimedia

Elementos del lenguaje audiovisual. Introducción al cine y la fotografía.

Análisis de imágenes fijas y cinematográficas.

Creación y manipulación de imágenes por ordenador.

Desarrollo de un proyecto audiovisual.

Programas de edición de audio y video

Análisis de anuncios audiovisuales.

