



AREA/MATERIA: Educación plástica, visual y audiovisual (LOMCE)

CURSO: 1°

ETAPA:

Educación  
Secundaria  
Obligatoria

## Estándares

Código	Estándares	Valor Máximo
1.1.1.	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.	0.114
1.2.1.	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.	0.114
1.2.2.	Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.	0.114
1.3.1.	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¿)	0.114
1.4.1.	Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	0.114
1.5.1.	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.	0.114
1.6.1.	Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.	0.114
1.7.1.	Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	0.114
1.8.1.	Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.	0.114
1.9.1.	Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	0.114
1.9.2.	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.	0.114
1.9.3.	Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.	0.114
1.9.4.	Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma	0.114

	responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico ¿ plásticas.	
1.9.5.	Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	0.114
2.1.1.	Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	0.114
2.2.1.	Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.	0.114
2.2.2.	Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.	0.114
2.3.1.	Distingue significativo y significado en un signo visual.	0.114
2.4.3.	Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.	0.114
2.4.1.	Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	0.114
2.4.2.	Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	0.114
2.5.1.	Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.	0.114
2.5.2.	Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas.	0.114
2.6.1.	Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	0.114
2.6.2.	Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	0.114
2.7.1.	Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	0.114
2.8.1.	Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	0.114
2.9.1.	Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	0.114
3.1.1.	Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.	0.114
3.2.1.	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.	0.114
3.3.1.	Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	0.114
3.4.1.	Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.	0.114
3.5.1.	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.	0.114
3.6.1.	Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.	0.114

3.7.1.	Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.	0.114
3.8.1.	Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	0.114
3.9.1.	Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	0.114
3.10.1.	Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	0.114
3.11.1.	Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).	0.114
3.12.1.	Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.	0.114
3.13.1.	Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.	0.114
3.14.1.	Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.	0.114
3.15.1.	Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.	0.114
3.16.1.	Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	0.114