

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

2020/2021

ASPECTOS GENERALES

- A. Contextualización**
- B. Organización del departamento de coordinación didáctica**
- C. Justificación legal**
- D. Objetivos generales de la etapa**
- E. Presentación de la materia**
- F. Elementos transversales**
- G. Contribución a la adquisición de las competencias claves**
- H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas**
- I. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación**
- J. Medidas de atención a la diversidad**
- K. Actividades complementarias y extraescolares**
- L. Indicadores de logro e información para la memoria de autoevaluación**
- M. Tipos de actividades y tareas**

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 1º DE E.S.O.
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 2º DE E.S.O.
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3º DE E.S.O.
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 4º DE E.S.O.



**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL
EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA
2020/2021**

ASPECTOS GENERALES

A. Contextualización

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 8.2 del Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, «los centros docentes establecerán en su proyecto educativo los criterios generales para la elaboración de las programaciones didácticas de cada una de las materias y, en su caso, ámbitos que componen la etapa, los criterios para organizar y distribuir el tiempo escolar, así como los objetivos y programas de intervención en el tiempo extraescolar, los criterios y procedimientos de evaluación y promoción del alumnado, y las medidas de atención a la diversidad, o las medidas de carácter comunitario y de relación con el entorno, para mejorar el rendimiento académico del alumnado».

Asimismo y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5 de la Orden 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso del aprendizaje del alumnado, «a tales efectos, y en el marco de las funciones asignadas a los distintos órganos existentes en los centros en la normativa reguladora de la organización y el funcionamiento de los mismos, y de conformidad con lo establecido en el artículo 7.2 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, desarrollarán y complementarán, en su caso, el currículo en su proyecto educativo y lo adaptarán a las necesidades de su alumnado y a las características específicas del entorno social y cultural en el que se encuentra, configurando así su oferta formativa».

Además y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 2.6 de la Orden 14 de julio, «los departamentos de coordinación didáctica elaborarán las programaciones correspondientes a los distintos cursos de las materias que tengan asignadas a partir de lo establecido en los Anexos I, II y III, mediante la concreción de los objetivos establecidos, la ordenación de los contenidos, los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y calificación, y su vinculación con el resto de elementos del currículo, así como el establecimiento de la metodología didáctica».

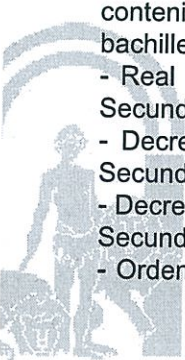
B. Organización del departamento de coordinación didáctica

El Departamento de Dibujo, después de conocer los grupos de cada nivel queda distribuido de la siguiente forma:

MATERIA	CURSO	GRUPO	TIPOLOGÍA
EPV	1º	A,B,C,D,E	TRONCAL
EPV	2º	A,B,C,D,E,F	TRONCAL
EPV	3º	B,C,D	OPTATIVA
EPV	4º	A,B,C	OPTATIVA
DT	1ºBACH	A	OPCIONAL
DT	2ºBACH	A	OPCIONAL

C. Justificación legal

- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Orden 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria



Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso del aprendizaje del alumnado.
- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de los institutos de educación secundaria, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.

D. Objetivos generales de la etapa

Conforme a lo dispuesto en el artículo 3 del Decreto 111/2016, de 14 de junio la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

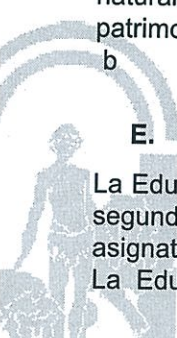
Además de los objetivos descritos en el apartado anterior, la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

- a) Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- b) Conocer y apreciar los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

E. Presentación de la materia

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia del bloque de asignaturas específicas para primer y segundo ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en Andalucía en 1º, 2º y 4º en el bloque de asignaturas específicas obligatorias y en 3º en el bloque de asignatura de libre configuración autonómica.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades



perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos, visuales y audiovisuales como recursos expresivos y contribuir al desarrollo integral del alumnado y al disfrute del entorno natural, social y cultural.

El lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de desarrollo: el saber ver y percibir para comprender, y el saber hacer para expresarse con la finalidad de comunicarse creativamente. También se orienta a profundizar en el autoconocimiento y en el conocimiento de la realidad para así transformarse y transformar la realidad más humanamente, convirtiendo a la propia persona en eje central de la misma.

Andalucía es una comunidad con un legado histórico, natural y cultural muy amplio, puesto en valor como motor económico de numerosas comarcas y generador de recursos y bienestar para la población. La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la formación cultural y artística del alumnado permitiéndole acceder a la comprensión, valoración y disfrute del mundo en el que se encuentra y la participación activa y consciente de su cultura, sociedad y familia. El patrimonio cultural y artístico andaluz cuenta con numerosos referentes universales, entre otros, la obra de artistas andaluces como Picasso y Velázquez, las referencias arquitectónicas y su legado estético y ornamental, ejemplificado en construcciones como La Alhambra, el legado andalusí en general y su relación con las construcciones geométricas. También contamos con relevantes artistas contemporáneos en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, cine, televisión, etc.

F. Elementos transversales

el Departamento establece una relación de cada uno de los criterios establecidos en la programación ,con los elementos transversales que se establecen como obligatorios por ley , como los colaborados con los distintos planes y proyectos asignados al centro

G. Contribución a la adquisición de las competencias claves

La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a adquirir la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC) poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y los lenguajes audiovisuales, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.

La materia también contribuirá a que el alumnado se acerque a diversas manifestaciones artísticas, con un especial interés a las propias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, dotándolo de instrumentos para su comprensión y valoración, y capacitándolo para enriquecer sus expresiones artísticas y formular opiniones con sentido crítico.

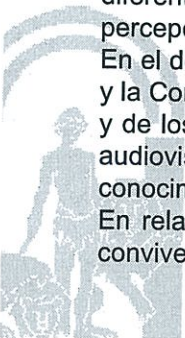
El desarrollo de la competencia comunicación lingüística (CCL) se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc.

De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

El desarrollo de la competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT) se facilita con el trabajo en aspectos espaciales de representación en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc.

En el desarrollo de la competencia digital (CD) se orientará en la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas, publicitarias y contenidos audiovisuales, así como en la creación de producciones de toda índole, por lo que se hace necesario el conocimiento y dominio de programas básicos de diseño y creación audiovisual.

En relación al desarrollo de la competencia social y cívica (CSC) esta materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer



el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales. La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

La competencia aprender a aprender (CAA) se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que los individuos piensan y perciben el mundo, siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión.

Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

El desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) facilitará que el alumnado tenga iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Se promoverá que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 18700773

Fecha Generación: 16/10/2020 08:58:39



H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas

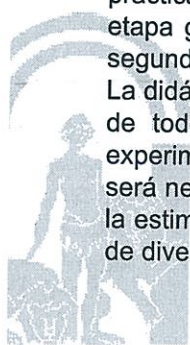
De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7 del Decreto 111/2016 de 14 de Junio y el artículo 4 de la Orden de 14 de julio de 2016, las recomendaciones de metodología didáctica para la Educación Secundaria Obligatoria son las siguientes:

1. El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral y, por ello, debe abordarse desde todas las materias y ámbitos de conocimiento. En el proyecto educativo del centro y en las programaciones didácticas se incluirán las estrategias que desarrollará el profesorado para alcanzar los objetivos previstos, así como la adquisición por el alumnado de las competencias clave.
2. Los métodos deben partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de éste y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.
3. Los centros docentes fomentarán la creación de condiciones y entornos de aprendizaje caracterizados por la confianza, el respeto y la convivencia como condición necesaria para el buen desarrollo del trabajo del alumnado y del profesorado.
4. Las líneas metodológicas de los centros docentes tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza, y los procesos de aprendizaje autónomo, y promover hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.
5. Las programaciones didácticas de las distintas materias de la Educación Secundaria Obligatoria incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.
6. Se estimulará la reflexión y el pensamiento crítico en el alumnado, así como los procesos de construcción individual y colectiva del conocimiento, y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.
7. Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación, adecuados a los contenidos de las distintas materias.
8. Se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizarlo mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas y diferentes formas de expresión.
9. Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas al dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.
10. Se fomentará el enfoque interdisciplinar del aprendizaje por competencias con la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y de actividades integradas que le permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.
11. Las tecnologías de la información y de la comunicación para el aprendizaje y el conocimiento se utilizarán de manera habitual como herramientas integradas para el desarrollo del currículo.

Basándonos en las recomendaciones metodológicas anteriores, para la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual se pueden tener en cuenta las siguientes estrategias metodológicas recogidas en la parte correspondiente del Anexo II de la Orden de 14 de julio de 2016.

La articulación secuencial de los contenidos de esta materia en el primer ciclo de la ESO permite gestionar los recursos metodológicos de manera que se adecuen a la edad y madurez del alumnado, proporcionando las pautas para un aprendizaje significativo, basado en la construcción de esquemas sobre conocimientos y prácticas previas. La consolidación de las estrategias, habilidades y conocimientos adquiridos en esta primera etapa garantiza el progreso adecuado de las competencias y logro de los objetivos de cara a los propios del segundo ciclo.

La didáctica de esta asignatura debe entenderse por tanto como una experiencia planificada y continua a lo largo de todos los cursos que abarca. Se trata de hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. Para ello será necesario establecer técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.



En este sentido, una de las líneas principales de actuación será el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, de manera individual o colectiva, con el fin de potenciar la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia. El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar. En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

Asimismo, se facilitará que el alumnado realice proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo y estilos de comunicación empáticos y eficaces.

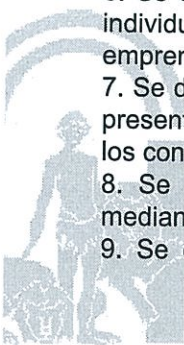
De otro lado, se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a sus vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador, incluyendo, además de los tradicionales, recursos actuales como los asociados a las culturas urbanas, especialmente aquellas generadas en nuestra Comunidad, o los que nos proporcionan las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías.

Además, el carácter práctico de esta materia permite que su impartición trascienda el espacio del aula y el propio centro, como por ejemplo con visitas guiadas a museos, talleres, platós, estudios de grabación, etc.

Por último, la coordinación de proyectos de trabajo con otras áreas de conocimiento propiciará la consecución de los objetivos de la etapa, otorgando un sentido globalizador a la materia. Esta conexión con otras disciplinas favorecerá por ejemplo la redacción y análisis de textos, la ampliación de conocimientos de física y matemáticas o la profundización en los acontecimientos relevantes de la Historia.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7 del Decreto 111/2016 de 14 de Junio y el artículo 4 de la Orden de 14 de julio de 2016, las recomendaciones de metodología didáctica para la Educación Secundaria Obligatoria son las siguientes:

1. El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral y, por ello, debe abordarse desde todas las materias y ámbitos de conocimiento. En el proyecto educativo del centro y en las programaciones didácticas se incluirán las estrategias que desarrollará el profesorado para alcanzar los objetivos previstos, así como la adquisición por el alumnado de las competencias clave.
2. Los métodos deben partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de éste y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.
3. Los centros docentes fomentarán la creación de condiciones y entornos de aprendizaje caracterizados por la confianza, el respeto y la convivencia como condición necesaria para el buen desarrollo del trabajo del alumnado y del profesorado.
4. Las líneas metodológicas de los centros docentes tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza, y los procesos de aprendizaje autónomo, y promover hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.
5. Las programaciones didácticas de las distintas materias de la Educación Secundaria Obligatoria incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.
6. Se estimulará la reflexión y el pensamiento crítico en el alumnado, así como los procesos de construcción individual y colectiva del conocimiento, y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.
7. Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación, adecuados a los contenidos de las distintas materias.
8. Se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizarlo mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas y diferentes formas de expresión.
9. Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera



relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas al dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.

10. Se fomentará el enfoque interdisciplinar del aprendizaje por competencias con la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y de actividades integradas que le permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

11. Las tecnologías de la información y de la comunicación para el aprendizaje y el conocimiento se utilizarán de manera habitual como herramientas integradas para el desarrollo del currículo.

Basándonos en las recomendaciones metodológicas anteriores, para la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual se pueden tener en cuenta las siguientes estrategias metodológicas recogidas en la parte correspondiente del Anexo II de la Orden de 14 de julio de 2016.

La articulación secuencial de los contenidos de esta materia en el primer ciclo de la ESO permite gestionar los recursos metodológicos de manera que se adecuen a la edad y madurez del alumnado, proporcionando las pautas para un aprendizaje significativo, basado en la construcción de esquemas sobre conocimientos y prácticas previas. La consolidación de las estrategias, habilidades y conocimientos adquiridos en esta primera etapa garantiza el progreso adecuado de las competencias y logro de los objetivos de cara a los propios del segundo ciclo.

La didáctica de esta asignatura debe entenderse por tanto como una experiencia planificada y continua a lo largo de todos los cursos que abarca. Se trata de hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. Para ello será necesario establecer técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.

En este sentido, una de las líneas principales de actuación será el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, de manera individual o colectiva, con el fin de potenciar la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia. El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar. En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

Asimismo, se facilitará que el alumnado realice proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo y estilos de comunicación empáticos y eficaces.

De otro lado, se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a sus vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador, incluyendo, además de los tradicionales, recursos actuales como los asociados a las culturas urbanas, especialmente aquellas generadas en nuestra Comunidad, o los que nos proporcionan las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías.

Además, el carácter práctico de esta materia permite que su impartición trascienda el espacio del aula y el propio centro, como por ejemplo con visitas guiadas a museos, talleres, platós, estudios de grabación, etc.

Por último, la coordinación de proyectos de trabajo con otras áreas de conocimiento propiciará la consecución de los objetivos de la etapa, otorgando un sentido globalizador a la materia. Esta conexión con otras disciplinas favorecerá por ejemplo la redacción y análisis de textos, la ampliación de conocimientos de física y matemáticas o la profundización en los acontecimientos relevantes de la Historia.

I. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación



De conformidad con lo dispuesto en el artículo 13.1 de la Orden de 14 de julio de 2016, «la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, formativa, integradora y diferenciada según las distintas materias del currículo».

Asimismo y de acuerdo con el artículo 14 de la Orden de 14 de julio de 2016, «los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de las distintas materias son los criterios de evaluación y su concreción en los estándares de aprendizaje evaluables». Además para la evaluación del alumnado se tendrán en consideración los criterios y procedimientos de evaluación y promoción incluidos en el proyecto educativo del centro, así como los criterios de calificación incluidos en la presente programación didáctica.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 15 de la Orden de 14 de julio de 2016, «el profesorado llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna y de su maduración personal en relación con los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria y las competencias clave. A tal efecto, utilizará diferentes procedimientos, técnicas o instrumentos como pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado.

Para evaluar la adquisición de los contenidos conceptuales, se utilizarán instrumentos que nos informen sobre el nivel de asimilación de esos contenidos: constatar que el alumno es capaz de identificar, reconocer, clasificar, comparar, explicar, recordar, enumerar, aplicar, etc. Acciones en las que el alumno pone de manifiesto el aprendizaje de un concepto, un hecho o un principio.

Para evaluar el dominio de los contenidos procedimentales, hemos de utilizar instrumentos que nos permitan constatar como el alumno va adquiriendo determinadas destrezas: comprobar cómo el alumno es capaz de manejar, manipular, construir, utilizar, reconstruir, probar, ejecutar, moverse, simular, En la medida que se van alcanzado los objetivos previstos, limitaremos el uso de pruebas y los exámenes tradicionales como únicas herramientas para evaluar a los alumnos. La observación, las entrevistas, los tests. Estos instrumentos los empleamos en la medida que nos facilitan un conocimiento continuo y adecuado del progreso de nuestros y nos permiten valorar en cada momento la calidad y el grado de aprendizaje.

Los instrumentos de evaluación que utilizaremos en el Departamento de Dibujo son :

- * Escala de observación

- * Cuaderno iSéneca

Las técnicas empleadas serán:

- * Pruebas escritas

- * Proyectos

- * Trabajos de investigación

- * Exposiciones

Los Criterios de Calificación :

- * La aplicación de los porcentajes de los Estándares Evaluables

Los mecanismos de recuperación serán :

- * Mismo curso : Se realizarán trabajos e investigaciones que incorporen los criterios no conseguidos.

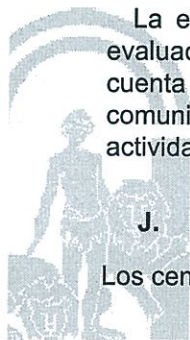
- * Materias pendientes :Supondrá la realización de un cuaderno, distribuido en relación a las tres evaluaciones ,cuya realización deberá cubrir los criterios y estándares suficientes como para seguir su aprendizaje. En caso de que el alumnos no realice correctamente el cuadernillo , deberá demostrar la adquisición de los estándares en una prueba realizada cada trimestre o final , si tampoco realiza las pruebas trimestrales.

- * Evaluación del proceso de enseñanza y de la propia práctica docente :

La evaluación se realizará por medio de los porcentajes conseguidos con los instrumentos y técnicas de evaluación , referenciándose como punto de partida del nivel de la evaluación inicial e INDIVIDUAL y teniendo en cuenta , la actitud , el interés , la adaptación al trabajo prolongado individual y grupal ,a la integración en la comunidad de aprendizajes, y al desarrollo técnico y de investigación y crecimiento individual de cualquier actividad/contenido

J. Medidas de atención a la diversidad

Los centros docentes desarrollarán las medidas, programas, planes o actuaciones para la atención a la



diversidad establecidas en el Capítulo IV del Decreto 111/2016, de 14 de Junio, así como en el Capítulo IV de la Orden de 14 de julio de 2016 en el marco de la planificación de la Consejería competente en materia de educación.

Concretando en el área del Dibujo, estas medidas de atención a la diversidad las desarrollamos adaptando las prácticas a los intereses de los grupos con diversidad; los proyectos, exposiciones y trabajos de investigación los planteamos al nivel necesario para que sean efectivos, intentando siempre que se aprecie una proyección real en el mundo laboral o vivencial

K. Actividades complementarias y extraescolares

-Visita a los talleres del Museo de BBAA. Grupos 1º, 3º, 4ºESO. Fechas: 1,2 y 3 trimestre. Criterios: Reconocen las distintas obras de arte del entorno urbano de Granada, Valoran y disfrutan de los diferentes estilos y tendencias de las obras de arte de nuestra comunidad autónoma y distinguen los diferentes estilos y tendencias de las obras de nuestro entorno. Competencias: CEC,CAA,CL.(acompañantes Dpto de dibujo)

-Visita a los museos de Málaga. Grupos: 2º, 3º, 4º ESO; Fecha de la visita: 2º,3 Trimestre.Criterios: Reconocen las distintas obras de nuestro entorno,distinguen los diferentes estilos y tendencias del arte,valoran y disfrutan del arte y de los museos internacionales de nuestra comunidad.Competencias: CEC, CAA,CL,CSC.(acompañantes el Dpto de Dibujo y Dpto de Sociales).

-Visita exposiciones monográficas a los museos de Granada (Guerrero, Palacio de Los Condes de Gabia, Museo del Sacromonte Grupos: 3º, 4ºESO. Fechas: 1,3 trimestre. Criterios: Conocen las últimas tendencias artísticas.Valoran y disfrutan de las obras de nuestra comunidad.Distinguen los diferentes estilos de nuestro entorno.Competencias: SIEP,CAA,CSC,CL(acompañantes Dpto Dibujo).

-Visita Alcalá la Real,ruta de Los Zumaques (Dibujo al natural).Grupos: 2 ESO. Fecha:2,3 trimestre.Criterios: Conocen el patrimonio cultural de nuestra comunidad.Distinguen los estilos y tendencias de las obras de nuestro entorno .Conocen y toman contacto con las creaciones en piedra. Competencias: SIEP,CAA,CSC.(acompañantes Dpto Dibujo)

-Excursión a la Vereda De Enmedio (Sacromonte). Grupos :3º,4º .Fecha de la visita : 2,3 trimestre.Criterios: Reconocen las distintas obras de arte del entorno de Granada (CAA).Conocen el color en los entornos naturales(CAA,SIEP, CEC).Toma de contacto con la cultura gitana y su arquitectura (CAA, CSC, SIEP, CEC). Distinguen los diferentes estilos de las obras de arte en nuestro entorno (CAA, SIEP,CEC)

- Visita a la biblioteca del Hospital Real de Granada. Grupo: 4º. Fecha:2 trimestre. Criterios: Conocen a través de la arquitectura parte dela historia de la ciudad e incorporan un lugar donde se puede investigar , leer o simplemente descansar(CAA,CSC,SIEP,CEC)

L. Indicadores de logro e información para la memoria de autoevaluación

El Departamento de Dibujo tendremos en cuenta los siguientes indicadores para la memoria de autoevaluación:

SOBRE PLANIFICACIÓN

Ha sido adecuada
Correcta en cuanto Número y duración de las actividades
Nivel de dificultad
Interés para los alumnos

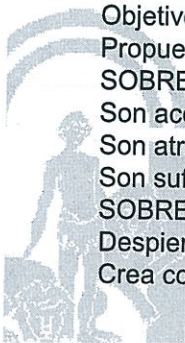
Significativa para el proceso aprendizaje
Basada en los intereses de los alumnos
Objetivos bien definidos
Propuestas de aprendizaje colaborativo

SOBRE MATERIALES

Son accesibles para los alumnos
Son atractivos
Son suficientes

SOBRE LA MOTIVACIÓN DE LOS ALUMNOS

Despierta su curiosidad
Crea conflicto cognitivo



Se les coloca en su zona de desarrollo
Todos participan activamente
Han conseguido su nivel máximo de desarrollo

M. Tipos de actividades y tareas

- Actividades previstas para que el alumnado lea, escriba y se exprese de forma oral
- Actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura y la capacidad de expresarse correctamente en público
- Actividades inter-disciplinares
- Tareas con coherencia con los niveles

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 18700773

Fecha Generación: 16/10/2020 08:58:39



ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 1º DE E.S.O.

A. Elementos curriculares**1. Objetivos de materia**

La enseñanza de esta materia en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

Código	Objetivos
1	Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2	Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3	Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4	Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5	Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6	Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7	Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8	Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9	Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10	Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

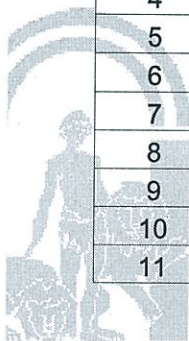
Cód.Centro: 18700773

Fecha Generación: 16/10/2020 08:58:39



2. Contenidos

Contenidos	
Bloque 1. Expresión Plástica.	
Nº Ítem	Ítem
1	Comunicación visual.
2	Alfabeto visual.
3	Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
4	El color y su naturaleza.
5	Círculo cromático.
6	Colores primarios y secundarios
7	Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
8	Las texturas y su clasificación.
9	Texturas gráficas.
10	Técnicas para la creación de texturas.
11	La luz.
12	Sombras propias y sombras proyectadas.
13	El claroscuro.
14	Composición.
15	Equilibrio, proporción y ritmo.
16	Esquemas compositivos.
17	Niveles de iconicidad en las imágenes.
18	Abstracción y figuración.
19	El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
20	Bocetos, encaje, apuntes.
21	Técnicas de expresión gráfico-plástica.
22	Técnicas secas.
23	Técnicas húmedas.
24	Técnica mixta.
25	El collage.
26	El grabado.
27	Grabado en hueco y en relieve.
28	Técnicas de estampación.
29	La obra en linóleo de Picasso.
30	La obra tridimensional.
31	Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.
Bloque 2. Comunicación Audiovisual.	
Nº Ítem	Ítem
1	Percepción visual.
2	Leyes de la Gestalt.
3	Ilusiones ópticas.
4	Grados de iconicidad.
5	Significante y significado.
6	Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
7	Interpretación y comentarios de imágenes.
8	La obra artística.
9	Relación de la obra de arte con su entorno.
10	Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.
11	Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.



Contenidos	
Bloque 2. Comunicación Audiovisual.	
Nº Ítem	Ítem
12	La imagen publicitaria.
13	Recursos.
14	Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
15	Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.
16	Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.
17	Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.
18	Orígenes del cine.
19	Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
20	Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
21	Medios de comunicación audiovisuales.
22	Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.
23	Animación.
24	Relación cine y animación.
25	Animación tradicional.
26	Animación digital bidimensional o tridimensional.
Bloque 3. Dibujo Técnico.	
Nº Ítem	Ítem
1	Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
2	Uso de las herramientas.
3	Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
4	Operaciones básicas.
5	Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz.
6	Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.
7	Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz.
8	Aplicaciones.
9	Teorema de Thales y lugares geométricos.
10	Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
11	Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.
12	Tangencias y enlaces.
13	Tangencia entre recta y circunferencia.
14	Tangencia entre circunferencias.
15	Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
16	Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.
17	Redes modulares.
18	Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.
19	Dibujo proyectivo.
20	Concepto de proyección.
21	Iniciación a la normalización.
22	Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.
23	Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil.
24	Acotación.

Contenidos	
Bloque 3. Dibujo Técnico.	
Nº Ítem	Ítem
25	Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.
26	Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
27	Aplicación de coeficientes de reducción.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 18700773

Fecha Generación: 16/10/2020 08:58:39



B. Relaciones curriculares**Criterio de evaluación: 1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.****Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos**Bloque 1. Expresión Plástica.**

- 1.1. Comunicación visual.
- 1.2. Alfabeto visual.
- 1.3. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
- 1.8. Las texturas y su clasificación.

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EPVA1. 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.

Criterio de evaluación: 1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

Contenidos**Bloque 1. Expresión Plástica.**

- 1.1. Comunicación visual.
- 1.2. Alfabeto visual.
- 1.3. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
- 1.13. El claroscuro.
- 1.15. Equilibrio, proporción y ritmo.
- 1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 1.20. Bocetos, encaje, apuntes.

Competencias clave

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. 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.

EPVA2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.

EPVA3. 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 gráfico 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.

Criterio de evaluación: 1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.1. Comunicación visual.

1.2. Alfabeto visual.

1.3. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.

1.7. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

1.8. Las texturas y su clasificación.

1.9. Texturas gráficas.

1.10. Técnicas para la creación de texturas.

1.13. El claroscuro.

1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. 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).

Criterio de evaluación: 1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. 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.

EPVA2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

EPVA3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones



Estándares

al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

EPVA4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

Criterio de evaluación: 1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.1. Comunicación visual.

1.4. El color y su naturaleza.

1.5. Círculo cromático.

1.6. Colores primarios y secundarios

1.7. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.

1.24. Técnica mixta.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

Criterio de evaluación: 1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.1. Comunicación visual.

1.4. El color y su naturaleza.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

Estándares

EPVA1. 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.

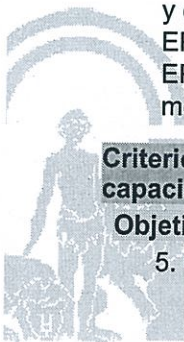
EPVA2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

EPVA3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

Criterio de evaluación: 1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo



hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.8. Las texturas y su clasificación.
- 1.9. Texturas gráficas.
- 1.10. Técnicas para la creación de texturas.
- 1.18. Abstracción y figuración.
- 1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.
- 1.22. Técnicas secas.
- 1.23. Técnicas húmedas.
- 1.24. Técnica mixta.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

Criterio de evaluación: 1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.

Objetivos

- 4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
- 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
- 9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.15. Equilibrio, proporción y ritmo.
- 1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 1.20. Bocetos, encaje, apuntes.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

- 2.1. Percepción visual.

Competencias clave

CD: Competencia digital
CSYC: Competencias sociales y cívicas

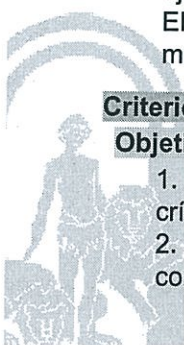
Estándares

EPVA1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
EPVA2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

Criterio de evaluación: 1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

Objetivos

- 1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- 2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación



y mejora del patrimonio.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.3. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.

1.7. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

1.10. Técnicas para la creación de texturas.

1.14. Composición.

1.15. Equilibrio, proporción y ritmo.

1.16. Esquemas compositivos.

1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

1.20. Bocetos, encaje, apuntes.

1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

Criterio de evaluación: 1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

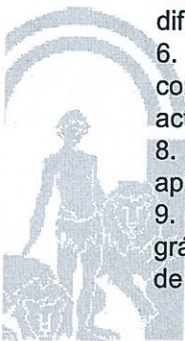
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.



Contenidos**Bloque 1. Expresión Plástica.**

- 1.3. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
- 1.7. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
- 1.14. Composición.
- 1.16. Esquemas compositivos.
- 1.17. Niveles de iconicidad en las imágenes.
- 1.18. Abstracción y figuración.
- 1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 1.20. Bocetos, encaje, apuntes.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EPVA1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

Criterio de evaluación: 1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

Objetivos

- 1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- 2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
- 3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
- 4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
- 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
- 6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
- 9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos**Bloque 1. Expresión Plástica.**

- 1.8. Las texturas y su clasificación.
- 1.9. Texturas gráficas.
- 1.10. Técnicas para la creación de texturas.
- 1.11. La luz.
- 1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.
- 1.22. Técnicas secas.
- 1.23. Técnicas húmedas.
- 1.24. Técnica mixta.
- 1.25. El collage.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EPVA1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al



Estándares

objetivo de la actividad.

EPVA2. 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.

EPVA3. 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.

EPVA4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

EPVA5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

EPVA6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico y plásticas.

EPVA7. 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.

Criterio de evaluación: 2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.1. Comunicación visual.

1.3. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.

1.14. Composición.

1.15. Equilibrio, proporción y ritmo.

1.16. Esquemas compositivos.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.1. Percepción visual.

2.2. Leyes de la Gestalt.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

Criterio de evaluación: 2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

EPVA2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

Criterio de evaluación: 2.3. Identificar significativo y significado en un signo visual.

Objetivos



1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.1. Comunicación visual.
- 1.2. Alfabeto visual.
- 1.7. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
- 1.17. Niveles de iconicidad en las imágenes.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

- 2.1. Percepción visual.
- 2.2. Leyes de la Gestalt.
- 2.5. Significante y significado.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EPVA1. Distingue significativo y significado en un signo visual.

Criterio de evaluación: 2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.17. Niveles de iconicidad en las imágenes.
- 1.18. Abstracción y figuración.
- 1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

- 2.4. Grados de iconicidad.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

- EPVA1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
EPVA2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
EPVA3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.



Criterio de evaluación: 2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativa-significado: símbolos e iconos.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

- 2.5. Significante y significado.
- 2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.
- 2.14. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

- EPVA1. Distingue símbolos de iconos.
EPVA2. Diseña símbolos e iconos.

Criterio de evaluación: 2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EPVA1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
EPVA2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

Criterio de evaluación: 2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.

Competencias clave

- CD: Competencia digital
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EPVA1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
EPVA2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

Criterio de evaluación: 2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma



crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.10. Técnicas para la creación de texturas.

1.11. La luz.

1.16. Esquemas compositivos.

1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

1.20. Bocetos, encaje, apuntes.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.16. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

Criterio de evaluación: 2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.16. Esquemas compositivos.

1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

1.20. Bocetos, encaje, apuntes.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.1. Percepción visual.

2.3. Ilusiones ópticas.

2.17. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.

2.18. Orígenes del cine.



2.19. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.

2.23. Animación.

2.24. Relación cine y animación.

2.25. Animación tradicional.

2.26. Animación digital bidimensional o tridimensional.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

Criterio de evaluación: 2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

Criterio de evaluación: 2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.

EPVA2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

Criterio de evaluación: 2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. 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, story board, realización). Valora de manera crítica los resultados.

Criterio de evaluación: 2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

Criterio de evaluación: 2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.



Criterio de evaluación: 2.15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EPVA1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

Criterio de evaluación: 2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

Competencias clave

- CD: Competencia digital
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EPVA1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

Criterio de evaluación: 3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.1. Comunicación visual.
- 1.2. Alfabeto visual.
- 1.3. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
- 1.15. Equilibrio, proporción y ritmo.
- 1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 1.20. Bocetos, encaje, apuntes.
- 1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

- 2.1. Percepción visual.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
- 3.2. Uso de las herramientas.

Competencias clave

- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EPVA1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.



Criterio de evaluación: 3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.4. Operaciones básicas.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. 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.

Criterio de evaluación: 3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.3. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
- 3.4. Operaciones básicas.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.



Criterio de evaluación: 3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.4. Operaciones básicas.
- 3.6. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.
- 3.8. Aplicaciones.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.

Criterio de evaluación: 3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.4. Operaciones básicas.
- 3.6. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.
- 3.8. Aplicaciones.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

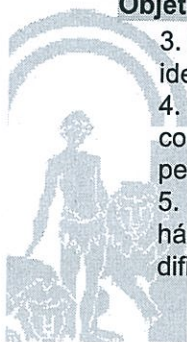
Estándares

EPVA1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.

Criterio de evaluación: 3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.



6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.4. Operaciones básicas.
- 3.6. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.
- 3.7. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz.
- 3.8. Aplicaciones.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.

Criterio de evaluación: 3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.

Objetivos

- 1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- 3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
- 4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
- 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
- 8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
- 9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.4. Operaciones básicas.
- 3.7. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz.
- 3.8. Aplicaciones.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

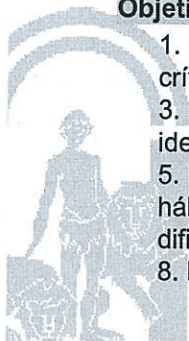
Estándares

EPVA1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

Criterio de evaluación: 3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.

Objetivos

- 1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- 3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
- 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
- 8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su



aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.4. Operaciones básicas.
- 3.6. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.
- 3.7. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz.
- 3.8. Aplicaciones.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

Criterio de evaluación: 3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.4. Operaciones básicas.
- 3.5. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz.
- 3.8. Aplicaciones.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

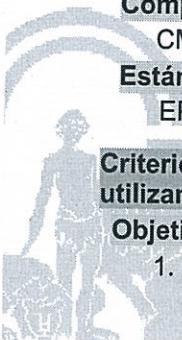
Estándares

EPVA1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

Criterio de evaluación: 3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma



crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.2. Uso de las herramientas.

3.3. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.

3.4. Operaciones básicas.

3.5. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz.

3.8. Aplicaciones.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

Criterio de evaluación: 3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

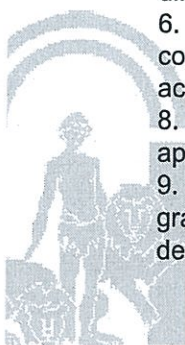
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.



Contenidos**Bloque 3. Dibujo Técnico.**

- 3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.4. Operaciones básicas.
- 3.8. Aplicaciones.
- 3.9. Teorema de Thales y lugares geométricos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

- EPVA1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
- EPVA2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

Criterio de evaluación: 3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos.**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos**Bloque 3. Dibujo Técnico.**

- 3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.4. Operaciones básicas.
- 3.8. Aplicaciones.
- 3.9. Teorema de Thales y lugares geométricos.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EPVA1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).

Criterio de evaluación: 3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación



y mejora del patrimonio.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.8. Aplicaciones.

3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

3.11. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

Criterio de evaluación: 3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.4. Operaciones básicas.

3.8. Aplicaciones.

3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

3.11. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.



Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

Criterio de evaluación: 3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.

Criterio de evaluación: 3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos**Bloque 3. Dibujo Técnico.**

- 3.4. Operaciones básicas.
- 3.8. Aplicaciones.
- 3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
- 3.11. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

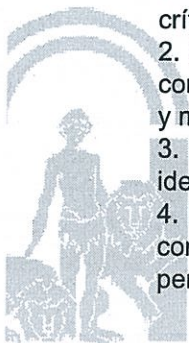
Estándares

EPVA1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.

Criterio de evaluación: 3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.



5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos**Bloque 3. Dibujo Técnico.**

- 3.4. Operaciones básicas.
- 3.8. Aplicaciones.
- 3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
- 3.11. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

Criterio de evaluación: 3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos**Bloque 3. Dibujo Técnico.**

- 3.4. Operaciones básicas.
- 3.8. Aplicaciones.
- 3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
- 3.11. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.



Criterio de evaluación: 3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.

Criterio de evaluación: 3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

Criterio de evaluación: 3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

Criterio de evaluación: 3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

EPVA2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

Criterio de evaluación: 3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

Criterio de evaluación: 3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.

Criterio de evaluación: 3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

Criterio de evaluación: 3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.

Competencias clave



Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

Criterio de evaluación: 3.27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

Criterio de evaluación: 3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

Criterio de evaluación: 3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.



C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA1.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1
EPVA1.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	3
EPVA1.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	2
EPVA1.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	0
EPVA1.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	1
EPVA1.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	4
EPVA2.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	0
EPVA2.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	0
EPVA2.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	0
EPVA3.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	4
EPVA3.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	2
EPVA3.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	2
EPVA1.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	4
EPVA3.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2
EPVA1.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	2
EPVA2.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	2
EPVA2.3	Identificar significativo y significado en un signo visual.	2
EPVA2.15	Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	0
EPVA1.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	6
EPVA2.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativo-significado: símbolos e iconos.	2
EPVA1.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	3
EPVA2.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	0
EPVA1.11	Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	5
EPVA3.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	5
EPVA2.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	2
EPVA2.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	4



EPVA3.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	2
EPVA2.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	0
EPVA2.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	2
EPVA2.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	0
EPVA2.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	0
EPVA2.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	0
EPVA3.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	4
EPVA2.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	0
EPVA3.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	2
EPVA3.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	2
EPVA3.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	4
EPVA3.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	2
EPVA3.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	3
EPVA3.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	4
EPVA3.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	0
EPVA3.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	4
EPVA3.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	4
EPVA3.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	0
EPVA3.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	0
EPVA3.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	0
EPVA3.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	0
EPVA3.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	0
EPVA3.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	0
EPVA3.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	0
EPVA3.27	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	0



EPVA3.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	0
EPVA3.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	0
EPVA3.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	5
EPVA3.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	4
EPVA3.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	0

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Los niveles de adquisición de las competencias en éste tipo de asignatura eminentemente práctica, la consideramos gradual, de tal manera que cada año va incrementando la adquisición de dichas competencias ,hasta la finalización del primer ciclo y su perfeccionamiento en cuarto y bachilleratos. En el curso de primero de ESO el grado competencial es muy bajo , tanto que en algunas cuestiones como los contenidos y quehaceres del Dibujo son NULOS , es decir empezamos de CERO. Es por esto por lo que las adaptaciones curriculares significativas en nuestro ámbito ,apenas están justificadas. El esfuerzo y la implicación con el aprendizaje es lo que el Dpto estima evaluable.

F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 29.3 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «las programaciones didácticas de todas las materias y, en su caso, ámbitos incluirán actividades en las que el alumnado deberá leer, escribir y expresarse de forma oral».

Concretadas las recomendaciones de metodología didáctica , concretamos en la metodología que se va a utilizar en el Departamento como el uso del trabajo cooperativo, el uso de las TIC (a través de los ordenadores portátiles ,o en su defecto de los móviles.

G. Materiales y recursos didácticos

Materiales fungibles, cañón de proyección, biblioteca de aula, acceso a la biblioteca del centro ,trabajos de años anteriores ,uso permitido para búsquedas y aplicaciones de dibujo del MÓVIL.

H. Precisiones sobre la evaluación

Aunque el aprendizaje de todas las asignaturas suponga un proceso continuo ,en la asignatura de educación plástica y visual , al abarcar campos muy diferentes como el uso correcto del material , el apartado de lectura de imagen y el desarrollo de las matemáticas gráficas ,el Dpto de Dibujo considera que que en cada trimestre , al margen de la diversidad de contenidos ,existe un trabajo de campo que si no se evalúa por observación directa no la podemos considerar superada , por lo que cada trimestre tiene su peso en la nota final y sus ejercicios de recuperación por ende también.

La evaluación ,como no puede ser de otra manera ,se efectúa con la Evaluación inicial, el proceso continuo del aprendizaje y el nivel final conseguido por el alumno



ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 2º DE E.S.O.

A. Elementos curriculares**1. Objetivos de materia**

La enseñanza de esta materia en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

Código	Objetivos
1	Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2	Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3	Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4	Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5	Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6	Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7	Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8	Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9	Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10	Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 18700773

Fecha Generación: 16/10/2020 08:58:39



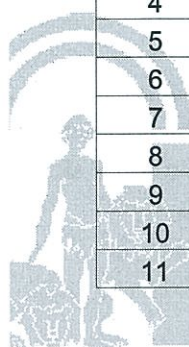
2. Contenidos

Contenidos	
Bloque 1. Expresión Plástica.	
Nº Ítem	Ítem
1	Comunicación visual.
2	Alfabeto visual.
3	Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
4	El color y su naturaleza.
5	Círculo cromático.
6	Colores primarios y secundarios
7	Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
8	Las texturas y su clasificación.
9	Texturas gráficas.
10	Técnicas para la creación de texturas.
11	La luz.
12	Sombras propias y sombras proyectadas.
13	El claroscuro.
14	Composición.
15	Equilibrio, proporción y ritmo.
16	Esquemas compositivos.
17	Niveles de iconicidad en las imágenes.
18	Abstracción y figuración.
19	El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
20	Bocetos, encaje, apuntes.
21	Técnicas de expresión gráfico-plástica.
22	Técnicas secas.
23	Técnicas húmedas.
24	Técnica mixta.
25	El collage.
26	El grabado.
27	Grabado en hueco y en relieve.
28	Técnicas de estampación.
29	La obra en linóleo de Picasso.
30	La obra tridimensional.
31	Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.
Bloque 2. Comunicación Audiovisual.	
Nº Ítem	Ítem
1	Percepción visual.
2	Leyes de la Gestalt.
3	Ilusiones ópticas.
4	Grados de iconicidad.
5	Significante y significado.
6	Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
7	Interpretación y comentarios de imágenes.
8	La obra artística.
9	Relación de la obra de arte con su entorno.
10	Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.
11	Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 18700773

Fecha Generación: 16/10/2020 08:58:39



Contenidos	
Bloque 2. Comunicación Audiovisual.	
Nº Ítem	Ítem
12	La imagen publicitaria.
13	Recursos.
14	Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
15	Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.
16	Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.
17	Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.
18	Orígenes del cine.
19	Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
20	Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
21	Medios de comunicación audiovisuales.
22	Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.
23	Animación.
24	Relación cine y animación.
25	Animación tradicional.
26	Animación digital bidimensional o tridimensional.
Bloque 3. Dibujo Técnico.	
Nº Ítem	Ítem
1	Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
2	Uso de las herramientas.
3	Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
4	Operaciones básicas.
5	Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz.
6	Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.
7	Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz.
8	Aplicaciones.
9	Teorema de Thales y lugares geométricos.
10	Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
11	Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.
12	Tangencias y enlaces.
13	Tangencia entre recta y circunferencia.
14	Tangencia entre circunferencias.
15	Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
16	Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.
17	Redes modulares.
18	Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.
19	Dibujo proyectivo.
20	Concepto de proyección.
21	Iniciación a la normalización.
22	Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.
23	Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil.
24	Acotación.

Contenidos	
Bloque 3. Dibujo Técnico.	
Nº Ítem	Ítem
25	Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.
26	Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
27	Aplicación de coeficientes de reducción.



B. Relaciones curriculares

Criterio de evaluación: 1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

Contenidos**Bloque 1. Expresión Plástica.**

- 1.1. Comunicación visual.
- 1.2. Alfabeto visual.
- 1.3. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
- 1.4. El color y su naturaleza.
- 1.8. Las texturas y su clasificación.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. 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.

Criterio de evaluación: 1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. 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.

EPVA2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.

EPVA3. 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 gráfico 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.

Criterio de evaluación: 1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

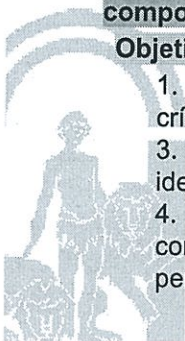
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. 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, etc.)

Criterio de evaluación: 1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.



5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

Contenidos**Bloque 1. Expresión Plástica.**

- 1.14. Composición.
- 1.15. Equilibrio, proporción y ritmo.
- 1.16. Esquemas compositivos.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. 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.

EPVA2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

EPVA3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

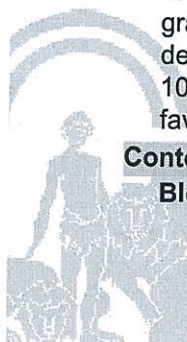
EPVA4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

Criterio de evaluación: 1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos**Bloque 1. Expresión Plástica.**

- 1.1. Comunicación visual.
- 1.2. Alfabeto visual.



- 1.4. El color y su naturaleza.
- 1.5. Círculo cromático.
- 1.6. Colores primarios y secundarios
- 1.7. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

Criterio de evaluación: 1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos**Bloque 1. Expresión Plástica.**

- 1.1. Comunicación visual.
- 1.2. Alfabeto visual.
- 1.4. El color y su naturaleza.
- 1.5. Círculo cromático.
- 1.7. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
- 1.11. La luz.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
 CD: Competencia digital

Estándares

EPVA1. 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.
 EPVA2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
 EPVA3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

Criterio de evaluación: 1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.1. Comunicación visual.
- 1.2. Alfabeto visual.
- 1.8. Las texturas y su clasificación.
- 1.9. Texturas gráficas.
- 1.10. Técnicas para la creación de texturas.
- 1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.

Competencias clave

- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender

Estándares

- EPVA1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

Criterio de evaluación: 1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.1. Comunicación visual.
- 1.15. Equilibrio, proporción y ritmo.



1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

1.20. Bocetos, encaje, apuntes.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.13. Recursos.

Competencias clave

CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.

EPVA2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

Criterio de evaluación: 1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

Criterio de evaluación: 1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.1. Comunicación visual.

1.14. Composición.

1.16. Esquemas compositivos.

1.17. Niveles de iconicidad en las imágenes.

1.18. Abstracción y figuración.

1.20. Bocetos, encaje, apuntes.

1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.

Competencias clave



Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

Criterio de evaluación: 1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos**Bloque 1. Expresión Plástica.**

- 1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 1.20. Bocetos, encaje, apuntes.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EPVA1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
- EPVA2. 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.
- EPVA3. 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.
- EPVA4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
- EPVA5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
- EPVA6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico y plásticas.
- EPVA7. 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.

Criterio de evaluación: 2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de



pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.1. Comunicación visual.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.1. Percepción visual.

2.2. Leyes de la Gestalt.

2.3. Ilusiones ópticas.

2.5. Significante y significado.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

Criterio de evaluación: 2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.1. Comunicación visual.

1.16. Esquemas compositivos.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.1. Percepción visual.

2.2. Leyes de la Gestalt.

2.3. Ilusiones ópticas.



2.5. Significante y significado.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
 EPVA2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

Criterio de evaluación: 2.3. Identificar significativo y significado en un signo visual.**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

Contenidos**Bloque 1. Expresión Plástica.**

- 1.1. Comunicación visual.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

- 2.1. Percepción visual.
- 2.5. Significante y significado.
- 2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Distingue significativo y significado en un signo visual.

Criterio de evaluación: 2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos**Bloque 1. Expresión Plástica.**

- 1.17. Niveles de iconicidad en las imágenes.



1.18. Abstracción y figuración.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.4. Grados de iconicidad.

2.6. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.

2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.

2.8. La obra artística.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

EPVA2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

EPVA3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

Criterio de evaluación: 2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativa-significado: símbolos e iconos.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.16. Esquemas compositivos.

1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.5. Significante y significado.

2.6. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.

2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Distingue símbolos de iconos.

EPVA2. Diseña símbolos e iconos.

Criterio de evaluación: 2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

Contenidos**Bloque 2. Comunicación Audiovisual.**

- 2.6. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- 2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EPVA1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
 EPVA2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

Criterio de evaluación: 2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos**Bloque 2. Comunicación Audiovisual.**

- 2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.
- 2.8. La obra artística.
- 2.10. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.
- 2.11. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.
- 2.20. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
- 2.22. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.

Competencias clave

- CD: Competencia digital
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

Estándares

- EPVA1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
EPVA2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

Criterio de evaluación: 2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.**Competencias clave**

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EPVA1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

Criterio de evaluación: 2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos**Bloque 2. Comunicación Audiovisual.**

- 2.17. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.
- 2.18. Orígenes del cine.
- 2.19. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
- 2.23. Animación.
- 2.24. Relación cine y animación.
- 2.25. Animación tradicional.

Competencias clave

- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EPVA1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

Criterio de evaluación: 2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.**Competencias clave**

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

- EPVA1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

Criterio de evaluación: 2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.



2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

- 2.6. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- 2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.
- 2.12. La imagen publicitaria.
- 2.14. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

- EPVA1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
EPVA2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

Criterio de evaluación: 2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.14. Composición.
- 1.16. Esquemas compositivos.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

- 2.6. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.



- 2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.
- 2.12. La imagen publicitaria.
- 2.14. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
- 2.20. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
- 2.21. Medios de comunicación audiovisuales.
- 2.22. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EPVA1. 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, story board, realización). Valora de manera crítica los resultados.

Criterio de evaluación: 2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos**Bloque 2. Comunicación Audiovisual.**

- 2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.
- 2.9. Relación de la obra de arte con su entorno.
- 2.10. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.
- 2.11. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.
- 2.21. Medios de comunicación audiovisuales.
- 2.24. Relación cine y animación.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

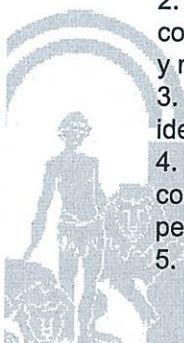
Estándares

- EPVA1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

Criterio de evaluación: 2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo



hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.6. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.

2.8. La obra artística.

2.9. Relación de la obra de arte con su entorno.

2.10. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.

2.11. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

Criterio de evaluación: 2.15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

Criterio de evaluación: 2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

Competencias clave

CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

Criterio de evaluación: 3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

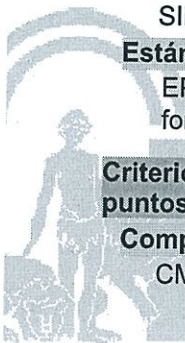
Estándares

EPVA1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.

Criterio de evaluación: 3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología



Estándares

EPVA1. 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.

Criterio de evaluación: 3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

Criterio de evaluación: 3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.

Criterio de evaluación: 3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. 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.

Criterio de evaluación: 3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.

Criterio de evaluación: 3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

Criterio de evaluación: 3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

Criterio de evaluación: 3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

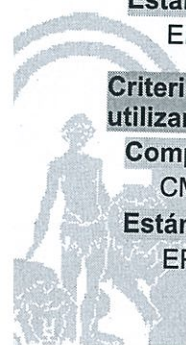
Criterio de evaluación: 3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y



Estándares

cartabón.

Criterio de evaluación: 3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.

EPVA2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

Criterio de evaluación: 3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).

Criterio de evaluación: 3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.2. Uso de las herramientas.

3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

3.11. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

Criterio de evaluación: 3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.2. Uso de las herramientas.

3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

3.11. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Competencias clave



Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

Criterio de evaluación: 3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos**Bloque 3. Dibujo Técnico.**

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
- 3.11. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.

Criterio de evaluación: 3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

Contenidos**Bloque 3. Dibujo Técnico.**

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
- 3.11. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.



Criterio de evaluación: 3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos**Bloque 3. Dibujo Técnico.**

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
- 3.11. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

Criterio de evaluación: 3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos**Bloque 3. Dibujo Técnico.**

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
- 3.11. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Competencias clave

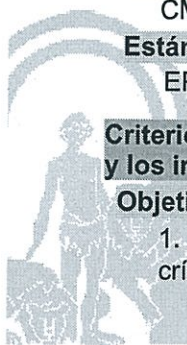
CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

Criterio de evaluación: 3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.



3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos**Bloque 3. Dibujo Técnico.**

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.11. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.

Criterio de evaluación: 3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

Contenidos**Bloque 3. Dibujo Técnico.**

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.11. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

Criterio de evaluación: 3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras

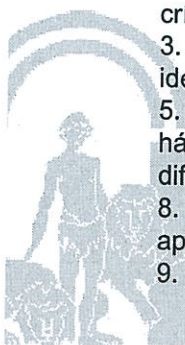


gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos**Bloque 3. Dibujo Técnico.**

3.2. Uso de las herramientas.

3.11. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

Criterio de evaluación: 3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos**Bloque 3. Dibujo Técnico.**

3.2. Uso de las herramientas.

3.12. Tangencias y enlaces.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

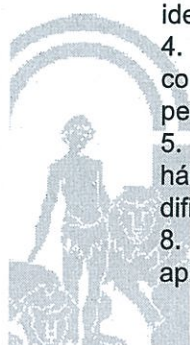
EPVA1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

EPVA2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

Criterio de evaluación: 3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.



9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.14. Tangencia entre circunferencias.
- 3.15. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

Criterio de evaluación: 3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.14. Tangencia entre circunferencias.
- 3.15. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.

Criterio de evaluación: 3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.



6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos**Bloque 3. Dibujo Técnico.**

- 3.14. Tangencia entre circunferencias.
- 3.15. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
- 3.16. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

Criterio de evaluación: 3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

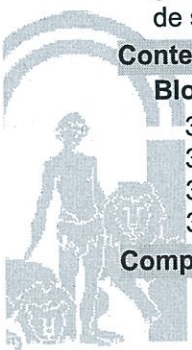
Criterio de evaluación: 3.27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos**Bloque 3. Dibujo Técnico.**

- 3.19. Dibujo proyectivo.
- 3.20. Concepto de proyección.
- 3.23. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil.
- 3.24. Acotación.

Competencias clave

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

Criterio de evaluación: 3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

Criterio de evaluación: 3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.



C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA1.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	0
EPVA1.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	0
EPVA1.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	0
EPVA1.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	3
EPVA1.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	4
EPVA1.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	2
EPVA1.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	4
EPVA1.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	11
EPVA1.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	0
EPVA1.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	3
EPVA1.11	Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	0
EPVA2.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1
EPVA2.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1
EPVA2.3	Identificar signifiante y significado en un signo visual.	2
EPVA2.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	2
EPVA2.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	2
EPVA2.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	3
EPVA2.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	3
EPVA2.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	0
EPVA2.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	1
EPVA2.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	0
EPVA2.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	1
EPVA2.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	1
EPVA2.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	1
EPVA2.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	1



EPVA2.15	Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	0
EPVA2.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	0
EPVA3.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	0
EPVA3.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	0
EPVA3.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	0
EPVA3.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	0
EPVA3.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	0
EPVA3.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	0
EPVA3.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	0
EPVA3.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	0
EPVA3.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	0
EPVA3.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	0
EPVA3.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	0
EPVA3.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	0
EPVA3.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	3
EPVA3.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	4
EPVA3.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	5
EPVA3.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	2
EPVA3.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	3
EPVA3.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	4
EPVA3.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	3
EPVA3.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	4
EPVA3.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	4
EPVA3.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	4
EPVA3.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	4
EPVA3.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	1

EPVA3.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	4
EPVA3.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	0
EPVA3.27	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	9
EPVA3.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	0
EPVA3.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	0

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Los niveles de adquisición de las competencias en éste tipo de asignatura eminentemente práctica, la consideramos gradual, de tal manera que cada año va incrementando la adquisición de dichas competencias ,hasta la finalización del primer ciclo y su perfeccionamiento en cuarto y bachilleratos. En el curso de segundo de ESO el grado competencial es muy bajo , tanto que en algunas cuestiones como los contenidos y quehaceres del Dibujo son de nivel inicial de aprendizaje , es decir ,continuamos con unos niveles de primaria .Es por esto por lo que las adaptaciones curriculares significativas en nuestro ámbito ,apenas están justificadas.El esfuerzo y la implicación con el aprendizaje es lo que el Dpto estima evaluable.

F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 29.3 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «las programaciones didácticas de todas las materias y, en su caso, ámbitos incluirán actividades en las que el alumnado deberá leer, escribir y expresarse de forma oral».

Concretadas las recomendaciones de metodología didáctica , concretamos en la metodología que se va a utilizar en el Departamento como el uso del trabajo cooperativo, el uso de las TIC (a través de los ordenadores portátiles ,o en su defecto de los móviles.

G. Materiales y recursos didácticos

Materiales fungibles, cañón de proyección,biblioteca de aula, acceso a la biblioteca del centro ,trabajos de años anteriores ,uso permitido para búsquedas y aplicaciones de dibujo del MÓVIL.

H. Precisiones sobre la evaluación

Aunque el aprendizaje de todas las asignaturas suponga un proceso continuo ,en la asignatura de educación plástica y visual , al abarcar campos muy diferentes como el uso correcto del material , el apartado de lectura de imagen y el desarrollo de las matemáticas gráficas ,el Dpto de Dibujo considera que que en cada trimestre , al margen de la diversidad de contenidos ,existe un trabajo de campo que si no se evalúa por observación directa no la podemos considerar superada , por lo que cada trimestre tiene su peso en la nota final y sus ejercicios de recuperación por ende también.

La evaluación ,como no puede ser de otra manera ,se efectúa con la Evaluación inicial, el proceso contínuo del aprendizaje y el nivel final conseguido por el alumno



ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3º DE E.S.O.

A. Elementos curriculares

1. Objetivos de materia

La enseñanza de esta materia en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

Código	Objetivos
1	Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2	Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3	Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4	Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5	Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6	Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7	Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8	Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9	Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10	Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Ref.Doc.: InProDidPriSec

Cód. Centro: 18700773

Fecha Generación: 16/10/2020 08:58:39



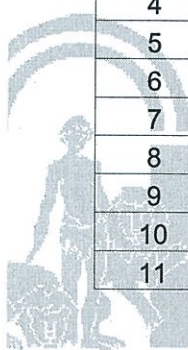
2. Contenidos

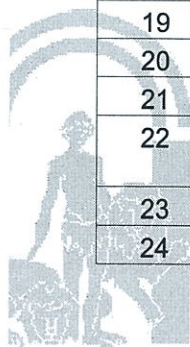
Contenidos	
Bloque 1. Expresión Plástica.	
Nº Ítem	Ítem
1	Comunicación visual.
2	Alfabeto visual.
3	Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
4	El color y su naturaleza.
5	Círculo cromático.
6	Colores primarios y secundarios
7	Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
8	Las texturas y su clasificación.
9	Texturas gráficas.
10	Técnicas para la creación de texturas.
11	La luz.
12	Sombras propias y sombras proyectadas.
13	El claroscuro.
14	Composición.
15	Equilibrio, proporción y ritmo.
16	Esquemas compositivos.
17	Niveles de iconicidad en las imágenes.
18	Abstracción y figuración.
19	El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
20	Bocetos, encaje, apuntes.
21	Técnicas de expresión gráfico-plástica.
22	Técnicas secas.
23	Técnicas húmedas.
24	Técnica mixta.
25	El collage.
26	El grabado.
27	Grabado en hueco y en relieve.
28	Técnicas de estampación.
29	La obra en linóleo de Picasso.
30	La obra tridimensional.
31	Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.
Bloque 2. Comunicación Audiovisual.	
Nº Ítem	Ítem
1	Percepción visual.
2	Leyes de la Gestalt.
3	Ilusiones ópticas.
4	Grados de iconicidad.
5	Significante y significado.
6	Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
7	Interpretación y comentarios de imágenes.
8	La obra artística.
9	Relación de la obra de arte con su entorno.
10	Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.
11	Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód. Centro: 18700773

Fecha Generación: 16/10/2020 08:58:39





Contenidos	
Bloque 2. Comunicación Audiovisual.	
Nº Ítem	Ítem
12	La imagen publicitaria.
13	Recursos.
14	Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
15	Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.
16	Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.
17	Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.
18	Orígenes del cine.
19	Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
20	Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
21	Medios de comunicación audiovisuales.
22	Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.
23	Animación.
24	Relación cine y animación.
25	Animación tradicional.
26	Animación digital bidimensional o tridimensional.
Bloque 3. Dibujo Técnico.	
Nº Ítem	Ítem
1	Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
2	Uso de las herramientas.
3	Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
4	Operaciones básicas.
5	Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz.
6	Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.
7	Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz.
8	Aplicaciones.
9	Teorema de Thales y lugares geométricos.
10	Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
11	Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.
12	Tangencias y enlaces.
13	Tangencia entre recta y circunferencia.
14	Tangencia entre circunferencias.
15	Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
16	Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.
17	Redes modulares.
18	Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.
19	Dibujo proyectivo.
20	Concepto de proyección.
21	Iniciación a la normalización.
22	Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.
23	Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil.
24	Acotación.

Contenidos	
Bloque 3. Dibujo Técnico.	
Nº Ítem	Ítem
25	Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.
26	Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
27	Aplicación de coeficientes de reducción.

Ref.Doc.: InProDidPriSec

Cód.Centro: 18700773

Fecha Generación: 16/10/2020 08:58:39



B. Relaciones curriculares

Criterio de evaluación: 1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. 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.

Criterio de evaluación: 1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. 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.

EPVA2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.

EPVA3. 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 gráfico 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.

Criterio de evaluación: 1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. 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, etc.)

Criterio de evaluación: 1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.13. El claroscuro.

- 1.14. Composición.
- 1.15. Equilibrio, proporción y ritmo.
- 1.16. Esquemas compositivos.
- 1.17. Niveles de iconicidad en las imágenes.
- 1.18. Abstracción y figuración.
- 1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.
- 1.22. Técnicas secas.
- 1.23. Técnicas húmedas.
- 1.24. Técnica mixta.
- 1.25. El collage.
- 1.26. El grabado.
- 1.27. Grabado en hueco y en relieve.
- 1.28. Técnicas de estampación.
- 1.29. La obra en linóleo de Picasso.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.16. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.
- 3.17. Redes modulares.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EPVA1. 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.
EPVA2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.
EPVA3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
EPVA4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

Criterio de evaluación: 1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.

Competencias clave

- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EPVA1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

Criterio de evaluación: 1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.

Competencias clave

- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CD: Competencia digital

Estándares

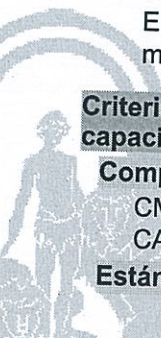
- EPVA1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
EPVA2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
EPVA3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

Criterio de evaluación: 1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.

Competencias clave

- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender

Estándares



Estándares

EPVA1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

Criterio de evaluación: 1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.7. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
- 1.9. Texturas gráficas.
- 1.10. Técnicas para la creación de texturas.
- 1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 1.20. Bocetos, encaje, apuntes.
- 1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.
- 1.31. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Competencias clave

CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

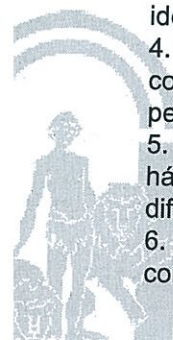
EPVA1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.

EPVA2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

Criterio de evaluación: 1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

Objetivos

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo



actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 1.20. Bocetos, encaje, apuntes.
- 1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.
- 1.22. Técnicas secas.
- 1.23. Técnicas húmedas.
- 1.24. Técnica mixta.
- 1.25. El collage.
- 1.26. El grabado.
- 1.27. Grabado en hueco y en relieve.
- 1.28. Técnicas de estampación.
- 1.31. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

Criterio de evaluación: 1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.17. Niveles de iconicidad en las imágenes.

1.18. Abstracción y figuración.

1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.4. Grados de iconicidad.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

Criterio de evaluación: 1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 1.20. Bocetos, encaje, apuntes.
- 1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.
- 1.22. Técnicas secas.
- 1.23. Técnicas húmedas.
- 1.24. Técnica mixta.
- 1.25. El collage.
- 1.27. Grabado en hueco y en relieve.
- 1.28. Técnicas de estampación.
- 1.31. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EPVA1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
- EPVA2. 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.
- EPVA3. 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.
- EPVA4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y



Estándares

táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

EPVA5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

EPVA6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico y plásticas.

EPVA7. 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.

Criterio de evaluación: 2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

Criterio de evaluación: 2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

EPVA2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

Criterio de evaluación: 2.3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.

Criterio de evaluación: 2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

EPVA2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

EPVA3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

Criterio de evaluación: 2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

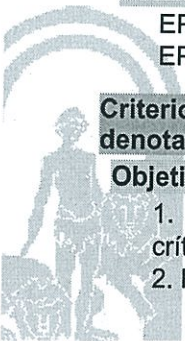
EPVA1. Distingue símbolos de iconos.

EPVA2. Diseña símbolos e iconos.

Criterio de evaluación: 2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus



contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.7. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
- 1.14. Composición.
- 1.15. Equilibrio, proporción y ritmo.
- 1.16. Esquemas compositivos.
- 1.17. Niveles de iconicidad en las imágenes.
- 1.18. Abstracción y figuración.
- 1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 1.20. Bocetos, encaje, apuntes.
- 1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

- 2.1. Percepción visual.
- 2.4. Grados de iconicidad.
- 2.6. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- 2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.
- 2.8. La obra artística.
- 2.10. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.
- 2.11. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.
- 2.12. La imagen publicitaria.
- 2.14. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
- 2.15. Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.
- 2.17. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.
- 2.18. Orígenes del cine.

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

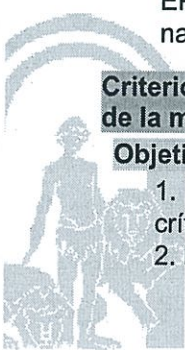
EPVA1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

EPVA2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

Criterio de evaluación: 2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.

Objetivos

- 1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- 2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus



contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.

2.8. La obra artística.

2.10. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.

2.11. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

2.12. La imagen publicitaria.

2.14. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).

2.15. Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.

2.17. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.

2.20. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.

Competencias clave

CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

EPVA2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

Criterio de evaluación: 2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

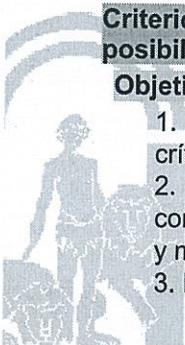
Criterio de evaluación: 2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e



ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.17. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.

2.19. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.

2.21. Medios de comunicación audiovisuales.

2.22. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.

2.24. Relación cine y animación.

2.25. Animación tradicional.

2.26. Animación digital bidimensional o tridimensional.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

Criterio de evaluación: 2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.1. Comunicación visual.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.21. Medios de comunicación audiovisuales.

2.22. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.

2.23. Animación.

2.25. Animación tradicional.

2.26. Animación digital bidimensional o tridimensional.

Competencias clave



Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

Criterio de evaluación: 2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos**Bloque 1. Expresión Plástica.**

- 1.14. Composición.
- 1.15. Equilibrio, proporción y ritmo.
- 1.16. Esquemas compositivos.
- 1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

- 2.6. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- 2.21. Medios de comunicación audiovisuales.

Competencias clave

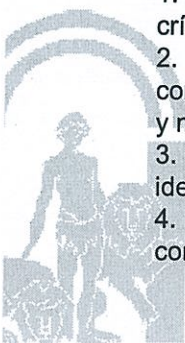
CCL: Competencia en comunicación lingüística
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

- EPVA1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
 EPVA2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

Criterio de evaluación: 2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de



pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.20. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.

2.22. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.

2.23. Animación.

2.24. Relación cine y animación.

2.25. Animación tradicional.

2.26. Animación digital bidimensional o tridimensional.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.

Criterio de evaluación: 2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.1. Percepción visual.

2.6. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.

2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.

2.8. La obra artística.

2.10. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.

2.12. La imagen publicitaria.

2.16. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.

2.17. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.

2.21. Medios de comunicación audiovisuales.

2.22. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.

Competencias clave



Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

Criterio de evaluación: 2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos**Bloque 2. Comunicación Audiovisual.**

- 2.6. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- 2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.
- 2.12. La imagen publicitaria.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

Criterio de evaluación: 2.15. Apremiar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos**Bloque 2. Comunicación Audiovisual.**

- 2.9. Relación de la obra de arte con su entorno.

- 2.11. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.
- 2.17. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.
- 2.18. Orígenes del cine.
- 2.19. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

Criterio de evaluación: 2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos**Bloque 2. Comunicación Audiovisual.**

- 2.6. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- 2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.
- 2.8. La obra artística.
- 2.9. Relación de la obra de arte con su entorno.
- 2.10. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.
- 2.22. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.

Competencias clave

CD: Competencia digital
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

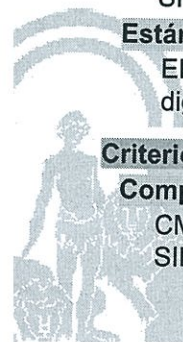
Estándares

EPVA1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

Criterio de evaluación: 3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor



Estándares

EPVA1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.

Criterio de evaluación: 3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. 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.

Criterio de evaluación: 3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

Criterio de evaluación: 3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.

Criterio de evaluación: 3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. 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.

Criterio de evaluación: 3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.

Criterio de evaluación: 3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

Criterio de evaluación: 3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

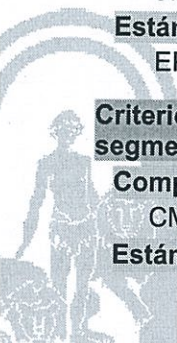
Estándares

EPVA1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

Criterio de evaluación: 3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

Estándares

EPVA1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

Criterio de evaluación: 3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

Criterio de evaluación: 3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.

EPVA2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

Criterio de evaluación: 3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, ζ).

Criterio de evaluación: 3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

Criterio de evaluación: 3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

Criterio de evaluación: 3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.

Criterio de evaluación: 3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.

Criterio de evaluación: 3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.

Competencias clave

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

Criterio de evaluación: 3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

Criterio de evaluación: 3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.

Criterio de evaluación: 3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

Criterio de evaluación: 3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

Criterio de evaluación: 3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

EPVA2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

Criterio de evaluación: 3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

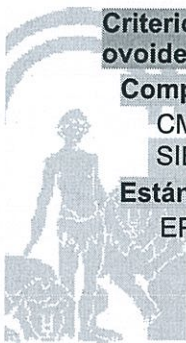
Criterio de evaluación: 3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.



Criterio de evaluación: 3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

Criterio de evaluación: 3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 1.20. Bocetos, encaje, apuntes.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.16. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.
- 3.17. Redes modulares.
- 3.18. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

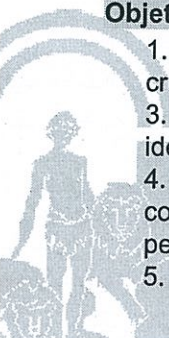
Estándares

EPVA1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

Criterio de evaluación: 3.27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo



hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.19. Dibujo proyectivo.

3.20. Concepto de proyección.

3.21. Iniciación a la normalización.

3.23. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil.

3.24. Acotación.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

Criterio de evaluación: 3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.22. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.

3.26. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.

3.27. Aplicación de coeficientes de reducción.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender



Estándares

EPVA1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

Criterio de evaluación: 3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos**Bloque 3. Dibujo Técnico.**

- 3.22. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.
- 3.25. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.
- 3.27. Aplicación de coeficientes de reducción.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.



C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA1.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	0
EPVA1.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	0
EPVA1.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	0
EPVA1.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	6
EPVA1.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	0
EPVA1.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	0
EPVA1.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	0
EPVA1.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	6
EPVA1.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	6
EPVA1.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	5
EPVA1.11	Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	6
EPVA2.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	0
EPVA2.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	0
EPVA2.3	Identificar signifiante y significado en un signo visual.	0
EPVA2.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	0
EPVA2.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	0
EPVA2.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	6
EPVA2.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	4
EPVA2.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	0
EPVA2.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	5
EPVA2.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	4
EPVA2.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	4
EPVA2.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	4
EPVA2.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	6
EPVA2.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	4

EPVA2.15	Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	4
EPVA2.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	4
EPVA3.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	0
EPVA3.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	0
EPVA3.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	0
EPVA3.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	0
EPVA3.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	0
EPVA3.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	0
EPVA3.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	0
EPVA3.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	0
EPVA3.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	0
EPVA3.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	0
EPVA3.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	0
EPVA3.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	0
EPVA3.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	0
EPVA3.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	0
EPVA3.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	0
EPVA3.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	0
EPVA3.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	0
EPVA3.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	0
EPVA3.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	0
EPVA3.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	0
EPVA3.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	0
EPVA3.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	0
EPVA3.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	0
EPVA3.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	0



EPVA3.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	0
EPVA3.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	6
EPVA3.27	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	4
EPVA3.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	8
EPVA3.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	8

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Los niveles de adquisición de las competencias en éste tipo de asignatura eminentemente práctica, la consideramos gradual, de tal manera que cada año va incrementando la adquisición de dichas competencias ,hasta la finalización del primer ciclo y su perfeccionamiento en cuarto y bachilleratos. En el curso de tercero de ESO el grado competencial se normaliza , y en algunas cuestiones como los contenidos y quehaceres del Dibujo ,la adquisición de cierto nivel hace que las expresiones y realizaciones ,tengan un carácter maduro .El esfuerzo y la implicación con el aprendizaje es lo que el Dpto estima evaluable.

F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 29.3 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «las programaciones didácticas de todas las materias y, en su caso, ámbitos incluirán actividades en las que el alumnado deberá leer, escribir y expresarse de forma oral».

Concretadas las recomendaciones de metodología didáctica , concretamos en la metodología que se va a utilizar en el Departamento como el uso del trabajo cooperativo, el uso de las TIC (a través de los ordenadores portátiles ,o en su defecto de los móviles.

G. Materiales y recursos didácticos

Materiales fungibles, cañón de proyección,biblioteca de aula, acceso a la biblioteca del centro ,trabajos de años anteriores ,uso permitido para búsquedas y aplicaciones de dibujo del MÓVIL.

H. Precisiones sobre la evaluación

Aunque el aprendizaje de todas las asignaturas suponga un proceso continuo ,en la asignatura de educación plástica y visual , al abarcar campos muy diferentes como el uso correcto del material , el apartado de lectura de imagen y el desarrollo de las matemáticas gráficas ,el Dpto de Dibujo considera que que en cada trimestre , al margen de la diversidad de contenidos ,existe un trabajo de campo que si no se evalúa por observación directa no la podemos considerar superada , por lo que cada trimestre tiene su peso en la nota final y sus ejercicios de recuperación por ende también.

ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 4º DE E.S.O.

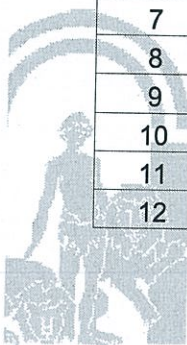
A. Elementos curriculares**1. Objetivos de materia**

La enseñanza de esta materia en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

Código	Objetivos
1	Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2	Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3	Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4	Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5	Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6	Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7	Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8	Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9	Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10	Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

2. Contenidos

Contenidos	
Bloque 1. Expresión plástica.	
Nº Ítem	Ítem
1	Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.
2	Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
3	Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
4	Creatividad y subjetividad.
5	Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
6	El color en la composición.
7	Simbología y psicología del color.
8	Texturas.
9	Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura.
10	Materiales y soportes.
11	Concepto de volumen.
12	Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
13	Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.
14	Aplicación en las creaciones personales.
15	Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
16	La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia.
17	Imágenes de diferentes períodos artísticos.
18	Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.
19	Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.
Bloque 2. Dibujo técnico.	
Nº Ítem	Ítem
1	Formas planas.
2	Polígonos.
3	Construcción de formas poligonales.
4	Trazados geométricos, tangencias y enlaces.
5	Aplicaciones en el diseño.
6	Composiciones decorativas.
7	Aplicaciones en el diseño gráfico.
8	Proporción y escalas.
9	Transformaciones geométricas.
10	Redes modulares.
11	Composiciones en el plano.
12	Descripción objetiva de las formas.
13	El dibujo técnico en la comunicación visual.
14	Sistemas de representación.
15	Aplicación de los sistemas de proyección.
16	Sistema diédrico.
17	Vistas.
18	Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica.
19	Perspectiva caballera.
20	Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista.
21	Aplicaciones en el entorno.



Contenidos

Bloque 2. Dibujo técnico.

Nº Ítem	Ítem
22	Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.
23	Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.
24	Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.
25	Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.
26	Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

Nº Ítem	Ítem
1	Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
2	Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
3	Fundamentos del diseño.
4	Ámbitos de aplicación.
5	Movimientos en el plano y creación de submódulos.
6	Formas modulares.
7	Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.
8	El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
9	Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.
10	Tipografía.
11	Diseño del envase.
12	La señalética.
13	Diseño industrial: Características del producto.
14	Proceso de fabricación.
15	Ergonomía y funcionalidad.
16	Herramientas informáticas para el diseño.
17	Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.
18	Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.
19	Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.
20	Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.
21	El lenguaje del diseño.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

Nº Ítem	Ítem
1	Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.
2	Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
3	Principales elementos del lenguaje audiovisual.
4	Finalidades.
5	La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
6	La fotografía: inicios y evolución.
7	La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.
8	El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.
9	Lenguaje cinematográfico.
10	Cine de animación.
11	Análisis.
12	Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.

Contenidos	
Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.	
Nº Ítem	Ítem
13	Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
14	Estereotipos y sociedad de consumo.
15	Publicidad subliminal.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 18700773

Fecha Generación: 16/10/2020 08:58:39

B. Relaciones curriculares

Criterio de evaluación: 1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica.

- 1.1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.
- 1.2. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
- 1.3. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
- 1.4. Creatividad y subjetividad.
- 1.5. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
- 1.7. Simbología y psicología del color.
- 1.10. Materiales y soportes.
- 1.13. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.
- 1.14. Aplicación en las creaciones personales.
- 1.19. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Bloque 2. Dibujo técnico.

- 2.25. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

Competencias clave

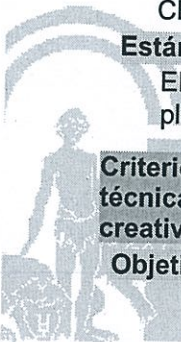
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

Criterio de evaluación: 1.2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

Objetivos



1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica.

- 1.3. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
- 1.4. Creatividad y subjetividad.
- 1.5. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
- 1.9. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura.
- 1.10. Materiales y soportes.
- 1.13. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.
- 1.14. Aplicación en las creaciones personales.
- 1.15. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
- 1.19. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Bloque 2. Dibujo técnico.

- 2.25. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

Competencias clave

- CD: Competencia digital
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

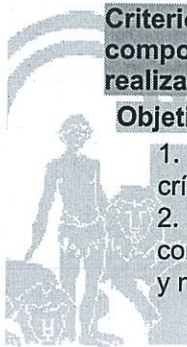
Estándares

- EPVA1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
 EPVA2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
 EPVA3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

Criterio de evaluación: 1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.



3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica.

- 1.3. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
- 1.9. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura.
- 1.10. Materiales y soportes.
- 1.13. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.
- 1.14. Aplicación en las creaciones personales.
- 1.15. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

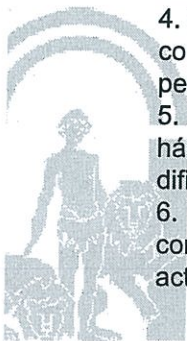
Estándares

- EPVA1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
 EPVA2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Criterio de evaluación: 1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.



7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica.

- 1.3. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
- 1.10. Materiales y soportes.
- 1.13. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.
- 1.15. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
- 1.19. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EPVA1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

Criterio de evaluación: 1.5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica.



- 1.1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.
- 1.2. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
- 1.3. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
- 1.7. Simbología y psicología del color.
- 1.13. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.
- 1.17. Imágenes de diferentes períodos artísticos.
- 1.19. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Bloque 2. Dibujo técnico.

- 2.26. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

- 3.20. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

- 4.1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.
- 4.3. Principales elementos del lenguaje audiovisual.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.

EPVA2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

Criterio de evaluación: 2.1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.

Objetivos

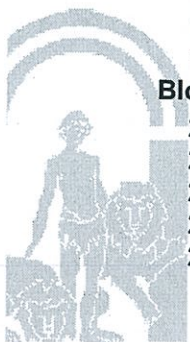
- 1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- 2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
- 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
- 6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
- 8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
- 10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos**Bloque 1. Expresión plástica.**

- 1.1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.
- 1.2. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
- 1.3. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
- 1.13. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.
- 1.15. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

Bloque 2. Dibujo técnico.

- 2.1. Formas planas.
- 2.2. Polígonos.
- 2.3. Construcción de formas poligonales.
- 2.4. Trazados geométricos, tangencias y enlaces.
- 2.5. Aplicaciones en el diseño.



- 2.7. Aplicaciones en el diseño gráfico.
- 2.9. Transformaciones geométricas.
- 2.10. Redes modulares.
- 2.11. Composiciones en el plano.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender

Estándares

- EPVA1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
- EPVA2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
- EPVA3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces
- EPVA4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

Criterio de evaluación: 2.2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos**Bloque 2. Dibujo técnico.**

- 2.14. Sistemas de representación.
- 2.15. Aplicación de los sistemas de proyección.
- 2.16. Sistema diédrico.
- 2.17. Vistas.
- 2.18. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica.
- 2.19. Perspectiva caballera.
- 2.20. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CSYC: Competencias sociales y cívicas



Competencias clave

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EPVA1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
 EPVA2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
 EPVA3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
 EPVA4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

Criterio de evaluación: 2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos**Bloque 2. Dibujo técnico.**

- 2.20. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista.
 2.21. Aplicaciones en el entorno.
 2.22. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.
 2.23. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.
 2.24. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.
 2.25. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.
 2.26. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EPVA1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Criterio de evaluación: 3.1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

- 3.1. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
- 3.2. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
- 3.3. Fundamentos del diseño.
- 3.4. Ámbitos de aplicación.

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EPVA1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
EPVA2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

Criterio de evaluación: 3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

- 3.2. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
- 3.3. Fundamentos del diseño.
- 3.4. Ámbitos de aplicación.

Competencias clave

CD: Competencia digital
CEC: Conciencia y expresiones culturales

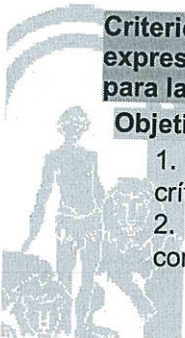
Estándares

- EPVA1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

Criterio de evaluación: 3.3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación



y mejora del patrimonio.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 2. Dibujo técnico.

2.25. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

2.26. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

3.5. Movimientos en el plano y creación de submódulos.

3.6. Formas modulares.

3.7. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.

3.8. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.

3.9. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.

3.10. Tipografía.

3.15. Ergonomía y funcionalidad.

3.16. Herramientas informáticas para el diseño.

3.17. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.

3.18. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.

3.19. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.

3.20. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

3.21. El lenguaje del diseño.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

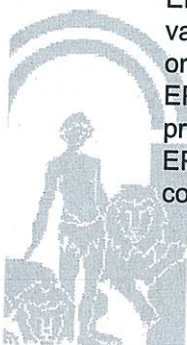
EPVA1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.

EPVA2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.

EPVA3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.

EPVA4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

EPVA5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.



Criterio de evaluación: 4.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

- 4.1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.
- 4.2. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
- 4.3. Principales elementos del lenguaje audiovisual.
- 4.5. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
- 4.6. La fotografía: inicios y evolución.
- 4.7. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

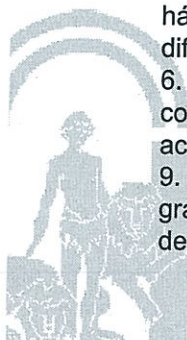
Estándares

- EPVA1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos
- EPVA2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.

Criterio de evaluación: 4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.



Contenidos**Bloque 1. Expresión plástica.**

- 1.1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.
- 1.2. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
- 1.3. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
- 1.4. Creatividad y subjetividad.
- 1.5. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

- 4.8. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.
- 4.9. Lenguaje cinematográfico.
- 4.10. Cine de animación.
- 4.11. Análisis.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EPVA1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
 EPVA2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
 EPVA3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

Criterio de evaluación: 4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos**Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.**

- 4.12. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.
- 4.13. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

Competencias clave

- CD: Competencia digital



Competencias clave

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EPVA1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
EPVA2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
EPVA3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

Criterio de evaluación: 4.4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos**Bloque 3. Fundamentos del diseño.**

- 3.19. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.
- 3.20. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

- 4.14. Estereotipos y sociedad de consumo.
- 4.15. Publicidad subliminal.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.



C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA1.1	Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	14
EPVA1.2	Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	12
EPVA1.3	Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	14
EPVA1.4	Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	12
EPVA1.5	Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	4
EPVA2.1	Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	10
EPVA2.2	Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	10
EPVA2.3	Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	2
EPVA3.1	Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	2
EPVA3.2	Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	4
EPVA3.3	Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	4
EPVA4.1	Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.	4
EPVA4.2	Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	2
EPVA4.3	Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	4



EPVA4.4	Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	2
---------	--	---

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización**E. Precisiones sobre los niveles competenciales**

Los niveles de adquisición de las competencias en éste tipo de asignatura eminentemente práctica, la consideramos gradual, de tal manera que cada año va incrementando la adquisición de dichas competencias ,hasta la finalización del primer ciclo y su perfeccionamiento en cuarto y bachilleratos. En el curso de cuarto de ESO el grado competencial se normaliza y es cuando realmente se obtiene un nivel óptimo para desarrollar tareas de creación complejas, donde la implicación personal son las claves de nuestra evaluación

F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 29.3 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «las programaciones didácticas de todas las materias y, en su caso, ámbitos incluirán actividades en las que el alumnado deberá leer, escribir y expresarse de forma oral».

Concretadas las recomendaciones de metodología didáctica , concretamos en la metodología que se va a utilizar en el Departamento como el uso del trabajo cooperativo, el uso de las TIC (a través de los ordenadores portátiles ,o en su defecto de los móviles.

G. Materiales y recursos didácticos

Cañón proyector de imágenes, biblioteca de aula, biblioteca del centro. Móvil con sus aplicaciones sobre imagen, material fungible

H. Precisiones sobre la evaluación

Aunque el aprendizaje de todas las asignaturas suponga un proceso continuo ,en la asignatura de educación plástica y visual , al abarcar campos muy diferentes como el uso correcto del material , el apartado de lectura de imagen y el desarrollo de las matemáticas gráficas ,el Dpto de Dibujo considera que que en cada trimestre , al margen de la diversidad de contenidos ,existe un trabajo de campo que si no se evalúa por observación directa no la podemos considerar superada , por lo que cada trimestre tiene su peso en la nota final y sus ejercicios de recuperación por ende también.

La evaluación ,como no puede ser de otra manera ,se efectúa con la Evaluación inicial, el proceso continuo del aprendizaje y el nivel final conseguido por el alumno



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DIBUJO TÉCNICO

BACHILLERATO

2020/2021

ASPECTOS GENERALES

- A. Contextualización**
- B. Organización del departamento de coordinación didáctica**
- C. Justificación legal**
- D. Objetivos generales de la etapa**
- E. Presentación de la materia**
- F. Elementos transversales**
- G. Contribución a la adquisición de las competencias claves**
- H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas**
- I. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación**
- J. Medidas de atención a la diversidad**
- K. Actividades complementarias y extraescolares**
- L. Indicadores de logro e información para la memoria de autoevaluación**

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DIBUJO TÉCNICO BACHILLERATO 2020/2021

ASPECTOS GENERALES

A. Contextualización

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 8.2 del Decreto 110/2016 por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, «los centros docentes establecerán en su proyecto educativo los criterios generales para la elaboración de las programaciones didácticas de cada una de las materias que componen la etapa, los criterios para organizar y distribuir el tiempo escolar, así como los objetivos y programas de intervención en el tiempo extraescolar, los criterios y procedimientos de evaluación y promoción del alumnado, y las medidas de atención a la diversidad, o las medidas de carácter comunitario y de relación con el entorno, para mejorar el rendimiento académico del alumnado».

Asimismo y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5 de la Orden 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso del aprendizaje del alumnado, «a tales efectos, y en el marco de las funciones asignadas a los distintos órganos existentes en los centros en la normativa reguladora de la organización y el funcionamiento de los mismos, y de conformidad con lo establecido en el artículo 7.2 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, desarrollarán y complementarán, en su caso, el currículo en su proyecto educativo y lo adaptarán a las necesidades de su alumnado y a las características específicas del entorno social y cultural en el que se encuentra, configurando así su oferta formativa».

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 2.5 de la Orden 14 de julio, «los departamentos de coordinación didáctica elaborarán las programaciones correspondientes a los distintos cursos de las materias que tengan asignadas a partir de lo establecido en los Anexos I, II y III, mediante la concreción de los objetivos establecidos, la ordenación de los contenidos, los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y calificación, y su vinculación con el resto de elementos del currículo, así como el establecimiento de la metodología didáctica».

B. Organización del departamento de coordinación didáctica

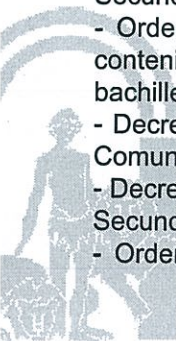
De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 92.1 del Decreto 327/2010, de 13 de julio por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «cada departamento de coordinación didáctica estará integrado por todo el profesorado que imparte las enseñanzas que se encomienden al mismo. El profesorado que imparta enseñanzas asignadas a más de un departamento pertenecerá a aquel en el que tenga mayor carga lectiva, garantizándose, no obstante, la coordinación de este profesorado con los otros departamentos con los que esté relacionado, en razón de las enseñanzas que imparte».

Organización del Departamento de Dibujo para el año 2018-2019

Materia	CURSO	GRUPO	MODALIDAD
DIBUJO TECNICO 1	1º BACH	A	OPCIONAL
DIBUJO TECNICO 2	2º BACH	A	OPCIONAL

C. Justificación legal

- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la



Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de los institutos de educación secundaria, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.

D. Objetivos generales de la etapa

Conforme a lo dispuesto en el artículo 3 del Decreto 110/2016, de 14 de junio el Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

Además el Bachillerato en Andalucía contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

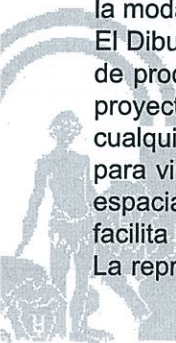
- a) Profundizar en el conocimiento y el aprecio de las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- b) Profundizar en el conocimiento y el aprecio de los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

E. Presentación de la materia

Dibujo Técnico es una materia de opción del bloque de asignaturas troncales de primero y segundo cursos, para la modalidad de Ciencias de Bachillerato.

El Dibujo Técnico es un medio de expresión indispensable para el desarrollo del proceso de diseño y fabricación de productos con el que el alumnado irá adquiriendo recursos comunicativos que le permitirán transmitir ideas, proyectos y soluciones gráficas a problemas sociales, siendo empleado como lenguaje universal codificado en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando, definiendo de una manera exacta lo que se desea producir. La visión espacial se desarrolla a través del estudio de los sistemas de representación y la capacidad de abstracción facilita la comprensión de los objetos tridimensionales mediante imágenes planas.

La representación gráfica de espacios o productos es abordada de manera sistemática elaborando documentos



técnicos normalizados que pueden implicar proyectos de diseño gráfico, arquitectónico o industrial.

La materia se organiza en dos cursos. En el primer curso se desarrollan aspectos relacionados con la comunicación y la representación gráfica de la realidad, analizándose secuencialmente los bloques de geometría plana, geometría descriptiva, sistemas de representación y normalización. Se trata de que el alumnado adquiera una visión global de los fundamentos del dibujo técnico que le permita en el siguiente curso profundizar en sus contenidos y aplicaciones. En el segundo curso aparece un nuevo bloque de contenidos denominado ¿Documentación gráfica de proyectos¿, donde habrá que demostrar las destrezas adquiridas durante la etapa y comprender su conexión con el mundo laboral y real.

F. Elementos transversales

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la autoestima y la participación, mediante el trabajo en equipo favoreciendo la comunicación interpersonal, promoviendo la educación para la convivencia, la tolerancia y la igualdad entre hombres y mujeres, y la autorregulación y el uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación.

G. Contribución a la adquisición de las competencias claves

La metodología a seguir en Dibujo Técnico será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia. Es necesario que el método seguido por el profesorado se ajuste a las características del alumnado, a los recursos y al contexto con el fin de propiciar su aprendizaje competencial.

Es aconsejable que el profesorado incorpore estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción del alumnado y comparta qué se va a aprender y por qué. Se comenzará con los procedimientos y conceptos simples para ir avanzando en complejidad. Así, las capacidades se van desarrollando paulatinamente a lo largo de todo el proceso. La selección de contenidos para el proceso de enseñanza y aprendizaje constituye un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje debería realizarse de forma significativa para el alumnado. Se partirá de una revisión del nivel previo, y se plantearán tareas problemas que el alumnado deba resolver haciendo un uso adecuado de todos sus recursos.

Las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica, sino que el alumnado debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones que ha de cumplir la solución buscada. Los planteamientos de las actividades o tareas deben ir graduando el nivel de dificultad de los contenidos y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales. En la didáctica de esta materia cobran especial importancia los aprendizajes por proyectos, tanto individuales como colectivos, que pueden estar enfocados a realidades profesionales del mundo del diseño, la arquitectura y la industria. A través de ellos el alumnado debe elaborar hipótesis, investigar, evaluar los resultados, reflexionar y finalmente crear un producto, desarrollando la capacidad de comunicarse de manera empática y eficiente, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en sí, integridad y honestidad, adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público, quedando aquí reflejada la competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. El profesorado acompañará de forma permanente el proceso proyectual del alumnado aconsejando y guiando sobre los materiales, las piezas mecanizadas o maquetas creadas por ellos, y en las dificultades que este presente.

Se debe potenciar el uso de los instrumentos de dibujo técnico manejándolos con soltura, rapidez y precisión, mejorando las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida. Estos materiales tradicionales de dibujo técnico deben integrarse con los recursos que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación, potenciando en esta materia tanto el aprendizaje de programas de dibujo en 2D y 3D, como la investigación, la documentación y la presentación de proyectos propios y ajenos. Es necesario para poder trabajar la materia, sobre todo en el bloque 3 de Dibujo Técnico II, disponer de ordenadores durante todo el periodo lectivo destinado a esta materia. Cabe destacar que el carácter instrumental del dibujo técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes como la geometría con otras materias relacionadas con el ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático.



H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7 del Decreto 110/2016 de 14 de Junio y el artículo 4 de la Orden de 14 de julio de 2016, las recomendaciones de metodología didáctica para el Bachillerato son las siguientes:

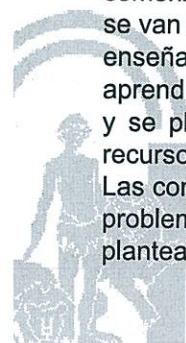
- a) El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral y, por ello, debe abordarse desde todas las áreas de conocimiento. En el proyecto educativo del centro y en las programaciones didácticas se incluirán las estrategias que desarrollará el profesorado para alcanzar los objetivos previstos, así como la adquisición por el alumnado de las competencias clave.
- b) Los métodos deben partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de este y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.
- c) Los centros docentes fomentarán la creación de condiciones y entornos de aprendizaje caracterizados por la confianza, el respeto y la convivencia como condición necesaria para el buen desarrollo del trabajo del alumnado y del profesorado.
- d) Las líneas metodológicas de los centros para el Bachillerato tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza, y promover procesos de aprendizaje autónomo y hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.
- e) Las programaciones didácticas de las distintas materias del Bachillerato incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.
- f) Se estimulará la reflexión y el pensamiento crítico en el alumnado, así como los procesos de construcción individual y colectiva del conocimiento, y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.
- g) Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación adecuados a los contenidos de las distintas materias.
- h) Se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizarlo mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas y diferentes formas de expresión.
- i) Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas al dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.
- j) Se fomentará el enfoque interdisciplinar del aprendizaje por competencias con la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y de actividades integradas que le permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.
- k) Las tecnologías de la información y de la comunicación para el aprendizaje y el conocimiento se utilizarán de manera habitual como herramienta para el desarrollo del currículo.

Basándonos en las recomendaciones metodológicas anteriores, para la materia de Dibujo Técnico se pueden tener en cuenta las siguientes estrategias metodológicas recogidas en la parte correspondiente del Anexo de la Orden de 14 de julio de 2016.

La metodología a seguir en Dibujo Técnico será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia. Es necesario que el método seguido por el profesorado se ajuste a las características del alumnado, a los recursos y al contexto con el fin de propiciar su aprendizaje competencial.

Es aconsejable que el profesorado incorpore estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción del alumnado y comparta qué se va a aprender y por qué. Se comenzará con los procedimientos y conceptos simples para ir avanzando en complejidad. Así, las capacidades se van desarrollando paulatinamente a lo largo de todo el proceso. La selección de contenidos para el proceso de enseñanza y aprendizaje constituye un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje debería realizarse de forma significativa para el alumnado. Se partirá de una revisión del nivel previo, y se plantearán tareas problemas que el alumnado deba resolver haciendo un uso adecuado de todos sus recursos.

Las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica, sino que el alumnado debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones que ha de cumplir la solución buscada. Los planteamientos de las actividades o tareas deben ir graduando el nivel de dificultad de los contenidos y la



complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales. En la didáctica de esta materia cobran especial importancia los aprendizajes por proyectos, tanto individuales como colectivos, que pueden estar enfocados a realidades profesionales del mundo del diseño, la arquitectura y la industria. A través de ellos el alumnado debe elaborar hipótesis, investigar, evaluar los resultados, reflexionar y finalmente crear un producto, desarrollando la capacidad de comunicarse de manera empática y eficiente, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en sí, integridad y honestidad, adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público, quedando aquí reflejada la competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. El profesorado acompañará de forma permanente el proceso proyectual del alumnado aconsejando y guiando sobre los materiales, las piezas mecanizadas o maquetas creadas por ellos, y en las dificultades que este presente.

Se debe potenciar el uso de los instrumentos de dibujo técnico manejándolos con soltura, rapidez y precisión, mejorando las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida. Estos materiales tradicionales de dibujo técnico deben integrarse con los recursos que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación, potenciando en esta materia tanto el aprendizaje de programas de dibujo en 2D y 3D, como la investigación, la documentación y la presentación de proyectos propios y ajenos. Es necesario para poder trabajar la materia, sobre todo en el bloque 3 de Dibujo Técnico II, disponer de ordenadores durante todo el periodo lectivo destinado a esta materia. Cabe destacar que el carácter instrumental del dibujo técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes como la geometría con otras materias relacionadas con el ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático.

I. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 16.1 de la Orden de 14 de julio de 2016, «la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua y diferenciada según las materias, tendrá un carácter formativo y será instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje».

Asimismo y de acuerdo con el artículo 17 de la Orden de 14 de julio de 2016, «los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de las distintas materias son los criterios de evaluación y su concreción en los estándares de aprendizaje evaluables». Además para la evaluación del alumnado se tendrán en consideración los criterios y procedimientos de evaluación y promoción del alumnado incluido en el proyecto educativo del centro, así como los criterios de calificación incluidos en la presente programación didáctica.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 18 de la Orden de 14 de julio de 2016, «el profesorado llevará a cabo la evaluación de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna en relación con los objetivos del Bachillerato y las competencias clave, a través de diferentes procedimientos, técnicas o instrumentos como pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación de las diferentes materias y a las características específicas del alumnado».

las técnicas e instrumentos de evaluación que el Departamento de Dibujo considera necesarias para la consecución de los objetivos y las competencias clave son :

PRUEBAS ESCRITAS
PRUEBAS TIPO TEST
MONOGRÁFICOS
ACTIVIDADES DE DESARROLLO
PROYECTOS

J. Medidas de atención a la diversidad

Los centros docentes desarrollarán las medidas, programas, planes o actuaciones para la atención a la diversidad establecidas en el Capítulo VI del Decreto 110/2016, de 14 de Junio, así como en el Capítulo IV de la Orden de 14 de julio de 2016 en el marco de la planificación de la Consejería competente en materia de educación.

K. Actividades complementarias y extraescolares



-Participación en concursos de ciencia para jóvenes. Grupos: 1º/2º Bachillerato.Fecha : 2/3 trimestre.Competencias: CD,CMCT,CAA .Criterios: Ponen en práctica y valoran lo aprendido .Toman conciencia de la relación de los conocimientos adquiridos y la realidad .Transmiten e impregnan de sus inquietudes a otros estudiantes

L. Indicadores de logro e información para la memoria de autoevaluación

Valoran la importancia de tener conocimientos científicos y su repercusión en el desarrollo tecnológico.

Respetan el conocimiento en general.

Aprecian la importancia en el desarrollo personal ,el esfuerzo y la constancia.

LOS INDICADORES DE LOGRO CONSIDERADOS POR EL DEPARTAMENTO DE DIBUJO SON:

SOBRE PLANIFICACIÓN:

HA SIDO ADECUADA

OBJETIVOS CLARAMENTE DEFINIDOS

RELACIÓN DE LOS CONTENIDOS CON LA REALIDAD

RELACIÓN DE LOS CONTENIDOS CON LOS INTERESES DE LOS ALUMNOS

SIGNIFICATIVA PARA EL PROCESO APRENDIZAJE

NIVEL DE DIFICULTAD ÓPTIMO

NÚMERO Y DURACIÓN DE LAS SESIONES

SOBRE LA MOTIVACIÓN DE LOS ALUMNOS:

LOS ALUMNOS CONSIGUEN SU NIVEL MÁXIMO DE DESARROLLO

DESPIERTA EL INTERÉS SOBRE EL DESARROLLO CIENTÍFICO

SE LES COLOCA EN SU ZONA DE DESARROLLO PRÓXIMO



Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 18700773

Fecha Generación: 16/10/2020 09:12:22



INICIO CLASE / CONOCIMIENTO Y DESGLOSE DE MATERIALES

1º ESO

15/21 Septiembre

X SEMI-PRESENCIAL

X ON-LINE

1ª EVALUACIÓN	1.1 Elementos imagen (X) 1.1.1	2.1 Experimentar Color 1º/2º(X) 2.1.1	3.1 Texturas 3.1.1.	4.1 Creaciones Personales(X) 4.1.1	6.1 Texturas húmedas 6.1.1, 6.1.2, 6.1.3
BLOQUE I Expresión plástica	1.2 Experimentación (X) 1.2.1, 1.2.2, 1.2.3	2.2 Cualidades color(X) 2.2.1	5.1 Aplicaciones de las texturas y color	7.1 Técnicas gráfico plásticas(X)	
	1.3 Emociones/ Técnicas(X) 1.3.1				
ACTIVIDADES 1ª EVALUACIÓN	1.1 Visionado 1.2 Descripción /Análisis 1.3 Visionado Técnicas	2.1 Círculo cromático 2.2 Variaciones cualidades con móviles	3.1 Visionado 3.1.1 Aplicación texturas zonas	4.1 Creaciones aplicadas con concepto 5.1 aplicación texturas con móvil	6.1 Realizar creaciones con texturas usando las técnicas gráfico plásticas
Temporaliza.	17/30 Septiembre	6 /24 OCTUBRE	26/ 16 NOVIEMBRE	17/7 DICIEMBRE	7/19 DICIEMBRE
CANALES COMUNICACIÓN	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE

2ª EVALUACIÓN	3.1 Comprender conceptos espaciales simples(x)	3.2 Comprender conceptos de circunferencia, círculo , arco 3.2.2, 3.2.3, 3.2.4, 3.2.4, 3.2.5, 3.2.6, .3.2.7, 3.2.8,(x)	3.3 Triángulos ,clasificación, construcción 3.3.1,3.3.2 (x)	3.4 Cuadriláteros, clasificación ,construcción 3.3.4,3.3.5(x)		
BLOQUE III Dibujo Técnico						
ACTIVIDADES 2ª EVALUACIÓN	-Realizar esquemas de tipos de Recta, Planos -Trazo de Rectas con una características -Operaciones con rectas y su división	- Construcción de circunferencias, y su división y corte -Ángulos, en plantillas y sus operaciones	-Construcción distintos tipos de triángulos	-Construcción de cuadriláteros		
TEMPORIZACIÓN	8 /29 Enero	1 / 15 Febrero	16/ 1 marzo	2 /22 Marzo	23/Final 2ª Eva	
CANALES COMUNICACIÓN	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	

3º EVALUACIÓN BLOQUE II Comunicación audiovisual	2.1 Elementos del proceso de percepción. 2.1.1, 2.1.3, 2.1.4 (x)	2.2 Conocer obras de Arte, estilos 2.2.1, 2.2.2	3.1 Conocer las estructuras del Cómic 2.3.1, 2.3.2			
ACTIVIDADES 3ª EVALUACIÓN	-Analizar el acto de la percepción -Realizar y reconocer obras con distintos grados de iconicidad	-Visualizar obras del entorno y cercanías -Reconocer estilos básicos	-Diseñar cómic -Elaborar una animación			
TEMPORIZACIÓN	2ª/3ª SEMANA ABRIL	4ª/1ª SEMANA ABRIL/ MAYO	MAYO	1ª/2ª SEMANA JUNIO	3ª/4ª SEMANA JUNIO	1ª/ 2ª SEMANA JULIO
CANALES COMUNICACIÓN	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	

INICIO CLASE / CONOCIMIENTO Y DESGLOSE DE MATERIALES

2º ESO

15/21 Septiembre

X SEMI-PRESENCIAL

X ON-LINE

1º EVALUACIÓN	1.1 TRIÁNGULOS (X) 1.1.1	1.5 CUADRILÁTEROS (X) 1.5.1	2.3 POLÍGONOS (X) 2.3.1	4.1 ÓVALO 4.1.1	5.1 PROYECCIONES (X) 5.1.1	
BLOQUE III DIBUJO TÉCNICO	1.2 CONSTRUCCIÓN (X) 1.2.1 1.3 RECTAS NOTABLES 1.3.1 1.4 T. RECTÁNGULOS 1.4.1	2.1 CONSTRUCCIÓN (X) 2.1.1 2.2 CLASIFICA 2.2.1	2.3 P. CIRCUNFERE.(X) 2.3.1 2.4 P. LADO 2.4.1	4.2 OVOIDE 4.2.1 4.3 ESPIRALES (X) 4.3.1		
ACTIVIDADES 1ª EVALUACIÓN	TRIÁNGULOS/HILOS RECTAS NOTABLES/ PALILLOS DE DIENTES	CUADRILÁTEROS/PEGAMENTO /TRIÁNGULOS PAPEL/RECORTES	CHINCHETAS/ HILO COMPÁS	HILOS COLORES/ CHINCHETAS/ TANGENCIAS	DIÉDRO RECORADO 3D/ FIGURA Y SOMBRA	
TEMPORIZACIÓN	21/5 OCTUBRE	6/24 OCTUBRE	26/16 NOVIEMBRE	17/7 DICIEMBRE	7/19 DICIEMBRE	
CANALES COMUNICACIÓN	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	

2ª EVALUACIÓN	1.1 COLORES 1ºS/2ºS (X) 1.1.1	2.1 TEXTURA/TIPOS(X) 2.2.1	4.4 COMPOSICIÓN 4.4.1	6.1 MÉTODOS GRÁFICOS (X) 6.1.1/6.1.2/7.1.1/7.1.2	5.1 ICONICIDAD 5.1.1	
BLOQUE I EXPRESIÓN PLÁSTICA						
ACTIVIDADES 2ª EVALUACIÓN	INTERPRETACIONES OBRAS /	FROTAGE, /ESTARCIDO /PLANTILLAS/GRAFITO/ ACUARELAS/ INVESTIGACIÓN MATERIALES	RITMOS DE TAMAÑO / COLOR / EQUILIBRIOS / MOVIMIENTOS	MUESTRARIO MÉTODOS SECOS /HÚMEDOS	TRANSFORMACIÓN IMAGEN FIGURATIVA PROPIA EN ABSTRACTA	
TEMPORIZACIÓN	8 /29 Enero	1 / 15 Febrero	16/ 1 marzo	2 /22 Marzo	23/ Final 2ª Eva	
CANALES COMUNICACIÓN	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VIDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VIDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VIDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VIDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VIDEO MOODLE/G-SUITE	

3º EVALUACIÓN	1.1 COMUNICACIÓN VISUAL/ PROCESO(X) 1.1.1. 4.3 FUNCIONES DE LA COMUNICACIÓN 4.3.2	1.2 LEYES DE LA GESTALT(X) 1.2.1/1.2.2.	1.3 SIGNO /SÍMBOLO/ ICONO(X) 1.3.1/2.2.1/2.2.2.	2.1 GRADOS DE ICONICIDAD 2.1.1/2.1.2	2.3 LECTURA DENOTATIVA/ CONNOTATIVA(X) 2.3.1	REPASOS RECUPERACIÓN
ACTIVIDADES 3º EVALUACIÓN	ELABORACIÓN WORD PRESS /PROCESO COMUNICACIÓN CREACIÓN DE UN LENGUAJE VISUAL	CREACIÓN DE LAS 6 LEYES DE LA GESTALT SIMETRÍAS/WORDPRESS/ CREACIÓN PERSPECTIVAS IMPOSIBLES JUEGO-MÓVIL-HOCUS	AUTO-SIGNO WORDPRESS/SÍMBOLOS/ ICONOS	TRANSFORMACIÓN GRADUAL DE OBRAS DE ARTE	WORDPRESS /LECTURAS D.C. OBRAS DE ACTUALIDAD	
TEMPORIZACIÓN	2º/3º SEMANA ABRIL	4º/1º SEMANA ABRIL/ MAYO	MAYO	1º/2º SEMANA JUNIO	3º/4º SEMANA JUNIO	1º/ 2º SEMANA JULIO
CANALES COMUNICACIÓN	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	

INICIO CLASE / CONOCIMIENTO Y DESGLOSE DE MATERIALES

3º ESO

15/21 Septiembre

X SEMI-PRESENCIAL
X ON-LINE

1ª EVALUACIÓN	2 Conceptos de equilibrio, proporción ritmo. 2.1, 2.2, 2.3, 2.4 3. Dibujos con niveles de iconicidad. 3.1,	4. Métodos gráfico /Plásticos 4.1	5. Técnicas gráfico plásticas secas , húmedas 5.1	6. Crear composiciones gráfico plásticas 6.1		
BLOQUE I Expresión Plástica						
ACTIVIDADES	- Analiza obras, según la estructura de ritmo , proporción ,equilibrio -Realizar composiciones con diferentes técnicas -Realizar composiciones modulares	-Realizar composiciones con distintos niveles de iconicidad -Realizar composiciones de Diseño gráfico	-Utilizar las técnicas gráfico plásticos	-Realizar bocetos, reflexionar y concretar ideas sobre las creaciones propias y ajenas		
1ª EVALUACIÓN						
TEMPORIZACIÓN	21/5 OCTUBRE	6 /24 OCTUBRE	26/ 16 NOVIEMBRE	17/7 DICIEMBRE	7/19 DICIEMBRE	
CANALES COMUNICACIÓN	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	

[illegible]

3º EVALUACIÓN BLOQUE II Comunicaci. Audiovisual	2.1- Aspectos denotativos y connotativos 2.1.1, 2.1.2,	2.2 Analiza fotografías 2.2.1, 2.2.2	2.4 Elementos del lenguaje visual 2.4.1	2.5 Funciones de la comunicación 2.5.1, 2.5.2	2.6 Utilizar los lenguajes Visual y audiovisual con distintas funciones 2.6.1	2.9 Apreciar y entender el lenguaje cinematográfico 2.9.1.
ACTIVIDADES 3ª EVALUACIÓN	-Realiza lecturas de imagen	-Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista		-Distingue funciones de los mensajes visuales	-Diseña mensajes visuales y audiovisuales	-Reflexionar sobre una obra de cine
TEMPORIZAC IÓN	2ª/3ª SEMANA ABRIL	4ª/1ª SEMANA ABRIL/ MAYO	MAYO	1ª/2ª SEMANA JUNIO	3ª/4ª SEMANA JUNIO	1ª/ 2ª SEMANA JULIO
CANALES COMUNICACI ÓN	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	

INICIO CLASE / CONOCIMIENTO Y DESGLOSE DE MATERIALES

4º ESO

15/21 Septiembre

☒ SEMI-PRESENCIAL

☒ ON-LINE

1ª EVALUACIÓN BLOQUE I Expresión Plástica	1.1 Realizar composiciones creativas, expresivas 1.1.1	1.2 Realizar obras con distintos soportes y técnicas 1.2.1, 1.2.2, 1.2.3	1.4. Realizar proyectos plásticos de forma cooperativa 1.4.1,	1.5 Reconocer en obras de arte, estilos, técnicas. 1.5.1, 1.5.2		
ACTIVIDADES 1ª EVALUACIÓN	-Realizar composiciones artísticas utilizando distintos elementos del lenguaje visual	-Aplicar leyes de composición -Usar el color en mismas imágenes para cambiar sus significado	-Entender el proceso de creación y lo aplica	-Analizar imágenes		
TEMPORIZACIÓN	21/5 OCTUBRE	6 /24 OCTUBRE	26/ 16 NOVIEMBRE	17/7 DICIEMBRE	7/19 DICIEMBRE	
CANALES COMUNICACIÓN	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	

2ª EVALUACIÓN	2.1 Analizar y crear composiciones con trazados geométricos 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 2.1.4	2.2 Diferenciar y utilizar distintos sistemas de representación gráfica 2.2.1, 2.2.2, 2.2.3, 2.2.4	2.3 Utilizar distintos programas de ordenador o móvil para construir trazados geométricos 2.3.1			
BLOQUE II Dibujo técnico						
ACTIVIDADES 2ª EVALUACIÓN	-Resuelve problemas sencillos de cuadriláteros y polígonos -Resuelve problemas sencillos de tangencias/enlaces -Aplica las formas geométricas en creaciones personales	-Realiza perspectivas cónicas -Dibuja perspectivas -Dibuja vistas -Visualiza formas tridimensionales dadas por vistas	-Utiliza las tecnologías			
TEMPORIZACIÓN	8 /29 Enero	1 / 15 Febrero	16/ 1 marzo	2 /22 Marzo	23/Final 2ª Eva	
CANALES COMUNICACIÓN	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	

3º EVALUACIÓN BLOQUE III Fundamentos de Diseño	3.1 Percibir e interpretar imágenes y formas del entorno 3.1.1, 3.1.2	3.2 Identificar los elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño 3.2.1	3.3 Realizar composiciones creativas 3.3.1		
ACTIVIDADES 3º EVALUACIÓN	-Conoce y usa los elementos y finalidades de la comunicación visual -Observa y analiza objetos de nuestro entorno	-Identifica y clasifica según la rama de Diseño	-Realiza distintos tipos de Diseños - Conocer fases de realización de imagen corporativa -Realiza composicio nes creativas -Utiliza nuevas tecnologías -Planifica los pasos para realizar proyectos		
TEMPORIZAC IÓN	2ª/3ª SEMANA ABRIL	4ª/1ª SEMANA ABRIL/ MAYO	MAYO	1ª/2ª SEMANA	3ª/4ª SEMANA
				1ª/ 2ª SEMANA	

				JUNIO	JUNIO	JULIO
CANALES COMUNICACIÓN	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	EXPLICACIÓN PROFESORA APOYO VÍDEO MOODLE/G-SUITE	

PROCEDIMIENTOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Partimos de la complejidad de adaptar el proceso aprendizaje básicamente PRESENCIAL a uno en su totalidad a distancia. A ésta circunstancia general hay que añadir las particularidades de cada asignatura. Partiendo de estas premisas, la finalidad de esta adecuación es asegurarnos que todo el trabajo que realice en general o referido a cada alumnado durante el periodo de suspensión de las clases presenciales a causa del COVID 19 , pueda ser evaluado y por tanto susceptible de sumarse a lo ya evaluado con anterioridad al inicio de este periodo extraordinario.

Esta adecuación del proceso de evaluación (general o referido a cada de las Unidades de Trabajo / Unidades Didácticas) podrá materializarse en :

-Modificación de los procedimientos y herramientas de evaluación previstos

-La modificación de los criterios de calificación previstos.

Como es habitual en las programaciones didácticas, nos encontramos la distribución de los porcentajes que posteriormente se aportan a la nota global, nos podemos encontrar con dos situaciones de trabajo:

-Si la Unidad de Trabajo **se desarrolla al completo**, se podrán mantener los porcentajes originales

- S la Unidad de Trabajo **no se desarrolla en su totalidad** se pueden mantener los porcentajes originales, reservando el aporte de los porcentajes que nos sumarian 100, elevando el valor de otras formalidades que pueden ser observables y cuantificables en LOS PARÁMETROS.

Para evaluar el dominio de los contenidos procedimentales, hemos de utilizar instrumentos que nos permitan constatar como el alumno va adquiriendo determinadas destrezas: comprobar como el alumno es capaz de manejar, manipular, construir, utilizar, reconstruir, probar, ejecutar, moverse, simular.

En la medida que se van alcanzando los objetivos previstos, limitaremos el uso de pruebas y los exámenes tradicionales como únicas herramientas para evaluar a los alumnos. La observación las entrevistas, los test son instrumentos que emplearemos en el modo **PRESENCIAL y SEMI-PRESENCIAL**, dado que son los instrumentos que nos ayudan a tener una valoración sobre el

conocimiento continuo y adecuado del progreso de nuestros alumnos y valorar en cada momento la calidad y el grado de aprendizaje.

ESO

Los instrumentos de evaluación que utilizaremos en el Departamento de Dibujo son:

- Escala de observación
- Cuaderno de iSeneca

Las técnicas empleadas serán:

- Pruebas escritas
- Proyectos cortos (individuales en el estado actual de distancia de seguridad)
- Trabajos de investigación
- Cuaderno de alumnos

Los Criterios de calificación

- La aplicación de los porcentajes de los Estándares Evaluables

MODO ON LINE

Los instrumentos de evaluación que utilizaremos en el Departamento de Dibujo son:

- Escala de observación
- Cuaderno de iSeneca

Las técnicas empleadas serán:

- Proyectos cortos (individuales)
- Trabajos de investigación
- Cuaderno de alumnos

Los Criterios de calificación

- La aplicación de los porcentajes de los Estándares Evaluables

La evaluación se realizará por medio de los porcentajes conseguidos con los instrumentos y técnicas de evaluación, concretándose en LOS PARÁMETROS que se deben de asignar en el

cuaderno de Séneca, referenciándose como punto de partida del nivel de la evaluación inicial e INDIVIDUAL y teniendo en cuenta, la actitud, el interés, la adaptación al trabajo prolongado individual y grupal. a la integración en la comunidad de aprendizajes, y al desarrollo técnico y de investigación y crecimiento individual de cualquier actividad/ contenido.

La evaluación en el proceso de enseñanza ON LINE (**NO PRESENCIAL**) , se realizará teniendo en cuenta los mismos instrumentos de evaluación que en el modo presencial . El instrumento de observación se puede llevar a cabo, evaluando como pruebas importantes tanto los proyectos cortos, donde se observará el desarrollo individual y progresivo de una idea artística como el GRADO DE IMPLICACIÓN y el INTERÉS, que se puede conseguir aun no teniendo presencia física. El cuaderno de Séneca, funcionará de la misma manera, excepto que se cambiarán LOS PARÁMETROS asignados a cada nivel y sus porcentajes.

- **En las tablas presentadas , se encuentran marcados los criterios seleccionados en el modo SEMI- PRESENCIAL y NO PRESENCIAL**

Actividades de refuerzo y/o Recuperación:

Este tipo de actividades propuestas por nuestro Dpto. las realizará el alumnado que tenga dificultades de aprendizaje o al que no pueda o tenga dificultades para desarrollar la actividad a distancia o por Internet. Nuestra concreción de actividades de este tipo se resume de la siguiente forma:

- Cuadernos de actividades en formato PDF
- Actividades, ejercicios y guión de trabajos de creación en formato Word o Pdf
- Auto rellenables a disposición del alumnado en MOODLE y/o formato papel
- Actividades de... (blogs, sitios webs...)

Actividades de continuidad.

Nuestro Departamento propone actividades de continuidad para todo el conjunto de alumnado que está siguiendo con regularidad la docencia telemática no presencial.

Así, el Dpto. de Dibujo enumera a continuación la tipología de ACTIVIDADES DE CONTINUIDAD que se irán planificando en los diferentes cursos y asignaturas, para poder valorar positivamente la adquisición de objetivos, competencias clave y criterios previstos en la normativa vigente:

- Resolución de ejercicios en diferentes formatos
- Producciones escritas con tipología textual diversa
- Modelos de examen tipo EBAU en 2º Bachillerato
- Trabajos de investigación
- Búsquedas de información guiada
- Visualización y escucha de documentos audiovisuales variados acompañados de cuestionarios de comprensión
- Ejercicios de entrenamiento de la materia autocorrectivos on-line
- Lectura, análisis de textos de tipología y género diversos acompañados de cuestionarios.
- Edición de vídeos con temática específica
- Grabación de voz, instrumento, imagen, etc. con fines didácticos
- Tareas finales de unidad didáctica
- Batería de resolución de problemas
- Elaboración de infografías y mapas conceptuales sobre contenidos de la materia.
- Lectura de libros complementarios y/o previstos en el plan lector del Dpto.
- Realización de comentarios de texto
- Proyectos de carácter práctico en formato digital
- Pruebas globales de valoración mediante aplicaciones digitales

c. Actividades de recuperación de materia pendiente de cursos anteriores.

- Materiales/actividades en la plataforma MOODLE: apuntes, enlaces a vídeos explicativos de trazado geométrico, enlaces a actividades interactivas de repaso. Actividades, ejercicios y trabajos.
- Recursos (diferentes a las actividades, MOODLE, PÁGINAS WEBS...)
- Presentación del material a través de correo electrónico, o de iPasen.
- Realización del cuaderno con los ejercicios básicos seleccionados por el departamento

BACHILLERATO

Los instrumentos de evaluación que utilizaremos en el Departamento de Dibujo son:

- Escala de observación
- Cuaderno de iSeneca

Las técnicas empleadas serán:

- Pruebas (ejercicios de Selectividad parciales en 1º y completas en 2º BACH)
- Láminas de ejercicios (1º y 2º BACH)
- Investigación y profundización (1º BACH)

Los Criterios de calificación

- La aplicación de los porcentajes de los Estándares Evaluables

Los Criterios de calificación

- La aplicación de los porcentajes de los Estándares Evaluables
- Ajuste según porcentajes de PARÁMETROS del cuaderno de Séneca

El departamento de Dibujo, tras los resultados del proceso aprendizaje no presencial del pasado curso, consideramos que se puede cubrir el temario completo, excepto el Bloque referido al Diseño Asistido por ordenador o toma de contacto con los programas de Creación 3D (AUTOCAD).

Actividades de Recuperación

El departamento estima que la recuperación de la asignatura en el nivel de bachillerato en sus dos niveles, se centrará en:

- Correcta realización de los ejercicios de profundización de los contenidos (Batería de ejercicios)
- Realización de pruebas similares a las pruebas de Selectividad (páginas WEB)
- Realización de prueba que reúna los contenidos necesarios, facilitados en medios adecuados u con asignación de tiempo adecuado

PROCEDIMIENTOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Partimos de la complejidad de adaptar el proceso aprendizaje básicamente PRESENCIAL a uno en su totalidad a distancia. A ésta circunstancia general hay que añadir las particularidades de cada asignatura. Partiendo de estas premisas, la finalidad de esta adecuación es asegurarnos que todo el trabajo que realice en general o referido a cada alumnado durante el periodo de suspensión de las clases presenciales a causa del COVID 19 , pueda ser evaluado y por tanto susceptible de sumarse a lo ya evaluado con anterioridad al inicio de este periodo extraordinario.

Esta adecuación del proceso de evaluación (general o referido a cada de las Unidades de Trabajo / Unidades Didácticas) podrá materializarse en :

-Modificación de los procedimientos y herramientas de evaluación previstos

-La modificación de los criterios de calificación previstos.

Como es habitual en las programaciones didácticas, nos encontramos la distribución de los porcentajes que posteriormente se aportan a la nota global, nos podemos encontrar con dos situaciones de trabajo:

-Si la Unidad de Trabajo **se desarrolla al completo**, se podrán mantener los porcentajes originales

- Si la Unidad de Trabajo **no se desarrolla en su totalidad** se pueden mantener los porcentajes originales, reservando el aporte de los porcentajes que nos sumarian 100, elevando el valor de otras formalidades que pueden ser observables y cuantificables en LOS PARÁMETROS.

Para evaluar el dominio de los contenidos procedimentales, hemos de utilizar instrumentos que nos permitan constatar como el alumno va adquiriendo determinadas destrezas: comprobar como el alumno es capaz de manejar, manipular, construir, utilizar, reconstruir, probar, ejecutar, moverse, simular.

En la medida que se van alcanzando los objetivos previstos, limitaremos el uso de pruebas y los exámenes tradicionales como únicas herramientas para evaluar a los alumnos. La observación las entrevistas, los test son instrumentos que emplearemos en el modo **PRESENCIAL y SEMI-PRESENCIAL**, dado que son los instrumentos que nos ayudan a tener una valoración sobre el

conocimiento continuo y adecuado del progreso de nuestros alumnos y valorar en cada momento la calidad y el grado de aprendizaje.

ESO

Los instrumentos de evaluación que utilizaremos en el Departamento de Dibujo son:

- Escala de observación
- Cuaderno de iSeneca

Las técnicas empleadas serán:

- Pruebas escritas
- Proyectos cortos (individuales en el estado actual de distancia de seguridad)
- Trabajos de investigación
- Cuaderno de alumnos

Los Criterios de calificación

- La aplicación de los porcentajes de los Estándares Evaluables

MODO ON LINE

Los instrumentos de evaluación que utilizaremos en el Departamento de Dibujo son:

- Escala de observación
- Cuaderno de iSeneca

Las técnicas empleadas serán:

- Proyectos cortos (individuales)
- Trabajos de investigación
- Cuaderno de alumnos

Los Criterios de calificación

- La aplicación de los porcentajes de los Estándares Evaluables

La evaluación se realizará por medio de los porcentajes conseguidos con los instrumentos y técnicas de evaluación, concretándose en LOS PARÁMETROS que se deben de asignar en el

cuaderno de Séneca, referenciándose como punto de partida del nivel de la evaluación inicial e INDIVIDUAL y teniendo en cuenta, la actitud, el interés, la adaptación al trabajo prolongado individual y grupal. a la integración en la comunidad de aprendizajes, y al desarrollo técnico y de investigación y crecimiento individual de cualquier actividad/ contenido.

La evaluación en el proceso de enseñanza ON LINE (**NO PRESENCIAL**) , se realizará teniendo en cuenta los mismos instrumentos de evaluación que en el modo presencial . El instrumento de observación se puede llevar a cabo, evaluando como pruebas importantes tanto los proyectos cortos, donde se observará el desarrollo individual y progresivo de una idea artística como el GRADO DE IMPLICACIÓN y el INTERÉS, que se puede conseguir aun no teniendo presencia física. El cuaderno de Séneca, funcionará de la misma manera, excepto que se cambiarán LOS PARÁMETROS asignados a cada nivel y sus porcentajes.

- **En las tablas presentadas , se encuentran marcados los criterios seleccionados en el modo SEMI- PRESENCIAL y NO PRESENCIAL**

Actividades de refuerzo y/o Recuperación:

Este tipo de actividades propuestas por nuestro Dpto. las realizará el alumnado que tenga dificultades de aprendizaje o al que no pueda o tenga dificultades para desarrollar la actividad a distancia o por Internet. Nuestra concreción de actividades de este tipo se resume de la siguiente forma:

- Cuadernos de actividades en formato PDF
- Actividades, ejercicios y guión de trabajos de creación en formato Word o Pdf
- Auto rellenables a disposición del alumnado en MOODLE y/o formato papel
- Actividades de... (blogs, sitios webs...)

Actividades de continuidad.

Nuestro Departamento propone actividades de continuidad para todo el conjunto de alumnado que está siguiendo con regularidad la docencia telemática no presencial.

Así, el Dpto. de Dibujo enumera a continuación la tipología de ACTIVIDADES DE CONTINUIDAD que se irán planificando en los diferentes cursos y asignaturas, para poder valorar positivamente la adquisición de objetivos, competencias clave y criterios previstos en la normativa vigente:

- Resolución de ejercicios en diferentes formatos
- Producciones escritas con tipología textual diversa
- Modelos de examen tipo EBAU en 2º Bachillerato
- Trabajos de investigación
- Búsquedas de información guiada
- Visualización y escucha de documentos audiovisuales variados acompañados de cuestionarios de comprensión
- Ejercicios de entrenamiento de la materia autocorrectivos on-line
- Lectura, análisis de textos de tipología y género diversos acompañados de cuestionarios.
- Edición de vídeos con temática específica
- Grabación de voz, instrumento, imagen, etc. con fines didácticos
- Tareas finales de unidad didáctica
- Batería de resolución de problemas
- Elaboración de infografías y mapas conceptuales sobre contenidos de la materia.
- Lectura de libros complementarios y/o previstos en el plan lector del Dpto.
- Realización de comentarios de texto
- Proyectos de carácter práctico en formato digital
- Pruebas globales de valoración mediante aplicaciones digitales

c. Actividades de recuperación de materia pendiente de cursos anteriores.

- Materiales/actividades en la plataforma MOODLE: apuntes, enlaces a vídeos explicativos de trazado geométrico, enlaces a actividades interactivas de repaso. Actividades, ejercicios y trabajos.
- Recursos (diferentes a las actividades, MOODLE, PÁGINAS WEBS...)
- Presentación del material a través de correo electrónico, o de iPasen.
- Realización del cuaderno con los ejercicios básicos seleccionados por el departamento

BACHILLERATO

Los instrumentos de evaluación que utilizaremos en el Departamento de Dibujo son:

- Escala de observación
- Cuaderno de iSeneca

Las técnicas empleadas serán:

- Pruebas (ejercicios de Selectividad parciales en 1º y completas en 2º BACH)
- Láminas de ejercicios (1º y 2º BACH)
- Investigación y profundización (1º BACH)

Los Criterios de calificación

- La aplicación de los porcentajes de los Estándares Evaluables

Los Criterios de calificación

- La aplicación de los porcentajes de los Estándares Evaluables
- Ajuste según porcentajes de PARÁMETROS del cuaderno de Séneca

El departamento de Dibujo, tras los resultados del proceso aprendizaje no presencial del pasado curso, consideramos que se puede cubrir el temario completo, excepto el Bloque referido al Diseño Asistido por ordenador o toma de contacto con los programas de Creación 3D (AUTOCAD).

Actividades de Recuperación

El departamento estima que la recuperación de la asignatura en el nivel de bachillerato en sus dos niveles, se centrará en:

- Correcta realización de los ejercicios de profundización de los contenidos (Batería de ejercicios)
- Realización de pruebas similares a las pruebas de Selectividad (páginas WEB)
- Realización de prueba que reúna los contenidos necesarios, facilitados en medios adecuados u con asignación de tiempo adecuado