

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

## EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

### EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

2021/2022

---

#### 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. Unidades didácticas integradas CLIL

#### 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 - 4º DE E.S.O.

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA  
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL  
EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA  
2021/2022**

**ASPECTOS GENERALES**

**A. Contextualización**

**1 Datos de identificación**

Nombre del Centro: I.E.S. Núm. 1 Universidad Laboral. Málaga  
 Tipo de Centro: público. Código de Centro: 29700242  
 Dirección postal: Julio Verne, 6 (Apartado de correos 9170)  
 Localidad: Málaga. Provincia: Málaga. Código postal. 29191  
 Teléfono: 951298580 Fax: 951298585  
 Correo electrónico: 29700242.edu@juntadeandalucia.es

**2 Enlaces propios IES Universidad Laboral de Málaga:**

Pág. Web: [www.universidadlaboraldemalaga.es](http://www.universidadlaboraldemalaga.es)  
 Blog de FP: <http://fpuniversidadlaboral.wordpress.com/>  
 Aula virtual Moodle: [www.equidadeducativa.es](http://www.equidadeducativa.es)  
 Aula virtual Chamilo: <http://www.unimalagaeduca.es/>  
 Blogs educativos: <http://www.unimalagablog.es/>

**3 Programa de centro bilingüe Inglés.**

Programa permanentemente. En desarrollo desde el curso 2011/12.

Nuestro programa bilingüe (dentro del Plan de Plurilingüismo de Andalucía) pretende mejorar las competencias comunicativas de nuestro alumnado en lo que respecta al conocimiento y la práctica de la lengua inglesa; una mayor competencia en inglés propiciará en nuestro alumnado una mayor movilidad y un mejor acceso a la información, más allá de nuestras fronteras lingüísticas, de forma que puedan enfrentarse con garantías de éxito a los desafíos y a las posibilidades de la sociedad actual.

La modalidad de enseñanza bilingüe no es la mera enseñanza de una lengua extranjera, y por tanto implica cambios metodológicos, curriculares y organizativos. El énfasis no estará en la lengua inglesa en sí, sino en su capacidad de comunicar y transmitir conocimiento. El AICLE (aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras) intenta proporcionar la naturalidad necesaria para que haya un uso espontáneo del idioma en el aula.

**4 Planes y proyectos educativos que desarrolla**

Plan de igualdad de género en educación Permanentemente  
 Plan de Salud Laboral y P.R.L. Permanentemente  
 Plan de apertura de centros docentes Permanentemente  
 Planes de compensación educativa DESDE 01/09/2011 a 31/08/2022  
 Programa de centro bilingüe Inglés Permanentemente  
 Erasmus+ - TOUROPEAN DESDE 01/09/2019 a 31/08/2022  
 Erasmus+(FP) - Internacionalización de la FP - Erasmus+( FP) Grado superior DESDE 01/09/2020 a 31/05/2023  
 Erasmus+(FP) - SUSTAINABLE SALON: Habilidades futuras para una vida mejor en Salones Sostenibles a-Asociaciones Erasmus+(FP) Grado medio DESDE 01/09/2020 a 31/08/2023  
 Erasmus+ - GREEN FOR EUROPE, GREEN FOR FUTURE DESDE 01/09/2020 a 31/05/2022  
 Prácticum Máster Secundaria DESDE 01/09/2021 a 31/08/2022  
 Prácticum Grado Maestro DESDE 01/09/2021 a 31/08/2022  
 Convivencia Escolar DESDE 01/09/2021 a 31/08/2022  
 Red Andaluza Escuela: "Espacio de Paz" DESDE 01/09/2021 a 31/08/2022

**5 Programas para la innovación educativa**

Inicia desde 01/09/2021 a 31/08/2022  
 Vivir y sentir el patrimonio DESDE 01/09/2021 a 31/08/2022  
 AulaDJaque DESDE 01/09/2021 a 31/08/2022  
 AulaDcine DESDE 01/09/2021 a 31/08/2022

Proyecto STEAM: Investigación Aeroespacial aplicada al aula DESDE 01/09/2021 a 31/08/2022

Proyecto STEAM: Robótica aplicada al aula DESDE 01/09/2021 a 31/08/2022

## 6 Servicios ofertados por el Centro

Comedor escolar (en Residencia Andalucía)  
 Programa de Acompañamiento escolar  
 Transporte Escolar  
 Transporte escolar adaptado (alumnado con n.e.e.)  
 Apoyo lingüístico a alumnado inmigrante (PALI)  
 Equipo de apoyo escolar a alumnado sordo  
 Intérpretes de Lengua de Signos (LSE)  
 Apoyo específico a alumnado ciego

## 7 Centros de educación primaria adscritos

29003890 - C.E.I.P. Luis Buñuel  
 29009338 - C.E.I.P. Carmen de Burgos  
 29011345 - C.E.I.P. Pintor Denis Belgrano  
 29602049 - C.E.I.P. Gandhi  
 29011412 - C.E.I.P. Rectora Adelaida de la Calle  
 29016185 - C.E.I.P. Almudena Grandes

## 8 Ubicación del centro

El Instituto está ubicado en la Urbanización malagueña del Atabal en la calle Julio Verne 6, que pertenece al Distrito municipal del Puerto de la Torre. Este barrio tiene su origen en la construcción de viviendas sociales a principios de los años setenta La Colonia de Santa Inés (actualmente Distrito de municipal de Teatinos), así como en otras construcciones posteriores de carácter público: los Ramos, Finca Cabello, Teatinos, el Atabal, etc. es colindante con Finca Cabello, la Residencia Militar ¿Castañón de Mena¿, la Depuradora de Aguas del Ayuntamiento (EMASA) y El Colegio Los Olivos.

## 9 Dependencias

El Centro tiene un recinto educativo de 200.000 m2 (que comparte con la Residencia Escolar Andalucía), en el que se distribuyen siete pabellones educativos, algunas construcciones auxiliares, instalaciones deportivas y zonas verdes.

En el curso 2016/17 se inauguró el Gimnasio con un aulario (tres aulas).

En el curso 2018/2019 se inauguran dos aulas nuevas en la zona de mantenimiento.

En el curso 2020/2021 se inauguran dos aulas nuevas en la antigua casa del portero.

En el curso 2021/2022 se ha habilitado una zona de Biblioteca (antiguo arcón) como aula.

## 10 Algo de historia

El Centro abre sus puertas en 1973 como un Centro de Universidades Laborales (centros estatales de alto rendimiento educativos), perteneciente a las Mutualidades Laborales, y dependiente del Ministerio de Trabajo, en las que se impartía tanto Bachillerato como Enseñanzas Profesionales (y en algunas Laborales Diplomaturas Universitarias). El Centro disponía de un internado (administrativamente segregado en la actualidad, como Residencia Escolar) para alumnado becado, procedente del medio rural y/o de familias con bajo nivel de renta (educación compensatoria).

Con la llegada de la democracia y a partir de 1977 todas las Universidades Laborales de España se convierten en Centros de Enseñanzas Integradas (C.E.I.), pasando a depender del Ministerio de Educación; transformándose en un Complejo Educativo que consta de un Instituto de Enseñanzas Medias (bachillerato) y uno de Formación Profesional, de forma integrada; por lo que imparte tanto el nuevo Bachillerato (BUP y C.O.U), instaurado por la Ley de Educación de 1975, cómo la nueva FP (en nuestro caso las ramas de Química, Delineación y Administrativo).

En la década de los 80 el Centro acoge las enseñanzas experimentales de bachillerato denominadas Reforma de las Enseñanzas Medias (R.EE.MM) o popularmente ¿la-rem¿, experiencia piloto previa a la LOGSE e inspiradora de esta. En el curso 1986/87, tras la aprobación del Real Decreto de 1985 de Educación Especial (derivado de la LISMI), el Instituto es designado como Centro experimental para la integración de alumnado con discapacidad, principalmente alumnado sordo.

En el curso 1992/93 el Centro es autorizado para anticipar e impartir las enseñanzas derivadas de la nueva ley de educación (LOGSE, 1990), ESO y Bachillerato, que conviven algunos años con las anteriores Enseñanzas mencionadas (BUP, COU, FP y R.EE.MM).

En esta década de los 90, pasa a ser oficialmente Centro de Integración, convirtiéndose en un Centro pionero y de referencia en la integración de alumnado con discapacidad para el resto de Centros educativos de Secundaria de nuestra Comunidad Autónoma, tanto para alumnado sordo como para alumnado con diversidad funcional motórica.

En esta década de los 90 inicia también la atención de alumnado con diversidad funcional (discapacidad) psíquica, especialmente alumnado con síndrome de Down, primero como FP-especial, después como Programas de Garantía Social, más tarde como PCPI, y actualmente como Programas Específicos de FP Básica para alumnado con n.e.e. (Marroquinería, Ayudante de cocina y Ayudante de jardinería). Enseñanzas estas en los que su alumnado comparte recinto, instalaciones, recreo, actividades complementarias, extraescolares, celebraciones, eventos, excursiones, etc., con el resto del alumnado del Centro.

Cabe destacar que desde hace más de 18 años el centro viene siendo una referencia para Málaga en la Integración (inclusión) de alumnado con n.e.e., en todas las Enseñanzas y niveles que imparte, llegando a contar con 200 alumnos y alumnas con n.e.a.e. censados oficialmente.

Actualmente, el IES *¿Universidad Laboral¿* de Málaga es uno de los Institutos de Secundaria más grandes de la provincia de Málaga. Tiene autorizados 90 unidades, todas ellas grupos de docencia ordinarios de carácter presencial, correspondientes a las enseñanzas de ESO, Bachillerato y FP, tanto de grado medio, como superior, formación profesional básica y programas específicos de formación profesional básica y aula específica. En los que se distribuyen unos 2300 aprox alumnos y alumnas, contando con una plantilla de 193 profesores y profesoras (agrupados en 23 departamentos didácticos), 4 monitores de EE (PAEC), 3 intérpretes de Lengua de Signos (LSE), 2 auxiliares de conversación y un colectivo de 22 personas de Administración y Servicios (PAS). Desarrollándose toda la actividad docente en turno de mañana y tarde, desde las 8¿15 a las 14¿45 (ESO Y BACHILLERATO y FPB) Y 7:45 A 14:15 los Ciclos formativos medio y superior. El turno de tarde es de 15:15 a 21:30

## 11 Oferta educativa. Enseñanzas y grupos

### Enseñanza Secundaria Obligatoria

- 1º de E.S.O. 9 grupos
- 2º de E.S.O. 8 grupos
- 3º de E.S.O. 8 grupos
- 4º de E.S.O. 7 grupos

### Bachillerato

- 1º y 2º de Bachillerato (Ciencias y Tecnología) 3 + 2,5 grupos
- 1º y 2º de Bachillerato (Humanidades y Ciencias Sociales) 4 + 3,5 grupos
- 1º y 2º de Bachillerato (Artes (Artes Plásticas, Diseño e Imagen)) 2 grupos

### Aula Específica

- FBO 15 años (Educación Especial Unidad Específica) 1 grupo

### Formación Profesional Básica

- 1º y 2º F.P.B. (Agrojardinería y Composiciones Florales) 2 grupos
- 1º y 2º F.P.B. (Cocina y restauración) 2 grupos
- 1º y 2º de Programa Específico de FPB (Agrojardinería y composiciones Florales) 2 grupos
- 1º y 2º de Programa Específico de FPB (Arreglo y Reparación de Artículos Textiles y de piel) 2 grupos
- 1º y 2º de Programa Específico de FPB (Cocina y restauración) 2 grupos

### Formación Profesional Grado Medio

- 1º y 2º F.P.I.G.M. Operaciones de Laboratorio 2+1 grupos
- 1º y 2º F.P.I.G.M. Gestión Administrativa 2 grupos
- 1º y 2º F.P.I.G.M. Jardinería y Floristería 2 grupos
- 1º y 2º F.P.I.G.M. Cocina y Gastronomía 2 + 1 grupos

### Formación Profesional Grado Superior

- 1º y 2º F.P.I.G.S. (Administración y Finanzas) 2 grupos
- 1º y 2º F.P.I.G.S. (Gestión Forestal y del Medio Natural) 4 grupos

- 1º F.P.I.G.S. (Mediación Comunicativa) 4 grupos
- 1º y 2º F.P.E.G.S. (Prevención de Riesgos Profesionales) 2 grupos
- 1º F.P.I.G. S Acondicionamiento físico 1 grupo
- 1º F.P.I.G.S. (Educación y Control Ambiental) 1 grupo
- 1º y 2º F.P.I.G.S. (Laboratorio de Análisis y de Control de Calidad) 2 + 1 grupos
- 1º y 2º F.P.I.G.S. (Paisajismo y Medio rural) 2 grupos
- 1º y 2º F.P.I.G.S (Fabricación de Productos Farmacéuticos Biotecnológico y Afines) 2 grupos
- 1º y 2º F.P.I.G.S. Educación y Control ambiental 2 grupos

## 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».

En el presente curso escolar el departamento lo componen cinco profesores/as en la Universidad Laboral . La SESO ya es un instituto independiente, IES Teatinos.

Las materias que se imparten son las siguientes:

- Educación Plástica visual y audiovisual de 1º, 2º ( Todos bilingües) y 4º ESO ( No bilingüe)
- Cultura Audiovisual I y II (CUA)
- Fundamentos de Arte I y II (FA)
- Dibujo Artístico I y II (DA)
- Dibujo Técnico I y II (DT)
- Técnicas Gráfico -Plásticas (TGP)
- Materias de Libre configuración: Técnicas de Grabado y Estampación
- Dibujo Científico, en 2º Bachillerato de Artes.

El reparto de las asignaturas y niveles es el siguiente :

Educación Plástica, visual y Audiovisual

- Sergio Altea Cueto : 1º ESO 3 grupos y 2º ESO 3 grupos
- Pedro Pérez Ruiz: 1º ESO 3 grupos y 2º ESO 3 grupos
- M.ª Carmen Sánchez Espartal: 1º ESO 3 grupos y 2º ESO 2 grupos
- M.ª Esperanza Sánchez Martín: 4º ESO 1 grupo no bilingüe (4º F)
- Emilio Sánchez García, profesor de refuerzo por el Covid: grupo no bilingüe ( 4º G)

1º Bachillerato de Artes

- Sergio Altea Cueto ,CA I además es Tutor de 1º Bachillerato artes
- Santiago Milla Milla, FA I
- Pedro Pérez Ruiz VOL
- M.ª Carmen Sánchez Espartal da DA I

2º Bachillerato de Artes

- Sergio Altea Cueto, Grabado
- Santiago Milla Milla, FA II, CA II, TGP1 además es Tutor de 2º Bachillerato Artes
- M.ª Esperanza Sánchez Martín, DIS y DA II

1º y 2º Bachillerato Ciencias

M.<sup>a</sup> Carmen Sánchez Espartal da DT II  
Pedro Pérez Ruiz da DT I

### 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 de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas.
- 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**

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 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 currículo de Educación Plástica, Visual y Audiovisual promueve el desarrollo de actitudes y valores positivos y se adaptará a las características y necesidades particulares del alumnado. De esta forma, esta materia servirá de base para trabajar aspectos educativos de carácter transversal tan importantes como la educación para la convivencia y el respeto en las relaciones interpersonales, que se desarrolla a través del diseño cooperativo en equipo de mensajes visuales y audiovisuales, utilizando diferentes lenguajes y códigos; la educación para el consumo, favoreciendo una actitud crítica hacia los elementos que componen un mensaje publicitario, evitando dejarse llevar por modas o por la influencia de la publicidad; la educación para la igualdad de género, conociendo y valorando las aportaciones de las mujeres en el mundo del arte, evitando todo tipo de desigualdades y expresiones sexistas; el respeto a las diversas culturas, que se transmite dando a conocer las distintas expresiones artísticas, plásticas y audiovisuales, de culturas diferentes y de minorías étnicas, fomentando el interés y el respeto por dichas manifestaciones, evitando cualquier conducta xenófoba; la igualdad de oportunidades y la no discriminación, mediante la educación en el respeto y la valoración positiva de las diferentes posibilidades expresivas; y, finalmente, el autocontrol y el uso seguro de las TIC, al aplicarlas para realizar composiciones sencillas, proyectos artísticos de diseño o proyectos audiovisuales. La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejada en numerosos contenidos comunes. Hay presentes contenidos que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano. Los aspectos lingüísticos permiten establecer un paralelismo entre análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos

como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos. Los procesos científicos como la percepción de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas. Las aplicaciones de los procesos científicos junto con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el conocimiento tecnológico.

Se realizará un proyecto para concretar la educación para la igualdad de género que consistirá en realizar la exposición de trabajos relacionados con diferentes artistas que no han sido valoradas adecuadamente en su momento así como de mujeres importantes en la historia.

Nuestra materia guarda relación con otras dentro de la etapa de ESO y del Bachillerato, así como resaltar que nos coordinaremos y trabajaremos por proyectos especialmente con las demás materias que forman parte del proyecto bilingüe, Ciencias Sociales, Naturales e Inglés, así como realizaremos varios proyectos con otros departamentos para celebrar días clave o como muestra de nuestra participación en los distintos proyectos del centro. Nuestro departamento trabajará en varios proyectos y Unidades Didácticas Integradas especialmente con los programas de Bilingüismo, Aldea, Patrimonio y Escuela Espacio de Paz. Con las demás materias, podemos destacar los

siguientes proyectos:

- Matemáticas, especialmente en el apartado relacionado con la geometría, sobre todo Teorema de Thales, construcciones y áreas de polígonos regulares. También compartimos conceptos básicos como simetría, semejanza y equivalencias y el número de oro.

- Informática y Tecnología, sobre todo en lo relativo a escalas, vistas en diédrico y las aplicaciones prácticas de nuestra materia, pues ambos manejan las nuevas tecnologías y recursos para trabajar en 2 y 3 Dimensiones.

- Ciencias Sociales, pues en ambas materias se estudia la historia del arte y las producciones artísticas del ser humano.

- Ciencias Naturales, en lo referente al ojo y la visión, así como en las unidades destinadas a arte y naturaleza.

- Música y Educación Física, pues también se estudia el ritmo en las composiciones artísticas, así como que formamos parte del Área de artística y con ellas, conseguimos una formación integral del alumnado.

- Lengua y Literatura, pues se estudian los elementos del lenguaje visual, en donde aparecen conceptos como emisor, receptor, canal y medio de expresión. Además estudiamos a Joan Brossa y sus poemas visuales, así como ilustramos textos de diferente naturaleza.

- Área Artística: nos coordinaremos en varios proyectos, y uno de los que se van a desarrollar a lo largo de todo el curso es el del Desayuno Saludable, trabajando diariamente la necesidad de consumir más frutas y menos productos poco saludables industriales. Realizaremos un mural con esos envases, analizaremos su composición y versionaremos canciones del gusto del alumnado cambiándoles la letra para concienciar de la necesidad de una mejor alimentación.

- Programa Bilingüe: dentro de este programa vamos a trabajar con el alumnado de 1o y 2o de ESO las Vanguardias Artísticas junto con Inglés y Francés, desarrollando varios de sus as

### **G. Contribución a la adquisición de las competencias claves**

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 contribuye a desarrollar el sentido crítico del alumnado hacia estas. 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 propias, 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 hacia 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 espíritu crítico.

El desarrollo de la competencia en 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 competencias básicas 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.

El desarrollo de la competencia digital (CD) se orientará hacia 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, 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 con el desarrollo de las competencias sociales y cívicas (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 de aprender a aprender (CAA) se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que las personas 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.

Tras analizar todas las competencias clave, desde esta programación las hemos ordenado según la importancia y el nivel en que las trabajaremos con nuestras materias, hemos seleccionado las competencias que hemos creído más importantes y las que vamos a desarrollar desde las asignaturas que impartimos.

1. - Competencia de conciencia y expresiones culturales (CEC). Vivimos en la cultura de la imagen, rodeados de imágenes tanto fijas como en movimiento, y gracias a nuestra materia el alumnado conoce, entiende, crea y analiza distintos tipos e imágenes, y de esta manera puede ser crítico con respecto a la ingente cantidad de imágenes que nos rodean hoy día. Todo este conocimiento les será muy útil al alumnado para poder aplicarlo en estudios superiores en múltiples disciplinas, así como en innumerables aspectos prácticos de su vida cotidiana. Dotaremos al alumnado de una gran comprensión y valoración de las manifestaciones artísticas andaluzas más relevantes, y propondremos viajes para su disfrute in situ.

2. - Competencia comunicación lingüística (CCL). Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, educación plástica y visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico con otros lenguajes, enriqueciendo la comunicación. El alumnado en el área dedica muchas actividades a la expresión oral y escrita,

especialmente el alumnado bilingüe, pues al impartir parte de la materia en inglés estamos utilizando actividades y estrategias de enseñanza -aprendizaje de una lengua distinta de la materna. Para el reto del alumnado, trabajaremos la teoría mediante lectura comprensiva y realización de esquemas y resúmenes, así como las actuaciones detalladas en el plan de lectura y bibliotecas.

3.- Competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT) Mediante la geometría y la representación objetiva de las formas en el espacio se contribuye a que el alumno adquiera esta competencia. Estos temas se dan en todos los cursos y se realizan actividades para aplicar conceptos matemáticos para el desarrollo de la geometría métrica y de la visión espacial. Se incidirá mucho en el presente curso en el manejo de reglas y compás, las escalas y en los trazados geométricos, ya que se detectan carencias en la aplicación de las matemáticas.

4. - Competencia aprender a aprender (CAA). Se facilita favoreciendo la reflexión sobre los procesos de experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. Además, con los proyectos artísticos en donde se dan las bases de los mismos pero las siguientes fases así como el acabado final depende de los alumnos, estamos mejorando dicha competencia. Trabajar mediante proyectos es la mejor forma de trabajar en general todas las competencias, y en particular, esta, que el departamento ha estimado oportuno.

5. - Competencia digital (CD). Aunque no tenemos posibilidad de usar ordenadores ni programas informativos, sí usaremos internet para seleccionar imágenes e información así como las plataformas de internet cuando usemos el blog de plástica, así como varias apps de los teléfonos móviles pues consideramos que bien usados son una genial herramienta de trabajo.

6. - Competencia social y cívica (CSC). Se contribuye con el planteamiento de trabajo en equipo, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad. Que se tendrán en cuenta en la metodología y en la evaluación. El departamento participará en los distintos días internacionales así como en los proyectos educativos, a destacar Kioto educa y el taller de escritura creativa. También añadir que la mayoría de los proyectos finales de cada unidad son en grupo, con lo que casi diariamente estamos incidiendo en la mejora de esta competencia.

7. - Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP). Contribuye en esta competencia la medida que en todo proceso creativo supone convertir una idea en un producto, ello implica desarrollar estrategias de planificación, previsión de recursos, anticipación y evaluación de resultados, provocando la autonomía del alumno en la toma de resistencia.

## 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 15 de enero de 2021, 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.

12. Se fomentará la protección y defensa del medioambiente, como elemento central e integrado en el aprendizaje de las distintas disciplinas.»

La articulación secuencial de los contenidos de esta materia en el primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria 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 el logro de los objetivos de cara a los propios del segundo ciclo.

La didáctica de esta materia 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 necesarias para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este lo 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 su 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 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 el análisis de textos, la ampliación de conocimientos de física y matemáticas o la profundización en los acontecimientos relevantes de la Historia.

Continuaremos, pues, por los criterios que hemos empleado para diseñar cada actividad.

Los CRITERIOS QUE UTILIZAREMOS PARA DISEÑAR CADA ACTIVIDAD son los siguientes:

- Graduaremos su nivel de complejidad, es decir, en un primer momento plantearemos actividades que exijan al alumno combinar pocos elementos, para pasar de forma progresiva, a otras que requieran el manejo simultáneo de cada vez más elementos o variables.
- Haremos que resulten significativas y motivadoras.
- Dosificaremos en cada actividad la cantidad de aprendizajes nuevos, de tal forma que el alumno perciba que tiene conocimientos para llevarla a cabo, y asuma su realización como un reto.
- Adaptaremos el grado de estructuración. Esto es, las primeras actividades que propondremos (especialmente para el aprendizaje de los procedimientos) estarán organizadas en los sucesivos pasos que permiten su realización (o actividades estructuradas), que darán paso a otras en las que los pasos sean más amplios (actividades semiestructuradas), y que finalizarán con las que exigen al alumno estructurar su respuesta a la actividad (o actividades no estructuradas).

Los TIPOS DE ACTIVIDADES que planificaremos en cada Unidad Didáctica, ATENDIENDO A SU FINALIDAD DIDÁCTICA, son:

**ACTIVIDADES PARA TRABAJAR LOS CONTENIDOS CONCEPTUALES:** estas actividades consistirán, frecuentemente, en:

- Responder a cuestiones de comprensión de las explicaciones con la finalidad de que permanezcan atentos.
- Elaboración de los apuntes de clase. Durante las explicaciones el alumnado habrá de recoger información relevante que, al final de cada Unidad, habrá de presentar de forma ordenada, completa y limpia.

**ACTIVIDADES PARA TRABAJAR LOS CONTENIDOS PROCEDIMENTALES:** dichas actividades consistirán en la resolución de problemas prácticos, donde plantearemos una secuencia de pasos, que de manera general, seguirá el siguiente esquema: lectura comprensiva del enunciado, organización de los datos que aporta y de las incógnitas, delimitación previa de las operaciones que será necesario realizar y estimación de su posible

resultado, en el cuaderno a sucio y a mano alzada, realización y anotación de cada operación, interpretación del resultado y comparación con la estimación que se realizó en su comienzo.

**ACTIVIDADES PARA TRABAJAR LAS COMPETENCIAS BÁSICAS:** estas actividades se desarrollan de forma paralela a las anteriores y consistirán fundamentalmente en la realización de los proyectos de investigación tras cada unidad didáctica, en donde el alumnado debe poner en práctica todas las destrezas, habilidades y grado de competencia en que haya adquirido durante el desarrollo de la misma. Estos proyectos se expondrán en clase y puntualmente en el centro mediante las exposiciones que el Departamento suele hacer en el hall y pasillos del centro.

Finalmente, a estas actividades hemos de añadir otras que también trabajarán contenidos transversales, como por ejemplo el tratamiento de situaciones inesperadas de la vida del Aula, del Centro o del entorno cercano. Para ello, no planteamos actividades concretas, sino que trabajamos los contenidos de la materia y los conectamos con la Educación en Valores cuando exista una relación natural y no forzada entre ellos.

En este curso seguimos trabajando con plataformas para la enseñanza online, especialmente la plataforma Moodle y Classroom para atender al alumnado que si las circunstancias de la pandemia lo exigen, tengamos que realizar una enseñanza online o semi presencial.

### **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». Así mismo 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».

En lo que respecta al TIPO DE INFORMACIÓN QUE RECOGEREMOS acerca de cada alumno, es preciso decir que la evaluación del aprendizaje ha de recabar tanto la información cuantitativa como la cualitativa o más descriptiva. Esta información cuantitativa y cualitativa la obtendremos a través de la aplicación de diversas TÉCNICAS E INSTRUMENTOS como las siguientes:

- La observación durante las explicaciones y durante la realización de actividades.
- Los intercambios orales habituales en el aula en torno a dichas explicaciones y actividades.
- El análisis de las diversas producciones que realiza el alumno: fundamentalmente el block de dibujo y los bloques de prácticas.
- Los proyectos de investigación tras cada unidad didáctica.
- La realización de pruebas escritas en las que se evalúan fundamentalmente los contenidos conceptuales y procedimentales de cada Unidad.

La información obtenida mediante la aplicación de estas técnicas e instrumentos, tras su análisis, se traduce en unas valoraciones que recogemos a través de unas CALIFICACIONES. Estas calificaciones, aunque acompañan al proceso de enseñanza-aprendizaje de cada Unidad Didáctica, se sintetizan al final de cada trimestre y al final de curso. Es entonces cuando se recogen, de acuerdo con la Orden de 14 de septiembre de 1994, de la siguiente forma: calificaciones numéricas sin decimales, considerándose positivas las superiores o iguales a 5; y negativas las inferiores a 5. Esta calificación resultará de la ponderación de las distintas actividades

que realiza el alumno para evaluar los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje.

Concretamente usaremos la siguiente variedad de tareas y ejercicios:

- Pruebas orales o escritas y los proyectos de investigación que se les propongan periódicamente sobre la materia trabajada en cada momento con el fin de que el propio alumno/a pueda autoevaluarse y profundizar en aquella materia en que encuentre especial dificultad. Se valorará el saber expresarse correctamente, de forma oral y escrita, ortografía, limpieza, el orden de exposición de ideas, etc.
- Diversas producciones del alumnado, las actividades diarias y semanales, realización de trabajos individuales y en grupo, utilización de los instrumentos específicos del dibujo técnico y artístico y las técnicas artísticas, libreta de clase...
- Revisión del cuaderno de clase que el alumno/a debe tener siempre a punto, con los trazados y explicaciones pasados a limpio.

Es condición indispensable para superar la asignatura, realizar TODOS LOS TRABAJOS QUE SE PLANTEEN. Para superar el proceso de evaluación, el alumno/a deberá obtener a su vez una puntuación mínima de un 50% de la nota correspondiente a cada uno de los tres apartados anteriores. Teniendo en cuenta que la calificación es numérica, utilizándose para ello números enteros, si alguna calificación tiene decimales, se redondeará atendiendo a los siguientes aspectos:

- Se considerarán factores determinantes que subirán la calificación base los siguientes:
  - o El trabajo realizado en clase.
  - o La puntualidad en la entrega de los trabajos. No se recogerán ejercicios fuera del plazo de entrega salvo en los casos que el profesor/a estime debidamente justificados.
  - o La originalidad en el motivo elegido.
  - o La limpieza en la presentación.
  - o La exactitud y precisión en los trazados de Dibujo Geométrico.
- Se valorará negativamente los factores siguientes, bajando la calificación base:
  - o El mal uso del material común o de las instalaciones.
  - o No tener disposición al trabajo.
  - o La falta de puntualidad en la entrega.
  - o La falta de originalidad ni superación en las láminas del block y los proyectos.

La calificación del alumnado resultará de la PONDERACIÓN de las distintas actividades que realiza el alumno. Concretamente:

- El 30% se obtendrá de la media de las calificaciones numéricas obtenidas mediante pruebas escritas y proyectos.
- Un 60% se referirá a las calificaciones de las diversas producciones del alumnado, esencialmente las láminas y prácticas propuestas para cada unidad didáctica.
- Y el 10% restante se obtendrá de la revisión del cuaderno de clase que el alumno/a debe tener siempre a punto, con los trazados y explicaciones pasados a limpio. Influirán también la puntualidad en la entrega de las láminas y el trabajo diario en clase.

Respecto a la calificación de las recuperaciones trimestrales se procederá de la forma siguiente:

- La calificación trimestral actualizada del alumnado una vez finalizado el proceso de recuperación, será la obtenida en la propuesta de actividades de recuperación y/o examen de recuperación (en su caso).
- Asimismo el procedimiento establecido para la recuperación podrá ser el medio para que cualquier alumno o alumna pueda mejorar su nota con respecto a la calificación obtenida en la evaluación o ámbito objeto de recuperación. Se aplicará este supuesto, sólo en el caso de que el departamento no haya establecido otro mecanismo distinto, destinado a la posibilidad de incrementar la nota del alumnado que así lo desee.
- Las medidas establecidas, tanto para el caso de la recuperación, como para la mejora de las calificaciones están descritas en el apartado Atención a la diversidad, y tienen su reflejo en los instrumentos de evaluación propuestos.

En cuanto a los repetidores y alumnado con materia pendiente, desde un principio los localizaremos, trataremos que estén en las primeras filas, les prepararemos una serie de medidas no significativas con el fin de que solventen los problemas de otros cursos y consigan superar la materia en el presente curso académico. En el

caso del alumnado con la materia pendiente de 1º o 2º que estén en 3º ( o 4º en algún caso sin Plástica) al no tener continuidad en estos cursos la recuperación se hará a través de los tutores, se les preparará un material muy sencillo con varias actividades que trabajen los contenidos esenciales y se les darán todas las facilidades para su entrega a el jefe/a de departamento.

## 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.

- Medidas ordinarias de atención a la diversidad:

- EL REFUERZO EDUCATIVO supondrá la provisión de ayudas metodológicas para el alumnado, pero no la modificación de los objetivos didácticos y de los contenidos de cada Unidad. Estas ayudas son las que hemos explicado cuando hablábamos de las estrategias docentes, y cuando mencionábamos las actividades de refuerzo y ampliación (dar más ayudas pero no rebajar el nivel). En especial, se flexibilizará la metodología para adaptarnos a aquellos alumnos que presenten más dificultades, se les ayudará en los proyectos finales de cada unidad didáctica, se les exigirá un poco menos de perfección y originalidad en las láminas, se les facilitará el material cuando detectemos que no pueden adquirirlo, y las pruebas escritas solo versarán sobre los contenidos mínimos y no se penalizarán las faltas de ortografía.

Para los alumnos con la materia de Educación Plástica no superada de años anteriores se realizarán ejercicios de refuerzo según los criterios de evaluación de cada curso. Dichos ejercicios serán propuestos y evaluados por los profesores de cada año de la misma materia. En los casos en que no exista continuidad, por ejemplo en 3º ESO o en 4º ESO que no tengan Plástica entre las materias que cursen, será el jefe/a del departamento encargado de realizar el seguimiento de los alumnos con materias pendientes de 1º o 2º de Educación Plástica visual y audiovisual. Durante el primer trimestre del curso se enviará a los tutores la información de los alumnos con materias pendientes y la forma de recuperación prevista.

El seguimiento y refuerzo se realizará a través de una clase de Classroom donde aparecerán los trabajos que el alumnado debe realizar para su recuperación. Mediante dicho classroom se pueden resolver las dudas que sea necesario.

- PROPUESTAS DE MEJORA DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

Con aquellos grupos y/o alumnos específicos que notemos que tienen mayores dificultades para seguir el mismo ritmo que sus compañeros, o les falte motivación, o tengan algún tipo de desfase curricular u otra característica especial, realizaremos las siguientes medidas:

- AJUSTES EN LA PROGRAMACIÓN:

o Actividades motivadoras que traten de conectar con sus intereses como carteles sobre su cantante favorito, trabajar con fotos suyas y de su familia, que el alumnado elija de entre una variedad de artistas, aquéllos que más les gustan, etc.

o Selección y secuenciación de contenidos, sobre todo resaltando aquellos contenidos que tengan una utilidad práctica y realista, como creación de álbumes de fotos, piezas de cerámica, diseño de camisetas y tatuajes, etc.

o Actividades que sobre todo desarrollen su creatividad e imaginación, y siempre calificando positivamente más el proceso que el producto final.

- ADAPTACIONES CURRICULARES PARTIENDO DE LOS OBJETIVOS MÍNIMOS.

En coordinación con el Departamento de Orientación y los tutores de nuestros grupos, se realizarán aquellas adaptaciones que se propongan para atender al alumnado que precise unas medidas más concretas y específicas con el fin de garantizar su aprendizaje exitoso a lo largo del curso. El alumnado con altas capacidades intelectuales es diagnosticado como tal por una prueba psicopedagógica. Una vez diagnosticados se pueden emplear diferentes medidas:

- Medidas ordinarias, como las actividades de exposición ART PROJECTS o Proyectos de investigación, y actividades de ampliación como artículos y otras lecturas que tengan relación con los contenidos que se están abordando en clase.

- Que se encargue de ayudar a sus compañeros en la realización de tareas.
- FLIPPED CLASSROOM o clase al revés: el alumno/a se prepara una clase y la imparte al resto del grupo-clase.

### K. Actividades complementarias y extraescolares

Durante el presente curso escolar y debido a la pandemia que sufrimos, se van a reducir drásticamente las actividades complementarias y escolares. De las que se van a mantener, señalamos aquí las siguientes aunque pueden sufrir modificaciones según las circunstancias tan especiales del presente curso académico.

Se proponen como actividades complementarias las visitas a centros culturales y artísticos, en especial aquellos que se sitúen en la proximidad de la provincia de Málaga, y que atiendan a los contenidos curriculares, además de enmarcarse dentro del ámbito de la expresión artística y cultural: Museo Picasso, Museo Carmen Thyssen, Málaga, Colección del Museo Ruso/Málaga, etc...

Asimismo, se plantea la visita a posibles exposiciones de carácter temporal que sean pertinentes con respecto al desarrollo curricular de los contenidos de la programación.

Objetivos:

- Acercar al alumnado al patrimonio cultural más cercano que nos ofrece la provincia de Málaga.
- Complementar los objetivos del área a través de las visitas al museo y exposiciones relacionados con el arte plástico y visual.
- Crear hábitos en nuestros alumnos de disfrute estético y cultural, y abrir nuevas posibilidades de ocio enriquecedoras y alternativas.

Relación didáctica con los contenidos:

- Conocimiento del Patrimonio Cultural de Andalucía.
- Complementar los contenidos y los objetivos a través de visitas que les permitan experiencias relacionadas con el arte plástico, visual y audiovisual.

Temporalización:

- 1o Trimestre: visita al Museo Picasso.
- 2o Trimestre: visita al Museo Carmen Thyssen Málaga.
- 3o Trimestre: visita al Colección del Museo Ruso/Málaga.

Como actividades complementarias se proponen las siguientes:

Primer trimestre

- Proyecto interdisciplinar Las Vanguardias artísticas: con el alumnado de 1o, 2o y 4o de realizaremos varias tareas y proyectos integrando Inglés y Francés, con el objetivo de conocer las distintas vanguardias artísticas del siglo XX poniendo en práctica los elementos expresivos del lenguaje visual.
- Día de la Constitución, 8 de diciembre.

Hay varios grupos de alumnos que van a participar en sendos concursos regionales y estatales sobre la Constitución, creando un relato relacionado con la Carta Magna y un corto de un minuto de duración sobre los derechos de los niños.

Segundo trimestre

- Día de Andalucía: conoceremos los monumentos artísticos más relevantes de nuestra comunidad autónoma y haremos varios proyectos sobre los mismos.
  - Día de la mujer, 8 de marzo.
- Haremos un proyecto multidisciplinario junto con Música, Inglés y Tecnología sobre el papel de la mujer en la sociedad actual, tomando como referencia a la artista catalana Rosalía.
- 2oESO y 4oESO: Durante el tercer trimestre se realizarán las actividades de diseño y decoración con mosaicos extraídos de la Alhambra de Granada (hueso nazarí, paloma nazarí, proporción cordobesa, etc) y de otras construcciones malagueñas.

Tercer trimestre:

- Día del medio ambiente, 5 de junio.

Dentro de los Planes sobre Medio Ambiente que viene desarrollando el Centro (Cuidemos la Costa, Crece con tu



árbol, Kioto educa, etc) crearemos esculturas y móviles con materiales de desecho, así como colaboraremos en el montaje de los stands expositores del Centro que resuman las actividades realizadas en los distintos planes medioambientales. El jefe de este departamento es el coordinador de uno de estos programas dentro de Aldea, concretamente el programa de Recapacicia, dentro del cual desarrollaremos varias actividades sobre el consumo, cactus con botellas de plástico junto con Tecnología y Ciencias, y otras aún por concretar.

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

Propuestas de mejora tras los resultados de la evaluación inicial:

- De manera general, en aquellos grupos donde hay repetidores, éstos se van a sentar distribuidos en todo el aula, empezando por las primeras filas, y rodeados de alumnos no repetidores, con el fin de que no creen grupos entre ellos de baja motivación e interés, y se integren con el resto del alumnado, además, cuando se realicen actividades grupales, estos alumnos repetidores trabajarán con alumnado de mayor motivación e interés por el estudio.
- Mantendremos un contacto constante con las familias del alumnado que ha suspendido la materia, para que básicamente traigan el material, revisen los trabajos y les motiven hacia el trabajo en el instituto. Usaremos la mensajería de Seneca para que los padres tengan mayor control de las tareas de sus hijos/as vía IPasen.
- Les preguntaremos sobre sus intereses e inquietudes para personalizar los proyectos y que este alumnado trabaje involucrándose en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje y supere la materia a final de curso.
- Revisaremos más frecuentemente el cuaderno del alumno, dándole más porcentaje en la calificación con el fin de motivarlos y que atiendan más en clase.
- Diseñaremos actividades más cortas y variadas, premiando que se realicen en el aula, y realizaremos proyectos secuenciando los pasos a seguir y ordenándolos según su complejidad.

#### M. Unidades didácticas integradas CLIL

1º de ESO

¿ EL UNIVERSO (Primer Trimestre).

Esta unidad se enlaza con los contenidos de la U.D. ¿Formas poligonales¿.

Actividad ¿Construyamos constelaciones¿.

La actividad programada consistirá en primer lugar en identificar formas poligonales en imágenes de constelaciones, de las fases de la luna, etc. A continuación el alumnado inventará nuevas constelaciones a partir de la construcción de polígonos. Tanto los contenidos conceptuales como procedimentales de esta U.D. se trabajarán en inglés (destrezas oral y escrita).

Temporalización: dos sesiones.

¿ TIEMPO Y CLIMA (Segundo Trimestre).

Esta unidad se puede integrar con los contenidos de las UU.DD. ¿Elementos básicos de la expresión plástica¿ y ¿El color¿.

Actividad ¿El color de las estaciones¿.

Dicha actividad consistirá en la representación de las distintas estaciones del año jugando con el color y las texturas. En ella se trabajarán las destrezas oral y escrita en inglés mediante los contenidos conceptuales y procedimentales.

Temporalización: cuatro sesiones.

¿ PAISAJES DE LA TIERRA (Tercer Trimestre).

Esta unidad será introducida a través de las UU.DD. ¿Formas simétricas¿ y ¿La forma y el espacio¿.

Actividad ¿Simetría y profundidad en el paisaje¿.

En ella se trabajarán los conceptos de simetría, espacio, profundidad, perspectiva y volumen a través del dibujo de diversos paisajes (arquitectónico, marino, desértico, etc.). Los contenidos conceptuales y procedimentales serán la vía para trabajar las destrezas oral y escrita en inglés.

Temporalización: ocho sesiones.

2º de ESO

1º Trimestre ¿ Feudalismo.

Dentro de la programación del primer trimestre de 2º de E.S.O. estudiaremos la pintura en la época feudal, donde señalaremos la importancia de la línea y el color como elementos de expresión.

La actividad que se realizará será ¿La figura humana en la iconografía entre los siglos IX y XV¿ El alumnado , durante dos sesiones, verá el vocabulario en inglés correspondiente a ésta unidad, es decir los elementos básicos de expresión visual así como el análisis de las figuras planas, realizará también un ejercicio, práctico de dibujo de aplicación de los conceptos estudiados.

2º Trimestre ¿ Luz y sonido.

Dentro de la programación del segundo trimestre de 2º de E.S.O. analizaremos la naturaleza del color , donde estudiaremos los diferentes tipos de síntesis y mezclas.

La actividad que se realizará será ¿El color en la pintura contemporánea ¿. El alumnado , durante dos sesiones, verá el vocabulario en inglés correspondiente a ésta unidad, colores primarios, secundarios, complementarios, cualidades, etc. se realizará también un ejercicio, práctico de dibujo de aplicación de los conceptos estudiados.

3º Trimestre ¿ La población.

Dentro de la programación del tercer trimestre de 2º de E.S.O. veremos el retrato, donde pondremos en valor las diferencias raciales como riqueza expresiva y cultural.

La actividad que se realizará será ¿Un paseo por las razas¿ El alumnado , durante dos sesiones, verá el vocabulario en inglés correspondiente a las expresiones y términos necesarios para la realización de un retrato, realizará también un ejercicio, práctico de dibujo de aplicación de los conceptos estudiados.

Las competencias lingüísticas alcanzadas por el alumnado en la L2 serán tenidas en cuenta en la evaluación de la materia para mejorar los resultados obtenidos por el alumnado, de acuerdo con los criterios de evaluación definidos en el proyecto educativo, nunca para penalizar al alumnado o bajar su calificación. Dicha calificación bilingüe siempre será tenida en cuenta al alza y con una ponderación de hasta el 20 %.

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

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

<b>Código</b>	<b>Objetivos</b>
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 y 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	
<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.
2	El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
3	Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.
4	La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.
5	Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.
6	Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.
7	El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.
8	Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.
9	Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.
<b>Bloque 2. Comunicación audiovisual</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Percepción visual.
2	Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.
3	Grados de iconicidad.
4	Significante y significado.
5	Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
6	Interpretación y comentarios de imágenes.
7	La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.
8	La imagen publicitaria. Recursos.
9	Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
10	Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía.
11	Elementos básicos para la realización fotográfica.
12	Encuadres y puntos de vista.
13	Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. elementos formales y expresivos del cómic.
14	Imágenes en movimiento: el cine y la televisión.
15	Orígenes del cine. elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
16	Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
17	Medios de comunicación audiovisuales.
18	Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.
19	Animación. relación cine y animación.
20	Animación tradicional.
21	Animación digital bidimensional o tridimensional.
<b>Bloque 3. Dibujo técnico</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
2	Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
3	Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

Contenidos	
<b>Bloque 3. Dibujo técnico</b>	
Nº Ítem	Ítem
4	Teorema de Thales y lugares geométricos.
5	Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
6	Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.
7	Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
8	Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.
9	Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.
10	Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación.
11	Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.
12	Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
13	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.
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. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.
- 1.2. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

**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**

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 y 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.

**Contenidos****Bloque 1. Expresión plástica**

- 1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.
- 1.2. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

**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 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 grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

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

1.3. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.

1.4. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.

1.5. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.

1.6. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.

1.7. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.

## 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.

### 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.

## Contenidos

### Bloque 1. Expresión plástica

1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.

1.5. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. 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

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 y 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.

### Contenidos

#### Bloque 1. Expresión plástica

1.2. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

1.8. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.

### 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.

### Contenidos

#### Bloque 1. Expresión plástica

1.2. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

1.8. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.

### 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.

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

1.2. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

### 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



**Estándares**

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**

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 y sus 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.

**Contenidos****Bloque 1. Expresión plástica**

- 1.5. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.
- 1.8. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.

**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**

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**

- 1.4. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.
- 1.7. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.
- 1.9. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. 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

**Estándares**

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.

**Contenidos****Bloque 1. Expresión plástica**

- 1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.
- 1.6. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.

**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.****Contenidos****Bloque 1. Expresión plástica**

- 1.3. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.
- 1.4. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.
- 1.5. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.
- 1.6. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.
- 1.7. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. 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-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.

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

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 2. Comunicación audiovisual

- 2.1. Percepción visual.
- 2.2. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.
- 2.3. Grados de iconicidad.

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

- 2.4. Significante y significado.
- 2.5. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- 2.6. Interpretación y comentarios de imágenes.

## 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.
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 2. Comunicación audiovisual

- 2.4. Significante y significado.
- 2.5. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- 2.6. 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**

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 2. Comunicación audiovisual**

- 2.4. Significante y significado.
- 2.5. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- 2.6. Interpretación y comentarios de imágenes.
- 2.7. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.
- 2.8. La imagen publicitaria. Recursos.

**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**

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.
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 2. Comunicación audiovisual**

- 2.5. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- 2.6. Interpretación y comentarios de imágenes.
- 2.7. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

**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**

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 y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

**Contenidos**

**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

- 2.4. Significante y significado.
- 2.6. 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.
- 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 2. Comunicación audiovisual**

- 2.10. Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía.
- 2.12. Encuadres y puntos de vista.

**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**

- 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 y 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 2. Comunicación audiovisual**

- 2.13. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. elementos formales y expresivos del cómic.

**Competencias clave**

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

**Competencias clave**

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**

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 2. Comunicación audiovisual**

2.14. Imágenes en movimiento: el cine y la televisión.

2.15. Orígenes del cine. elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.

**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**

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 y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

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**

2.1. Percepción visual.

2.2. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.

2.5. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.

2.6. Interpretación y comentarios de imágenes.

**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.

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

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. Interpretación y comentarios de imágenes.
- 2.11. Elementos básicos para la realización fotográfica.
- 2.21. Animación digital bidimensional o tridimensional.

## Competencias clave

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

## Estándares

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

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

### 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 y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

## Contenidos

### Bloque 2. Comunicación audiovisual

- 2.16. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
- 2.17. Medios de comunicación audiovisuales.

## 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.
- 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 2. Comunicación audiovisual

- 2.6. Interpretación y comentarios de imágenes.
- 2.7. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

2.8. La imagen publicitaria. Recursos.

#### 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.
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 2. Comunicación audiovisual

- 2.5. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- 2.6. Interpretación y comentarios de imágenes.
- 2.17. Medios de comunicación audiovisuales.

#### 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

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.
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 2. Comunicación audiovisual

- 2.14. Imágenes en movimiento: el cine y la televisión.
- 2.16. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.

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



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. Animación tradicional.

2.21. Animación digital bidimensional o tridimensional.

## 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

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

3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.

3.2. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.

## 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 formado.

## 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

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. Dibujo técnico

3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.

3.2. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.

3.3. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

## 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

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.

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.

3.2. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.

3.3. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

### 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

3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.

3.6. 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 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

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

3.4. Teorema de Thales y lugares geométricos.

3.6. 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. 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**

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**

- 3.7. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

**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**

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**

- 3.7. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
- 3.8. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.

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

**Contenidos****Bloque 3. Dibujo técnico**

- 3.6. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.
- 3.7. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

**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.

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

3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.

3.2. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.

3.9. Redes modulares. 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

## 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

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. Dibujo técnico

3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.

3.2. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.

3.3. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

3.4. Teorema de Thales y lugares geométricos.

## 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

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. Dibujo técnico

3.4. 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

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. Dibujo técnico

3.4. 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,...).

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

#### 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.

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

### 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

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. Dibujo técnico

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

### 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

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

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

### Estándares

**Estándares**

EPVA1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente 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**

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. Dibujo técnico**

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

**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**

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. Dibujo técnico**

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

**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**

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 3. Dibujo técnico**

3.2. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

**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**

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. Dibujo técnico**

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

**Criterio de evaluación: 3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.****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 3. Dibujo técnico**

3.6. 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**

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 3. Dibujo técnico**

3.4. Teorema de Thales y lugares geométricos.

3.6. 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**

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. Dibujo técnico**

3.7. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Competencias clave**

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**

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. Dibujo técnico**

3.7. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. 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**

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**

3.7. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. 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**

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**

3.7. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

3.8. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología



**Competencias clave**

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**

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**

3.8. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.

3.9. Redes modulares. 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**

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**

3.10. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.

Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. 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**

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.

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

3.12. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.

**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**

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**

3.11. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

3.12. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.

3.13. 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 %
EPVA.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1,78
EPVA.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	1,78
EPVA.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	1,78
EPVA.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	1,78
EPVA.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	1,78
EPVA.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	1,78
EPVA.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	1,78
EPVA.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño	1,78
EPVA.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	1,78
EPVA.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	1,78
EPVA.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.	1,78
EPVA.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1,78
EPVA.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1,78
EPVA.3	Identificar signifiante y significado en un signo visual.	1,78
EPVA.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	1,78
EPVA.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	1,78
EPVA.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	1,78
EPVA.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	1,78
EPVA.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	1,78
EPVA.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	1,78
EPVA.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	1,78
EPVA.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	1,78
EPVA.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	1,78
EPVA.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	1,78
EPVA.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.	1,78

EPVA.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1,78
EPVA.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	1,78
EPVA.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	1,78
EPVA.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	1,78
EPVA.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	1,78
EPVA.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	1,78
EPVA.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	1,78
EPVA.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	1,78
EPVA.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	1,78
EPVA.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	1,78
EPVA.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	1,78
EPVA.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	1,78
EPVA.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos	1,78
EPVA.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	1,78
EPVA.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	1,78
EPVA.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	1,78
EPVA.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	1,78
EPVA.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	1,78
EPVA.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	1,78
EPVA.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	1,78
EPVA.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	1,78
EPVA.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	1,78
EPVA.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	1,78
EPVA.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	1,78
EPVA.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	1,78
EPVA.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	1,78
EPVA.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	1,78

EPVA.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	1,78
EPVA.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.	1,78
EPVA.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	1,78
EPVA.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	2,1

**D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización**

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	El lenguaje visual. Finalidades de las imágenes	1º Trimestre.
<b>Justificación</b>		
Es la unidad didáctica más motivadora de todas, enlazando con las experiencias personales del alumnado		
Número	Título	Temporización
2	Elementos básicos de la expresión plástica: Punto y Línea	1º Trimestre.
<b>Justificación</b>		
Unidad que se inserta en el Bloque de Expresión Plástica y es un buen comienzo para familiarizarse con la materia		
Número	Título	Temporización
3	Elementos básicos de la expresión plástica: Texturas. Las ilustraciones	1º Trimestre.
<b>Justificación</b>		
Unidad que sigue profundizando en los elementos básicos de la expresión plástica		
Número	Título	Temporización
4	El Color. Propiedades. Cualidades expresivas.	2º Trimestre
<b>Justificación</b>		
Una de las unidades más importantes y que más motiva al alumnado.		
Número	Título	Temporización
5	Las formas. Tamaño y escalas. Abstracción y Figuración	2º Trimestre
<b>Justificación</b>		
Última unidad del bloque 1, poner en práctica todo lo aprendido por el alumnado hasta el momento		
Número	Título	Temporización
6	El cómic. La figura humana	2º Trimestre
<b>Justificación</b>		
Unidad que enlaza el bloque 1 y el 3 del currículo, en donde se realizan varias actividades de reciclaje de materiales y algunos proyectos		
Número	Título	Temporización
7	Trazados geométricos. Uso de las plantillas y el compás	3º Trimestre
<b>Justificación</b>		
Unidad que engloba los contenidos básicos del bloque 3		
Número	Título	Temporización
8	Los polígonos, formas poligonales, simetría.	3º Trimestre

<b>Justificación</b>		
Se profundizan los contenidos del Bloque 3		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
9	Comunicación Audiovisual. Fotografía y Cine	3º trimestre
<b>Justificación</b>		
Se abordan los contenidos del Bloque 2.		

### E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Una vez analizados los resultados de las evaluaciones iniciales, las orientaciones del tutor/a tras analizar los informes del colegio, y las primeras semanas de clase, podemos analizar los niveles competenciales de nuestros grupos de 1º de la ESO:

Son grupos muy heterogéneos con buenas competencias clave, en los que además de la competencia propia del departamento: Conciencia y expresiones culturales, desarrollaremos la Competencia Digital al incorporar una metodología de enseñanza a distancia.

## 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».

La metodología depende del contexto educativo en el que trabajemos, y su fin fundamental es facilitar con éxito el proceso de enseñanza - aprendizaje. Existen metodologías diversas para desarrollar los mismos propósitos educativos, y ya que tiene al alumno como su principal protagonista, se desarrollará en un proceso continuo de comunicación y diálogo con él, que se sienta como parte fundamental de dicho proceso, fortaleciendo un buen ambiente de trabajo en el aula.

Nuestra metodología tiene como fin fundamental el garantizar que nuestro alumnado adquiere los objetivos de la materia y las competencias básicas, por lo que constantemente nos iremos amoldando a sus características y necesidades específicas, contando con una gran variedad de recursos, de instrumentos de evaluación y de estrategias que nos aseguren que nuestros alumnos/as aprenden de manera efectiva y que cada persona, dentro de sus posibilidades, supera los objetivos y contenidos reflejados en esta programación.<sup>7</sup>

El enfoque metodológico a seguir a lo largo del curso conformará una metodología:

- Constructivista: adoptaremos una enseñanza progresiva basada en los conocimientos previamente adquiridos, por cursos anteriores, o por la Unidad Didáctica precedente. Los contenidos conceptuales y procedimentales se explican en la pizarra, partiendo de la tiza blanca para los datos, y realizando cada operación con un color diferente, colores vistosos y que resalten bien, siempre en el mismo orden: azul violáceo, amarillo anaranjado, verde, rosa, rojo,... para que el alumno siga sin problemas el desarrollo del ejercicio, que diferencie los datos de los pasos seguidos.

- Razonada: eliminaremos el prejuicio de que el conocimiento de la materia se basa en la memorización de multitud de trazados, favoreciendo la comprensión de los contenidos conceptuales y procedimentales.

- Participativa: fomentaremos la participación del alumnado en la dinámica general de la clase, la creación de un clima y ambiente de trabajo que permita relaciones formativas, socio-afectivas,... que generen un contexto estimulante hacia el aprendizaje y el respeto mutuo, integrando al alumnado en su propio proceso de aprendizaje.

Se pondrán en común los trabajos, comentando las diferentes soluciones halladas, las dificultades, las vías de solución más sencillas y directas, en definitiva, aprendiendo entre iguales y favoreciendo la auto evaluación. Los alumnos se autoevaluarán periódicamente, corrigiéndose los unos a los otros los ejercicios, por grupos unos actuarán de diseñadores o fabricantes y otros de clientes, tomando conciencia de la legibilidad y correcta ejecución de sus diseños, volviéndose más exigentes. Finalmente se estimulará la participación y colaboración de la clase en actividades generales del Centro (representaciones teatrales, competiciones deportivas, decoración de murales o vidrieras, exposiciones de dibujo y de fotografías, etc.), o del exterior (concursos y actividades promovidas por organismos públicos: Ayuntamiento, Diputación, Asociaciones juveniles,...).

- Personalizada: adaptando en la medida de lo posible los métodos de enseñanza a las características individuales de los alumnos, procurando que todos alcancen los objetivos mínimos. Se conseguirá básicamente con la diversidad de actividades propuestas.

- Activa: el aprendizaje se fundamenta en actividades, en prácticas de diferente dificultad. Este carácter activo favorecerá la capacidad del alumno para trabajar por sí mismo, sólo y en equipo, y para aplicar los métodos apropiados de la investigación. En este curso usaremos varias plataformas digitales para combinar la enseñanza presencial y la educación a distancia en caso de que sea necesario, primando la Moodle pero también el uso del correo electrónico, Google Classroom y varias apps de diseño.

## G. Materiales y recursos didácticos

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.

El punto de partida está en el mundo cotidiano de imágenes y hechos plásticos en el cual viven los alumnos/as, y donde están los objetos de la arquitectura, del diseño gráfico e industrial, y las múltiples imágenes visuales transmitidas por los distintos medios: cine, televisión, vídeo, fotografía, ... Precisamente, este universo cotidiano de formas e imágenes, tan próximo al alumno y tan envolvente en nuestra cultura moderna, representa un poderoso centro de atracción y de interés, a partir del cual es posible y conveniente desarrollar la educación.

El saber ver puede producirse en dos niveles distintos que han de ser objeto de educación: el de la percepción visual inmediata y el de la comprensión conceptual. La línea educativa, relativa al saber hacer, tiene también dos niveles: el de la representación y el de la instrumentación.

La didáctica de esta área ha de partir de la apreciación de lo más cercano para llegar a lo más lejano. Se trata, ante todo, de que el alumno/a asimile el entorno visual y plástico en que vive y sus posibilidades de transformación.

## AULA

Este curso debido al covid 19 todas las materias serán impartidas en su aula normal.

En años anteriores :

Utilización del aula específica, del tipo de laboratorio-taller, con servicio de agua propio, buena luz y ventilación, con mesas amplias y taburetes regulables. Pizarra, plantillas de Dibujo técnico para pizarra. Cañón y pantalla de proyección(En la actualidad no instaladas en la sección SESO Teatinos, corcho, caballetes de modelado y pintura y dotado de material fungible para su uso en el aula como pinceles, pinturas de distintas clases, modelos de escayola y estanterías, etc...

## MEDIOS AUDIOVISUALES EN EL AULA

Proyectores de diapositivas, cañón de proyección y pantalla de proyección.

## ÁLBUM DE CLASE

Se trata de un álbum con trabajos realizados por compañeros de su mismo nivel. A través de él se intenta motivar al alumnado y aclarar dudas que se puedan producir a la hora de afrontar un trabajo, proyecto o actividad así como fijar claramente los objetivos que se pretenden y los resultados a los que se tiene que llegar.

## AULA T.I.C.

Provista de ordenadores para los alumnos donde se podrán hacer uso de los recursos que nos ofrece la web, ya sea como medio de búsqueda de información o para la realización de actividades y uso de programas de dibujo técnico, tratamiento de imágenes, etc.

## PROFESOR

Por supuesto, será un especialista en la materia que conozca el Lenguaje visual y plástico y sea capaz de motivar y transmitir a los alumnos. Su tarea consistirá en hacer que los alumnos/as asimilen los contenidos de las unidades didácticas programadas.

## LIBRO DE TEXTO

El libro usado en el presente curso será "Educación Plástica Visual y Audiovisual" de Anaya (versión bilingüe).

Los libros serán un útil de trabajo para el profesor y para el alumno, el cual servirá al profesor para seguir los contenidos y sustentarlos con imágenes y ejemplos y al alumno para realizar consultas, trabajos sobre temas concretos, para ampliación de contenidos, etc.

## ACTIVIDADES

El primer paso para poder realizar el ejercicio de la docencia de una unidad didáctica, es el conocimiento del estado o nivel de capacidades de los alumnos, lo cual nos permitirá establecer un punto de partida y seleccionar las actividades más adecuadas.

-Actividades de iniciación y motivación. Su función consiste en hacer que el alumno/a entre en contacto con el tema a desarrollar, llamar su atención sobre los aspectos que relacionan la unidad con su entorno propio y pulsar su curiosidad.



-Actividades de desarrollo. La exposición didáctica de los contenidos irá jalonada con la realización de actividades que servirán de vínculo entre los conceptos teóricos que se pretenden transmitir y el entorno, así como de vehículo para la experimentación de las diversas técnicas del lenguaje visual y plástico, lo cual debe contribuir a la adquisición de capacidades de crítica y desarrollo del gusto personal.

-Actividades de refuerzo y ampliación. Siempre ha sido un recurso pedagógico la reiteración, por su función de repaso, recuerdo y reafirmación de las capacidades y procedimientos desarrollados durante la unidad didáctica. Las actividades de refuerzo, a criterio del profesor se realizarán por los alumnos en casa y serán comentadas en el aula.

## RECURSOS DIDÁCTICOS ANTE EL POSIBLE CASO DE CONFINAMIENTO FRENTE A LA COVID-19

En el caso de un nuevo posible estado de alarma o confinamiento, se ha establecido un sistema de comunicación con el alumnado a través de los servicios del office de Google con las cuentas de las que disponen alumnado y profesorado proporcionadas por el centro. Además se podrá utilizar la plataforma moodle.

Al igual que se hizo durante el período de confinamiento, las clases podrán continuarse, en el caso de un nuevo estado de alarma o confinamiento general, utilizando las aplicaciones Google Meet y Classroom.

### H. Precisiones sobre la evaluación

Consideramos que para realizar una adecuada intervención educativa, es necesario plantear una evaluación amplia y abierta a la realidad de las tareas de aula y de las características del alumnado, con especial atención al tratamiento de la diversidad.

A continuación enumeramos algunos de los procedimientos e instrumentos que se pueden emplear para evaluar el proceso de aprendizaje:

Observación sistemática.

- Observación directa del trabajo en el aula, laboratorio o talleres.
- Revisión de los cuadernos de clase.
- Registro anecdótico personal para cada uno de los alumnos.

Analizar las producciones de los alumnos

- Cuaderno de clase y block de dibujo.
- Resúmenes.
- Actividades en clase (problemas, ejercicios, respuestas a preguntas, etc.).
- Producciones escritas.
- Trabajos monográficos.
- Memorias de investigación.

Evaluar las exposiciones orales de los alumnos

- Debates
- Puestas en común.
- Diálogos

- Entrevista.

Realización pruebas específicas

- Objetivas.

- Abiertas.

- Exposición de un tema, en grupo o individualmente.

- Resolución de ejercicios.

- Autoevaluación.

- Coevaluación.

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La observación directa del trabajo diario realizado por los alumnos nos proporcionará una valiosa información sobre el grado de desarrollo y adquisición de las competencias concretadas en los distintos estándares de aprendizaje. La evaluación se realizará de forma continua e individual. A la hora de calificar se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- 1· El grado de adquisición de los criterios de evaluación.
- 2· La destreza y habilidades manuales.
- 3· El manejo de los útiles de dibujo.
- 4· La adecuación a las tareas marcadas.
- 5· Realización de actividades individuales en el cuaderno, recogidas para su corrección y calificación dentro del plazo establecido por el docente.
- 6· Realización de trabajos colaborativos o en grupo y grado de implicación en los mismos.

Todo ello, cuadernos de actividades, trabajos en grupo, etc., son entregados a los alumnos una vez corregidos, para que tengan la oportunidad de contrastar sus aciertos y errores incluso de una forma grupal, fomentando así una reflexión continua que permita buscar estrategias de mejora.

En los ejercicios prácticos se tendrá en cuenta el acabado y dominio de la técnica, la originalidad y adecuación a lo propuesto.

Del mismo modo, pruebas objetivas teniendo en cuenta el conocimiento del lenguaje específico y su dominio, la claridad en la expresión de los conceptos y la coherencia de las redacciones, la comprensión de los trazados geométricos y la exactitud en su ejecución, los recursos técnicos y teóricos utilizados en la realización de composiciones, el sentido y la carga simbólica con las que éstas se presenten, etc.

### PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

1. Realización de tareas, trabajos prácticos plásticos, y trabajos teóricos que atiendan a la obtención satisfactoria de los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje de cada unidad didáctica: 70% de la nota media final.
2. Realización de pruebas objetivas relativos a los contenidos explicitados en la programación: hasta un 30% de la nota final.

Ambos porcentajes sumarán el 100% de la calificación final.

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN FINAL

La calificación final de la materia será el resultado de calcular la media aritmética del primer, segundo y tercer trimestre, una vez realizada la actualización de las mismas derivadas del proceso de evaluación ordinaria y del proceso de recuperación (en su caso) desarrollado.

Media aritmética (1er trimestre 33,3%, 2º trimestre 33,3 y 3er trimestre 33,3%)

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN POR TRIMESTRE

La calificación de cada uno de los trimestres, de acuerdo con la distribución temporal planificada, será el resultado de calcular la media ponderada de la calificación obtenida en cada uno de los criterios de evaluación (o unidades didácticas y/o bloques de contenidos, según el caso) desarrollados en el correspondiente trimestre; según el peso asignado a cada criterio de evaluación, obtenida a su vez como resultado de la media ponderada de la calificación obtenida en cada uno de los instrumentos de evaluación asociados al criterio de evaluación que se recogen en el apartado referente al mapa de relaciones de elementos curriculares.

## RECUPERACIÓN

Si al finalizar el proceso de evaluación algún alumno/a no hubiese alcanzado los conocimientos exigidos en cualquier trimestre, se realizará una prueba objetiva que englobe los contenidos no superados, al finalizar el curso o trimestre, dependiendo siempre de cada caso y según juicio del profesor. De igual modo, se podrá recuperar repitiendo aquellos trabajos en los que se haya obtenido calificación negativa hasta que el alumno/a los realice correctamente, o bien de las dos formas mencionadas, con la prueba objetiva y con la repetición de los trabajos prácticos.

## YA NO EXISTE PRUEBA EXTRAORDINARIA DE SEPTIEMBRE

## MÍNIMOS EXIGIBLES

Serán aquellos prescritos por el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. El Dpto., no obstante, prestará especial atención a los siguientes:

1. Conocer y diferenciar los distintos lenguajes visuales. Distinguir diferentes tipos de imágenes y sus características particulares.
2. Realizar imágenes, manipularlas y expresarse a través de ellas con un mínimo de coherencia y de forma sencilla.
3. Emplear los elementos visuales de la imagen (puntos, líneas, planos, texturas...) en la construcción de imágenes propias y ajenas de manera original.
4. Reconocer los elementos de configuración básicos de las formas (figura/fondo, figurativo/abstracto, estructura y direcciones de composición, conceptos de igualdad y simetría).
5. Reconocer los colores primarios y secundarios. Trabajar con mezclas para la realización de imágenes que contengan una misma gama y contrastes cromáticos.
6. Reconocer y utilizar las cualidades del color.
7. Utilizar materiales y técnicas para crear luz y sombra en formas y objetos.
8. Conocer y saber utilizar los instrumentos de dibujo geométrico (compás, escuadra y cartabón, regla).
9. Realizar trazados geométricos elementales (paralelas y perpendiculares, circunferencias)

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN ANTE EL POSIBLE CONFINAMIENTO FRENTE A LA COVID-19

En este caso hipotético se priorizarán los criterios de evaluación más altos reseñados en la ponderación,

intentando abarcar el máximo de ellos que las circunstancias nos permitan. El Departamento de Dibujo ha hecho una selección y ponderación consensuada de los criterios que se consideren indispensables.

También se contempla la realización de pruebas telemáticas (incluidos exámenes orales, con autorización familiar) en el caso del desarrollo no presencial.

Ante posibles situaciones no planteadas en esta PD se actuará siguiendo el protocolo que estipule la Dirección del centro y la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía.

### **I. Aspectos bilingües de la programación**

Con respecto al curriculum integrado de las lenguas, se van a desarrollar las siguientes unidades globalizadas:

UNIDADES GLOBALIZADAS C.I.L. E.P.V.A. 1º E.S.O.

- EL UNIVERSO (Primer Trimestre).

Esta unidad se enlaza con los contenidos de la U.D. ¿La forma en el espacio¿.

Actividad "Construyamos constelaciones".

La actividad programada consistirá en primer lugar en la creación de un sistema solar de forma tridimensional y a través del punto adaptando los contenidos de la U.D.5 "La forma en el Espacio", y los contenidos de la U. D. 2 "Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas".

Tanto los contenidos conceptuales como procedimentales de esta U.D. se trabajarán en inglés (destrezas oral y escrita).

Temporalización: 3 sesiones.

- TIEMPO Y CLIMA (Segundo Trimestre).

Esta unidad será introducida a través de la UU.DD. "Formas poligonales".

Actividad "Estrellas poligonales asociadas al invierno ".

En ella se trabajarán los conceptos de polígonos, y estrellas poligonales a través del dibujo de diversas estrellas. Los contenidos conceptuales y procedimentales serán la vía para trabajar las destrezas oral y escrita en inglés.

Temporalización: 3 sesiones.

- PAISAJES DE LA TIERRA (Tercer Trimestre).

Esta unidad se puede integrar con los contenidos de las UU.DD. "Elementos básicos de la expresión plástica" y "El color".

Actividad "El color en el paisaje".

Dicha actividad consistirá en la representación del color (frío-cálido) en el paisaje así como sus texturas utilizando témperas. En ella se trabajarán las destrezas oral y escrita en inglés mediante los contenidos conceptuales y procedimentales.

Temporalización: cuatro sesiones

Las competencias lingüísticas alcanzadas por el alumnado en la L2 serán tenidas en cuenta en la evaluación de

la materia para mejorar los resultados obtenidos por el alumnado, de acuerdo con los criterios de evaluación definidos en el proyecto educativo, nunca para penalizar al alumnado o bajar su calificación. Dicha calificación bilingüe siempre será tenida en cuenta al alza y con una ponderación de hasta el 20 %.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29700242

Fecha Generación: 26/05/2022 11:10:57

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

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

<b>Código</b>	<b>Objetivos</b>
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 y 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	
<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.
2	El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
3	Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.
4	La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.
5	Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.
6	Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.
7	El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.
8	Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.
9	Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.
<b>Bloque 2. Comunicación audiovisual</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Percepción visual.
2	Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.
3	Grados de iconicidad.
4	Significante y significado.
5	Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
6	Interpretación y comentarios de imágenes.
7	La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.
8	La imagen publicitaria. Recursos.
9	Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
10	Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía.
11	Elementos básicos para la realización fotográfica.
12	Encuadres y puntos de vista.
13	Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. elementos formales y expresivos del cómic.
14	Imágenes en movimiento: el cine y la televisión.
15	Orígenes del cine. elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
16	Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
17	Medios de comunicación audiovisuales.
18	Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.
19	Animación. relación cine y animación.
20	Animación tradicional.
21	Animación digital bidimensional o tridimensional.
<b>Bloque 3. Dibujo técnico</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
2	Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
3	Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

Contenidos	
Bloque 3. Dibujo técnico	
Nº Ítem	Ítem
4	Teorema de Thales y lugares geométricos.
5	Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
6	Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.
7	Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
8	Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.
9	Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.
10	Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación.
11	Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.
12	Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
13	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.
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 y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

**Contenidos****Bloque 1. Expresión plástica**

- 1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.
- 1.2. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

**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.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y 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.

**Contenidos****Bloque 1. Expresión plástica**

- 1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.
- 1.3. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.

**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 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 grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

**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.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual

como medio de expresión y 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.

## Contenidos

### Bloque 1. Expresión plástica

1.3. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.

1.4. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.

1.5. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.

1.6. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.

## 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.

### 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.

## Contenidos

### Bloque 1. Expresión plástica

1.4. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.

1.5. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.

1.6. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.

## 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

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 y 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.

**Contenidos****Bloque 1. Expresión plástica**

- 1.4. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.
- 1.5. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.
- 1.6. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.
- 1.7. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.

**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.
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**

- 1.4. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.
- 1.5. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.
- 1.6. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.
- 1.7. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.

**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.
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**

- 1.7. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.
- 1.8. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.
- 1.9. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

**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

**Estándares**

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**

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.
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**

- 1.6. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.
- 1.7. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.
- 1.8. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.
- 1.9. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. 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**

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**

- 1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.

- 1.6. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.
- 1.7. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.
- 1.8. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.
- 1.9. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. 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.
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

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

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 y 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.

##### Contenidos

###### Bloque 1. Expresión plástica

- 1.8. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.
- 1.9. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

#### Competencias clave

**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-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.  
 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 2. Comunicación audiovisual**

2.1. Percepción visual.  
 2.2. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.  
 2.3. Grados de iconicidad.

**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.  
 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 2. Comunicación audiovisual**

2.1. Percepción visual.  
 2.2. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.  
 2.3. Grados de iconicidad.  
 2.4. 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.
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**

- 2.4. Significante y significado.
- 2.5. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- 2.6. 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.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
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 2. Comunicación audiovisual**

- 2.2. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.
- 2.5. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- 2.6. Interpretación y comentarios de imágenes.
- 2.7. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

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

- 2.4. Significante y significado.
- 2.5. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- 2.6. Interpretación y comentarios de imágenes.
- 2.7. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

### 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.
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. Interpretación y comentarios de imágenes.
- 2.7. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.
- 2.8. La imagen publicitaria. Recursos.
- 2.9. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).

### 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.
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.

## Contenidos

### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.14. Imágenes en movimiento: el cine y la televisión.

2.15. Orígenes del cine. elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.

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

2.21. Animación digital bidimensional o tridimensional.

## 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

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 y 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 2. Comunicación audiovisual

2.12. Encuadres y puntos de vista.

2.13. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. elementos formales y expresivos del cómic.

2.17. Medios de comunicación audiovisuales.

## 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.

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 2. Comunicación audiovisual

2.14. Imágenes en movimiento: el cine y la televisión.

2.15. Orígenes del cine. elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.

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

## 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

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

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

2.17. Medios de comunicación audiovisuales.

2.18. 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

## 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

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

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

2.17. Medios de comunicación audiovisuales.

## Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

## Estándares

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

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

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

- 2.1. Percepción visual.
- 2.9. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
- 2.17. Medios de comunicación audiovisuales.

**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.
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 2. Comunicación audiovisual**

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

**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.
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 2. Comunicación audiovisual**

2.8. La imagen publicitaria. Recursos.

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

**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.**

**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.

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 2. Comunicación audiovisual**

2.14. Imágenes en movimiento: el cine y la televisión.

2.15. Orígenes del cine. elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.

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

**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**

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 2. Comunicación audiovisual**

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

2.17. Medios de comunicación audiovisuales.

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

2.19. Animación. relación cine y animación.

2.20. Animación tradicional.

2.21. Animación digital bidimensional o tridimensional.

**Competencias clave**

CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

**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**

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 y 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 3. Dibujo técnico**

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

**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 formado.

**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**

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 3. Dibujo técnico**

- 3.2. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
- 3.3. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.
- 3.4. Teorema de Thales y lugares geométricos.

**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.
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.

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

- 3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
- 3.2. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
- 3.3. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.
- 3.4. Teorema de Thales y lugares geométricos.

### 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

- 3.4. Teorema de Thales y lugares geométricos.
- 3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

### 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

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

- 3.7. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
- 3.9. Redes modulares. 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

### 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

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

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

3.7. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

3.8. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.

### 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

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

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

3.6. 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. 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

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

3.7. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

3.8. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.

### 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.

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

3.4. Teorema de Thales y lugares geométricos.

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

3.6. 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. 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

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. Dibujo técnico

3.4. Teorema de Thales y lugares geométricos.

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

### 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.

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

3.4. 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

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. Dibujo técnico**

- 3.4. Teorema de Thales y lugares geométricos.
- 3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

**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,...).

**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.
- 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. Dibujo técnico**

- 3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

**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**

- 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. Dibujo técnico**

- 3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

**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.
- 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**

- 3.3. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

- 3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
- 3.8. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.

#### 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 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

- 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

- 3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
- 3.6. 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

- 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

- 3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
- 3.6. 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

- 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

3.8. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.

3.9. Redes modulares. 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

### 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

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. Dibujo técnico

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

3.6. 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 si es regular o irregular.

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

#### 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.

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

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

### 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

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**

3.6. 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**

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**

3.7. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. 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. 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**

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**

3.7. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. 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**

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. Dibujo técnico**

3.7. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias.

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

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. Dibujo técnico

3.7. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias.

Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

#### 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

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

3.8. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.

3.9. Redes modulares. 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

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**

3.10. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. 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**

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**

3.10. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación.

3.12. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.

**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**

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**

3.10. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación.

3.11. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica 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 %
EPVA.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1,78
EPVA.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	1,78
EPVA.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	1,78
EPVA.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	1,78
EPVA.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	1,78
EPVA.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	1,78
EPVA.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	1,78
EPVA.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño	1,78
EPVA.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	1,78
EPVA.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	1,78
EPVA.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.	1,78
EPVA.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1,78
EPVA.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1,78
EPVA.3	Identificar signifiante y significado en un signo visual.	1,78
EPVA.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	1,78
EPVA.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	1,78
EPVA.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	1,78
EPVA.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	1,78
EPVA.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	1,78
EPVA.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	1,78
EPVA.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	1,78
EPVA.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	1,78
EPVA.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	1,78
EPVA.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	1,78
EPVA.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	1,78

EPVA.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.	1,78
EPVA.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	1,78
EPVA.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1,78
EPVA.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	1,78
EPVA.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	1,78
EPVA.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	1,78
EPVA.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	1,78
EPVA.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	1,78
EPVA.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	1,78
EPVA.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	1,78
EPVA.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	1,78
EPVA.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	1,78
EPVA.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	1,78
EPVA.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	1,78
EPVA.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	1,78
EPVA.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	1,78
EPVA.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	1,78
EPVA.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos	1,78
EPVA.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	1,78
EPVA.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	1,78
EPVA.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	1,78
EPVA.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	1,78
EPVA.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	1,78
EPVA.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	1,78
EPVA.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	1,78
EPVA.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	1,78



EPVA.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	1,78
EPVA.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	1,78
EPVA.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.	1,78
EPVA.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	1,78
EPVA.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	2,1

**D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización**

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	La comunicación visual y audiovisual. Percepción y lectura de imágenes	Primer trimestre
<b>Justificación</b>		
Unidad que sirve de enlace y repaso de lo aprendido el curso anterior y sirve como introducción a la materia de este año		
Número	Título	Temporización
2	Elementos de la expresión plástica. El color en el arte	Primer trimestre
<b>Justificación</b>		
Con esta unidad repasamos lo aprendido el curso anterior profundizando en sus aplicaciones expresivas, sobre todo profundizamos en el color y su utilización en diferentes movimientos artísticos.		
Número	Título	Temporización
3	Dibujo geométrico. Polígonos.	Primer trimestre
<b>Justificación</b>		
Unidad del bloque 3 que debido a la pandemia profundizará en los trazados geométricos básicos para culminar en el trazado de los polígonos regulares.		
Número	Título	Temporización
4	Proporción y ritmo. Estructuras modulares. Arte Nazarí.	Segundo trimestre
<b>Justificación</b>		
Unidad cuyos contenidos estén en el bloque 3, aúna los trazados geométricos con el diseño, y se trabajan varios proyectos inspirados en el arte nazarí.		
Número	Título	Temporización
5	Luz y Volumen. El Clarsocuro.	Segundo trimestre
<b>Justificación</b>		
Dentro del bloque 1, esta unidad profundiza en los valores tonales y cómo producen sensación de profundidad. Veremos cómo pasar de las dos a las tres dimensiones.		
Número	Título	Temporización
6	Composición y ritmo. Proyectos.	Segundo trimestre
<b>Justificación</b>		
Unidad con contenidos en los dos primeros bloques, con ella ponemos también en práctica lo aprendido en el bloque 3 con varios proyectos de diseño.		
Número	Título	Temporización

7	La Publicidad y el Cartel.	Tercer Trimestre
<b>Justificación</b>		
Nuevamente es una unidad con contenidos en los bloques 1 y 2, en el que trataremos el tema de la Publicidad y los diferentes mensajes de las imágenes.		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
8	Proyecto audiovisual. Lenguaje de la fotografía y el cine,. El videoclip. Justif	Tercer Trimestre
<b>Justificación</b>		
Unidad enmarcada dentro del bloque 2, sirve para analizar y comprender el lenguaje audiovisual y realizar los últimos proyectos del curso.		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
9	Perspectivas. Perspectiva Cónica	Tercer Trimestre

### E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Una vez analizados los resultados de las evaluaciones iniciales, las orientaciones del tutor/a tras analizar los informes del curso pasado, y las primeras semanas de clase, podemos analizar los niveles competenciales de nuestros grupos de 2o de la ESO:

Son grupos muy heterogéneos con variados niveles competenciales. Para atender a esta diversidad, el departamento va a diseñar variadas actividades y tareas con distintos grados de ejecución y consecución. También trabajaremos la Competencia Digital para asegurarnos de que nuestro alumnado conoce las herramientas básicas de la educación a distancia, especialmente Moodle y el correo electrónico, y diseñaremos actividades y proyectos atractivos y motivadores para el alumnado.

## 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».

### -ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

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 éste 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 su 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.

### -METODOLOGÍA DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Las programaciones de aula y de cada una de las unidades didácticas, se basan en los siguientes principios de intervención educativa que concretamos de la siguiente forma:

- Se parte del nivel de desarrollo del alumno, en sus distintos aspectos, para construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren dicho nivel de desarrollo.
- Se subraya la necesidad de estimular el desarrollo de las capacidades generales y de las competencias

básicas y específicas por medio del trabajo de las materias.

- Se da prioridad a la comprensión de los contenidos que se trabajan frente a su aprendizaje mecánico.
- Se propician oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos de modo que el alumno pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido.
- Se fomentan la reflexión personal sobre lo realizado y la elaboración de conclusiones con respecto a lo que se ha aprendido de modo que el alumno pueda analizar su progreso respecto a sus conocimientos.

Todos estos principios tienen como finalidad que los alumnos y alumnas sean, gradualmente, capaces de aprender de forma autónoma.

Por lo que respecta a los recursos metodológicos, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual contemplará los mismos principios de carácter psicopedagógico que constituyen la referencia esencial para un planteamiento curricular coherente e integrador entre todas las materias de una etapa que debe reunir un carácter comprensivo, a la vez que respetuoso con las diferencias individuales. Son los siguientes:

- Nuestra actividad como profesores será considerada como mediadora y guía para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.
- Partiremos del nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus conocimientos previos.
- Orientaremos nuestra acción a estimular en el alumno el desarrollo de competencias básicas.
- Promoveremos la adquisición de aprendizajes funcionales y significativos.
- Buscaremos formas de adaptación en la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado.
- Impulsaremos un estilo de evaluación que sirva como punto de referencia a nuestra actuación pedagógica, que proporcione al alumno información sobre su proceso de aprendizaje y permita la participación del alumno en el mismo a través de la autoevaluación y la coevaluación.
- Fomentaremos el desarrollo de la capacidad de socialización y de autonomía del alumno.
- La configuración de imágenes o formas, y en general las actividades procedimentales, no son en sí mismas el objetivo básico de la materia, sino una de las vías de acceso a la comprensión y disfrute de la realidad visual. El cultivo de destrezas tiene sentido para conseguir representaciones y para interiorizar conceptos. Se desarrollará la capacidad creadora en las experiencias de los trabajos de los alumnos y alumnas. Para ello se protegerá la expresión individual, se estimularán la iniciativa y la espontaneidad. Esta es una enseñanza activa con respuestas inmediatas donde el alumno debe buscar soluciones en vez de expresar la respuesta del profesor.

La concreción de los principios se plasmará en la búsqueda sistemática de la construcción de procedimientos del siguiente tipo:

- Análisis y clasificación de lenguajes visuales en el entorno.
- Identificación y comparación de texturas visuales y táctiles.
- Descripciones, comparaciones y representaciones de formas.
- Diferenciaciones y representaciones de matices.
- Reconocimiento y utilización de distintos soportes y técnicas.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES Y TAREAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.

1. Actividades de fomento de la lectura
2. Trabajos monográficos interdisciplinares (que impliquen a varios depts. didácticos)

## G. Materiales y recursos didácticos

Materiales y libros de texto.

En Educación Plástica Visual y Audiovisual de 2º de ESO el alumnado no usará libro de texto( en la SESO) Los alumnos deberán traer un bloc de dibujo tamaño A4 donde realizarán sus trabajos. También es necesario que aporten en cada clase: lápices de grafito HB y 2H, una caja lápices de 12/18 colores, una caja de rotuladores de doble punta 12/18 colores, témperas, juego de escuadra y cartabón con regla graduada de 30 cm, compás, goma, sacapuntas, un rotulador negro permanente y una carpeta de cartón para guardar todo el material. Durante el curso puede ser necesario nuevo material según necesidades de las actividades programadas y desarrollo de las unidades didácticas.

Recursos Didácticos

Los recursos didácticos en los que nos basamos:

- La explicación del profesor (enseñar es transmitir oralmente).
- El libro de texto como base o complemento de la explicación en clase.
- El análisis y comentario de imágenes.
- El uso de textos extraídos de revistas y libros especializados.
- Las fichas de ampliación de los distintos contenidos.
- El recurso a medios informáticos y audiovisuales que se adecuen a las necesidades de la materia a impartir (uso de explicaciones basadas en proyección, cuando la clase esté equipada con sistemas informáticos).
- El estímulo de la lectura entre nuestros alumnos.

Siempre que sea posible apoyaremos las explicaciones con el uso de las TIC, ya sea a través del uso de la pizarra digital, disponible en algunas de las aulas, o utilizando otras instalaciones del centro como aula de informática o sala de audiovisuales.

Algunos de los contenidos del currículo oficial deberán adaptarse a la disponibilidad de medios y recursos del centro.

## RECURSOS DIDÁCTICOS ANTE EL POSIBLE CASO DE CONFINAMIENTO FRENTE A LA COVID-19

En el caso de un nuevo posible estado de alarma o confinamiento, se ha establecido un sistema de comunicación con el alumnado a través de los servicios del office de Google con las cuentas de las que disponen alumnado y profesorado proporcionadas por el centro. Además se podrá utilizar la plataforma moodle.

Al igual que se hizo durante el período de confinamiento, las clases podrán continuarse, en el caso de un nuevo estado de alarma o confinamiento general, utilizando las aplicaciones Google Meet y Classroom.

## H. Precisiones sobre la evaluación

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos que han de medir la consecución satisfactoria de los estándares de aprendizajes de los alumnos deberán ser útiles, esto es, han de servir para medir exactamente aquello que se pretende medir: lo que un alumno sabe, hace o cómo actúa, y han de ser viables, es decir, su utilización no ha de entrañar un esfuerzo extraordinario o imposible de alcanzar.

A continuación, enumeramos los distintos instrumentos de evaluación que podemos emplear para evaluar el aprendizaje del alumnado.

Observación sistemática y análisis de tareas.

Realización de trabajos artísticos y técnicos de carácter práctico en el bloc de dibujo en el que se observarán y se corregirán los ejercicios hacia la obtención satisfactoria de los estándares de aprendizaje relativos a cada unidad.

Participación en las actividades del aula, como debates, puestas en común, que son un momento privilegiado

para la evaluación en la consecución satisfactoria de los estándares de aprendizaje. El uso de la correcta expresión oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.

Cuaderno de clase, en el que el alumno anota los datos de las explicaciones, las actividades y ejercicios propuestos. En él se consignarán los trabajos escritos, desarrollados individual o colectivamente en el aula o fuera de ella, que los alumnos deban realizar a petición del profesor. El uso de la correcta expresión escrita será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno. Su actualización y corrección formal permiten evaluar el trabajo, el interés y el grado de seguimiento de las tareas del curso por parte de cada alumno.

Trabajos de carácter práctico en el bloc de dibujo en el que se observarán objetivamente y se corregirán los ejercicios que permitan la obtención satisfactoria de los estándares de aprendizaje relativos a cada unidad.

Análisis de las producciones de los alumnos (monografías, resúmenes, trabajos de aplicación y síntesis, textos escritos).

Intercambios orales con los alumnos (diálogos, debates, puestas en común).

Pruebas:

- Pruebas de información (exámenes) que podrán ser de forma oral o escrita, de una o de varias unidades didácticas.

- Pruebas objetivas, de respuesta múltiple, de verdadero-falso, de respuesta corta, definiciones; Con ellas podemos medir el aprendizaje de conceptos, la memorización de datos importantes, etc.

- Pruebas de elaboración (trabajos escritos) en las que los alumnos deberán mostrar el grado de asimilación de los contenidos propuestos en la programación. Evalúan la capacidad del alumno para estructurar con coherencia la información, establecer interrelaciones entre factores diversos, argumentar lógicamente. Serían pruebas de respuesta larga, comentarios de texto, resolución de problemas, etc.

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La observación directa del trabajo diario realizado por los alumnos nos proporcionará una valiosa información sobre el grado de desarrollo y adquisición de las competencias concretadas en los distintos estándares de aprendizaje.

1. El grado de comprensión de los contenidos requeridos.
2. La destreza y habilidades manuales.
3. El manejo de los útiles de dibujo.
4. La adecuación a las tareas marcadas.
5. Realización de actividades individuales en el cuaderno, recogidas para su corrección y calificación dentro del plazo establecido por el docente.
6. Realización de trabajos colaborativos o en grupo y grado de implicación en los mismos.

Todo ello, cuadernos de actividades, trabajos en grupo, etc., son entregados a los alumnos una vez corregidos, para que tengan la oportunidad de contrastar sus aciertos y errores incluso de una forma grupal, fomentando así una reflexión continua que permita buscar estrategias de mejora.

En los ejercicios prácticos se tendrá en cuenta el acabado y dominio de la técnica, la originalidad y adecuación a lo propuesto.

Del mismo modo, si se considerase necesario, podrían realizarse ejercicios teóricos de control teniendo en cuenta el conocimiento del lenguaje específico y su dominio, la claridad en la expresión de los conceptos y la coherencia de las redacciones, la comprensión de los trazados geométricos y la exactitud en su ejecución, los recursos técnicos y teóricos utilizados en la realización de composiciones, el sentido y la carga simbólica con las que éstas se presenten, etc.

La calificación obtenida, será la suma de las medias de todas las actividades entregadas (láminas, trabajos y pruebas escritas/exámenes).

## EI VALOR DE LOS BLOQUES

Asimismo la calificación final obtenida será resultado de la media obtenida por la suma de cada bloque (en total 3 bloques). Es decir cada bloque ponderará un tercio de la nota final, realizándose así la media aritmética.

## CALIFICACIÓN EN PORCENTAJES RELATIVOS A LOS DIVERSOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Realización de tareas, trabajos prácticos y trabajos teóricos que atiendan a la obtención satisfactoria de los estándares de aprendizaje de cada unidad: 70% de la nota media final.
  - Realización de pruebas objetivas y exámenes de los contenidos: 30% de la nota final.
- Ambos porcentajes sumarán el 100% de la calificación final.

YA NO EXISTE PRUEBA EXTRAORDINARIA ( ni en junio ni en septiembre)

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN ANTE EL POSIBLE CONFINAMIENTO FRENTE A LA COVID-19

En este caso hipotético se priorizarán los criterios de evaluación más altos reseñados en la ponderación, intentando abarcar el máximo de ellos que las circunstancias nos permitan. El Departamento de Dibujo ha hecho una selección y ponderación consensuada de los criterios que se consideran indispensables.

Ante posibles situaciones no planteadas en esta PD se actuará siguiendo el protocolo que estipule la Dirección del centro y la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía.

### I. Aspectos bilingües de la programación

Las Unidades AICLE o CLIL E.P.V. 2º E.S.O.

- 1º Trimestre: Feudalismo.

Dentro de la programación del primer trimestre de 2º de E.S.O. estudiaremos la pintura en la época feudal, donde señalaremos la importancia de la línea y el color como elementos de expresión.

La actividad que se realizará será ¿La figura humana en la iconografía entre los siglos IX y XV? El alumnado, durante dos sesiones, verá el vocabulario en inglés correspondiente a esta unidad, es decir los elementos básicos de expresión visual así como el análisis de las figuras planas, realizará también un ejercicio, práctico de dibujo de aplicación de los conceptos estudiados.

- 2º Trimestre: Luz y sonido.

Dentro de la programación del segundo trimestre de 2º de E.S.O. analizaremos la naturaleza del color, donde estudiaremos los diferentes tipos de síntesis y mezclas.

La actividad que se realizará será ¿El color en la pintura contemporánea? El alumnado, durante dos sesiones, verá el vocabulario en inglés correspondiente a esta unidad, colores primarios, secundarios, complementarios, cualidades, etc. se realizará también un ejercicio, práctico de dibujo de aplicación de los conceptos estudiados.

- 3º Trimestre: La población.

Dentro de la programación del tercer trimestre de 2º de E.S.O. veremos el retrato, donde pondremos en valor las diferencias raciales como riqueza expresiva y cultural.

La actividad que se realizará será ¿Un paseo por las razas? El alumnado, durante dos sesiones, verá el vocabulario en inglés correspondiente a las expresiones y términos necesarios para la realización de un retrato, realizará también un ejercicio, práctico de dibujo de aplicación de los conceptos estudiados.

Las competencias lingüísticas alcanzadas por el alumnado en la L2 serán tenidas en cuenta en la evaluación de la materia para mejorar los resultados obtenidos por el alumnado, de acuerdo con los criterios de evaluación definidos en el proyecto educativo, nunca para penalizar al alumnado o bajar su calificación. Dicha calificación bilingüe siempre será tenida en cuenta al alza y con una ponderación de hasta el 20 %.

**ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES**  
**EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 4º DE E.S.O.**

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

<b>Código</b>	<b>Objetivos</b>
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 y 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	
<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
2	Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
3	Creatividad y subjetividad.
4	Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
5	El color en la composición. Simbología y psicología del color.
6	Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.
7	Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
8	Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
9	La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.
10	Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.
11	Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.
<b>Bloque 2. Dibujo técnico</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales.
2	Trazados geométricos, tangencias y enlaces.
3	Aplicaciones en el diseño.
4	Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.
5	Proporción y escalas. Transformaciones geométricas.
6	Redes modulares. Composiciones en el plano.
7	Descripción objetiva de las formas.
8	El dibujo técnico en la comunicación visual.
9	Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera.
10	Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.
11	Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.
12	Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.
13	Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.
14	Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.
15	Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.
<b>Bloque 3. Fundamentos del diseño</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
2	Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
3	Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.
4	Movimientos en el plano y creación de submódulos.
5	Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.

Contenidos	
<b>Bloque 3. Fundamentos del diseño</b>	
Nº Ítem	Ítem
6	El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
7	Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.
8	Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.
9	Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.
10	Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.
11	Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.
12	El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.
<b>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia</b>	
Nº Ítem	Ítem
1	Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
2	Principales elementos del lenguaje audiovisual.
3	Finalidades.
4	La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
5	La fotografía: inicios y evolución.
6	La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.
7	El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.
8	Lenguaje cinematográfico.
9	Cine de animación. Análisis.
10	Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
11	Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

**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**

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. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
- 1.3. Creatividad y subjetividad.
- 1.4. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
- 1.5. El color en la composición. Simbología y psicología del color.
- 1.6. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.
- 1.8. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
- 1.9. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.

**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**

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. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
- 1.2. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
- 1.3. Creatividad y subjetividad.
- 1.4. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
- 1.6. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.
- 1.8. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

**Competencias clave**

- CD: Competencia digital  
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor  
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

**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**

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. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.

1.2. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.

1.3. Creatividad y subjetividad.

1.8. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. 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**

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. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.

1.2. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.

1.3. Creatividad y subjetividad.

1.8. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. 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. 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

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 y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

### Contenidos

#### Bloque 1. Expresión plástica

- 1.5. El color en la composición. Simbología y psicología del color.
- 1.6. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.
- 1.7. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
- 1.9. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.
- 1.11. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

### 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

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 2. Dibujo técnico

- 2.1. Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales.
- 2.2. Trazados geométricos, tangencias y enlaces.
- 2.3. Aplicaciones en el diseño.
- 2.4. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.
- 2.5. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas.
- 2.6. Redes modulares. Composiciones en el plano.
- 2.7. Descripción objetiva de las formas.
- 2.8. El dibujo técnico en la comunicación visual.
- 2.9. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera.
- 2.10. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.
- 2.11. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.
- 2.12. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.
- 2.13. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.
- 2.14. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

**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**

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y 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 2. Dibujo técnico**

2.7. Descripción objetiva de las formas.  
 2.8. El dibujo técnico en la comunicación visual.  
 2.9. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera.  
 2.10. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.  
 2.11. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.

**Bloque 3. Fundamentos del diseño**

3.7. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas  
 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**

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 2. Dibujo técnico**

2.13. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.  
 2.15. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

**Bloque 3. Fundamentos del diseño**

3.9. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.

**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.

**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. Ámbitos de aplicación.
- 3.4. Movimientos en el plano y creación de submódulos.
- 3.5. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.

**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**

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 2. Dibujo técnico**

- 2.1. Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales.
- 2.2. Trazados geométricos, tangencias y enlaces.
- 2.3. Aplicaciones en el diseño.
- 2.4. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.
- 2.15. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

**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. Ámbitos de aplicación.
- 3.4. Movimientos en el plano y creación de submódulos.
- 3.5. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.
- 3.6. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
- 3.7. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.

**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**

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. Fundamentos del diseño**

- 3.1. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
- 3.6. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
- 3.7. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.
- 3.8. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.
- 3.9. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.
- 3.10. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.
- 3.11. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.

**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**

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 4. Lenguaje audiovisual y multimedia**

- 4.1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
- 4.2. Principales elementos del lenguaje audiovisual.
- 4.4. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
- 4.6. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.
- 4.7. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.



4.8. Lenguaje cinematográfico.

4.9. Cine de animación. Análisis.

4.10. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

#### 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

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 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

4.1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.

4.2. Principales elementos del lenguaje audiovisual.

4.3. Finalidades.

4.4. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.

4.5. La fotografía: inicios y evolución.

4.6. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.

4.7. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.

4.8. Lenguaje cinematográfico.

4.9. Cine de animación. 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

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 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

4.1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.

4.5. La fotografía: inicios y evolución.

4.7. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.

4.8. Lenguaje cinematográfico.

4.10. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

**Competencias clave**

CD: Competencia digital

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 esta que suponen discriminación sexual, social o racial.**

**Objetivos**

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**

3.12. El lenguaje del diseño. 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. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.

4.6. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.

**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 %
EPVA.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.	0
EPVA.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.	0
EPVA.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.	0
EPVA.4	Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	0
EPVA.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.	0
EPVA.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.	0
EPVA.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.	0
EPVA.3	Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	0
EPVA.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.	0
EPVA.2	Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	0
EPVA.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.	0
EPVA.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.	0
EPVA.2	Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	0
EPVA.3	Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	0

EPVA.4	Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.	0
--------	--	---

**D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización**

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	DIBUJO ARTÍSTICO, EL CLAROSCURO, EL RETRATO	4 SEMANAS. PRIMER TRIMESTRE
<b>Justificación</b>		
Criterios de evaluación: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4. Estándares de aprendizaje: 1.1.1, 1.2.1, 1.2.2, 1.2.3, 1.3.1, 1.3.2, 1.4.1		
Número	Título	Temporización
2	TRIDIMENSIONALIDAD. PERSPECTIVA CÓNICA	4 SEMANAS. PRIMER TRIMESTRE
<b>Justificación</b>		
Criterios de evaluación: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4. Estándares de aprendizaje: 1.1.1, 1.2.1, 1.2.2, 1.2.3, 1.3.1, 1.3.2, 1.4.1		
Número	Título	Temporización
3	LA FIGURA HUMANA	4 SEMANAS. PRIMER TRIMESTRE
<b>Justificación</b>		
Criterios de evaluación: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4. Estándares de aprendizaje: 1.1.1, 1.2.1, 1.2.2, 1.2.3, 1.3.1, 1.3.2, 1.4.1		
Número	Título	Temporización
4	DIBUJO GEOMETRICO APLICADO	4 SEMANAS. SEGUNDO TRIMESTRE
<b>Justificación</b>		
Criterios de evaluación: 2.1, 2.3, 1.3. Estándares de aprendizaje: 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 2.1.4, 2.3.1, 1.3.2.		
Número	Título	Temporización
5	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	4 SEMANAS. SEGUNDO TRIMESTRE
<b>Justificación</b>		
Criterios de evaluación: 3.1, 3.2, 3.3, 1.3. Estándares de aprendizaje: 3.1.1, 3.2.1, 3.3.2, 3.3.3, 3.3.4, 3.3.5, 1.3.1, 1.3.2.		
Número	Título	Temporización
6	DISEÑO GRÁFICO	4 SEMANAS. SEGUNDO TRIMESTRE
<b>Justificación</b>		
Criterios de evaluación: 3.1, 3.2, 3.3, 1.3. Estándares de aprendizaje: 3.1.1, 3.2.1, 3.3.2, 3.3.3, 3.3.4, 3.3.5, 1.3.1, 1.3.2.		
Número	Título	Temporización
7	LA FOTOGRAFIA	4 SEMANAS. TERCER TRIMESTRE
<b>Justificación</b>		
Criterios de evaluación: 4.2. Estándares de aprendizaje: 4.2.1, 4.2.2		
Número	Título	Temporización

8	LENGUAJE CINEMATOGRAFICO	4 SEMANAS. TERCER TRIMESTRE
<b>Justificación</b>		
Criterios de evaluación: 4.1, 4.3. Estándares de aprendizaje: : 4.1.1, 4.1.2, 4.3.1, 4.3.2, 4.3.3		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
9	LAS TIC EN PLÁSTICA	4 SEMANAS. TERCER TRIMESTRE
<b>Justificación</b>		
Criterios de evaluación: 4.2, 4.4. Estándares de aprendizaje: 4.2.3, 4.4.1		

**E. Precisiones sobre los niveles competenciales**

Sin especificar

## F. Metodología

Las programaciones de aula y de cada una de las unidades didácticas, se basan en los siguientes principios de intervención educativa que concretamos de la siguiente forma:

- Se parte del nivel de desarrollo del alumno, en sus distintos aspectos, para construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren dicho nivel de desarrollo.
- Se subraya la necesidad de estimular el desarrollo de las capacidades generales y de las competencias básicas y específicas por medio del trabajo de las materias.
- Se da prioridad a la comprensión de los contenidos que se trabajan frente a su aprendizaje mecánico.
- Se propician oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos de modo que el alumno pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido.
- Se fomentan la reflexión personal sobre lo realizado y la elaboración de conclusiones con respecto a lo que se ha aprendido de modo que el alumno pueda analizar su progreso respecto a sus conocimientos.

Todos estos principios tienen como finalidad que los alumnos y alumnas sean, gradualmente, capaces de aprender de forma autónoma.

Por lo que respecta a los recursos metodológicos, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual contemplará los mismos principios de carácter psicopedagógico que constituyen la referencia esencial para un planteamiento curricular coherente e integrador entre todas las materias de una etapa que debe reunir un carácter comprensivo, a la vez que respetuoso con las diferencias individuales. Son los siguientes:

- Nuestra actividad como profesores será considerada como mediadora y guía para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.
- Partiremos del nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus conocimientos previos.
- Orientaremos nuestra acción a estimular en el alumno el desarrollo de competencias básicas.
- Promoveremos la adquisición de aprendizajes funcionales y significativos.
- Buscaremos formas de adaptación en la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado.
- Impulsaremos un estilo de evaluación que sirva como punto de referencia a nuestra actuación pedagógica, que proporcione al alumno información sobre su proceso de aprendizaje y permita la participación del alumno en el mismo a través de la autoevaluación y la co-evaluación.
- Fomentaremos el desarrollo de la capacidad de socialización y de autonomía del alumno.
- La configuración de imágenes o formas, y en general las actividades procedimentales, no son en sí mismas el objetivo básico de la materia, sino una de las vías de acceso a la comprensión y disfrute de la realidad visual. El cultivo de destrezas tiene sentido para conseguir representaciones y para interiorizar conceptos.

Se desarrollará la capacidad creadora en las experiencias de los trabajos de los alumnos y alumnas. Para ello se protegerá la expresión individual, se estimularán la iniciativa y la espontaneidad. Esta es una enseñanza activa con respuestas inmediatas donde el alumno debe buscar soluciones en vez de expresar la respuesta del profesor.

La concreción de los principios se plasmará en la búsqueda sistemática de la construcción de procedimientos del siguiente tipo:

- Análisis y clasificación de lenguajes visuales en el entorno.
- Identificación y comparación de texturas visuales y táctiles.
- Descripciones, comparaciones y representaciones de formas.
- Diferenciaciones y representaciones de matices.
- Reconocimiento y utilización de distintos soportes y técnicas.

En relación a los recursos ambientales y materiales tendremos en cuenta que en nuestro contexto cultural gran número de los estímulos que recibimos son de naturaleza táctil o visual. Esta información proviene de dos grandes fuentes: la que proporciona la naturaleza y la que proviene de la actividad y creación humana, donde están incluidos el diseño y las artes en general.

La didáctica de esta materia ha de partir de la apreciación de lo más cercano para llegar a lo más lejano. Se trata, ante todo, de que el alumno asimile los entornos visual y plástico en que vive. En esta interacción con el entorno, tienen un papel importante las manifestaciones del arte popular, que pueden encontrarse no importa en qué lugar y que contienen valores estéticos, cuyo análisis y aprecio contribuyen a educar la sensibilidad artística. Al tiempo, se debe ayudar, estimular e intercambiar ideas en las aulas para lograr una creciente sensibilidad hacia el hecho artístico, teniendo como referencia la obra de los grandes artistas.

La realidad cotidiana, tanto natural como de imágenes y hechos plásticos, en la que viven inmersos los alumnos y alumnas, y donde están los objetos de los distintos diseños y las imágenes transmitidas por los diversos medios (cine, televisión, imagen digital, etc.), deberá valorarse siempre como punto de partida.

En el área de Educación Plástica y Visual, las propuestas se articulan en torno a una serie de núcleos relacionados con otras ciencias (psicología del arte, estética, teoría del arte, antropología, historia del arte, geometría, etc.) que a su vez están atravesados por tres ejes que dan coherencia a la propuesta global y que se relacionan con las estrategias básicas del Área:

Saber ver:

- a) Pone a los alumnos y alumnas en contacto con obras ya realizadas para que observen las peculiaridades que las categorizan en un determinado campo de la expresión plástica.
- b) Se presenta la teoría correspondiente a cada uno de los campos de la expresión visual y plástica y se formaliza esa teoría en conceptos de validez permanente.
- c) Se aplican los conocimientos adquiridos en la observación de nuevas obras que tienen carácter ejemplificador.

Saber interpretar:

- a) Lleva a los alumnos y alumnas a reconocer los rasgos que hacen que una obra tenga claridad estética o rigor y exactitud en su trazado.
- b) Conduce a conocer el diferente valor expresivo de aquellos elementos según hayan sido utilizados.
- c) Pone en disposición de valorar una obra por el análisis de cada uno de sus elementos y por la consideración del conjunto.

Saber hacer:

- a) Proporciona las técnicas adecuadas para cada forma de lenguaje plástico.
- b) Ayuda a la selección de las técnicas que mejor se acomoden a cada necesidad de expresión, fomentando la investigación y la creatividad.
- c) Conduce al uso de las técnicas con rigor, exactitud y precisión exigibles en cada momento del aprendizaje.

Una metodología que tenga como punto de partida el conocimiento de los alumnos y alumnas y su opinión con respecto a los diferentes aspectos de la realidad, debe ser capaz de conectar con sus intereses y necesidades, proponiéndoles de forma clara y atractiva, la finalidad y utilidad de los aprendizajes que se realicen en el proceso educativo.

La adaptación de los distintos elementos curriculares a la situación concreta del aula, debe orientarse a crear un ambiente que favorezca las relaciones de comunicación entre los protagonistas del proceso de aprendizaje y entre éstos, y las informaciones que proceden del medio y de los recursos utilizados. En este sentido, tan importante como el contenido informativo de comunicación es el contenido de tipo socio-afectivo que se relaciona directamente con la motivación del alumno.

En las disciplinas que se refieren al conocimiento y utilización de los diferentes lenguajes, el proceso debe orientarse a facilitar una diversidad de respuestas en el alumno. La creatividad se convierte así, en un principio didáctico que deberá orientar el trabajo en el aula.

La creatividad puede desarrollarse y educarse en cualquier área curricular, pero tradicionalmente se ha asociado al ámbito artístico. No está determinada por el coeficiente intelectual, sino por distintos estilos de percepción y actitudes estilísticas concretas en la utilización de la mente. En cualquier caso, se manifiesta en la capacidad para proponer soluciones alternativas a una misma situación y realizar un trabajo original que pueda ser identificado con la persona y no sea mera reproducción de otro.

Un planteamiento metodológico centrado en la comunicación y potenciación del pensamiento y la expresión divergentes, debe considerar una primera fase de motivación y exploración de las percepciones y los procedimientos expresivos del alumno. Para facilitar ese proceso, se deben crear situaciones de enseñanza-aprendizaje que posibiliten la interacción entre las ideas, vivencias, sentimientos y procedimientos expresivos de los alumnos y alumnas y las nuevas informaciones y procedimientos.

La investigación, en el sentido vivencial y experimental, puede ser una estrategia adecuada para promover este tipo de acciones. Como principio metodológico y estrategia básica. La investigación ha sido a lo largo de la historia el impulso al proceso de búsqueda de nuevas fórmulas expresivas. Esta búsqueda se ha traducido en la experimentación sobre recursos, materiales y técnicas diversas y en la elaboración sumativa del cuerpo conceptual que sostiene la actividad plástica.

La formulación y solución de problemas puede contribuir a desarrollar actitudes de solidaridad, cooperación y respeto por las opiniones y formas de expresión ajenas, a través del trabajo en grupo que se convierte así en otro de los ejes metodológicos y organizativos del trabajo en el aula. En las actividades de grupo es necesario propiciar el intercambio de papeles entre el alumnado, y potenciar la participación de éstos en los debates y toma de decisiones como mecanismo corrector de discriminación sexista.

**PROPUESTA DE ACTIVIDADES Y TAREAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.**

1. Actividades de fomento de la lectura
2. Trabajos monográficos interdisciplinares (que impliquen a varios depts. didácticos)

**G. Materiales y recursos didácticos**

Todo tipo de materiales gráfico-plásticos como: Lápices de grafito, lápices de colores, rotuladores, papeles diferentes, cartulinas, témperas, pinceles, tinta china, ...

Recursos y uso de las TIC

**AULA**

Este curso debido al covid 19 los alumnos tampoco podrán utilizar el aula específica, como ocurrió el año pasado. Todas las materias serán impartidas en su aula normal.

En años anteriores :

Las clases se impartían en el aula L25, específica del Departamento de Dibujo , donde hay piletta con agua y pantalla digital interactiva.

El alumnado hará uso de las nuevas tecnologías para obtener información puntual sobre los temas tratados, para familiarizarse con direcciones de interés por su contenido artístico, para buscar información sobre artistas, técnicas o para inspirarse a la hora de realizar un trabajo propio. Para ello podrá utilizar incluso el teléfono móvil , así como para escuchar música mientras trabaja .

**Documentales y películas**

Visionado de películas o documentales que traten de forma significativa los núcleos conceptuales básicos de las unidades y que resultan útiles sobre todo por la motivación que ejerce el lenguaje audiovisual en el alumnado.

Citamos algunas que nos parecen significativas:

Frida Kahlo. Película sobre su vida.

Modigliani. Película sobre su vida.

Documental sobre Picasso.

Vídeos de YouTube explicativos de diferentes temas.

**ORGANIZACIÓN ESPACIO-TEMPORAL**

Las clases se imparten en su aula normal, teniendo en cuenta los siguientes criterios:

La disposición del alumnado en el aula debe buscar la forma que facilite al máximo:

La comunicación profesora-alumnado y alumnado-alumnado

La investigación y el trabajo individual

La visión de la pizarra o proyección de imágenes o vídeos en la pantalla digital.

La distribución por grupos para los días en los que se trabaje en equipo.

**H. Precisiones sobre la evaluación****INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Los instrumentos que han de medir la consecución satisfactoria de los estándares de aprendizajes de los alumnos deberán ser útiles, esto es, han de servir para medir exactamente aquello que se pretende medir: lo que un alumno sabe, hace o cómo actúa, y han de ser viables, es decir, su utilización no ha de entrañar un esfuerzo extraordinario o imposible de alcanzar.

A continuación, enumeramos los distintos instrumentos de evaluación que podemos emplear para evaluar el aprendizaje del alumnado.

Observación sistemática y análisis de tareas.

Realización de trabajos artísticos y técnicos de carácter práctico en el bloc de dibujo en el que se observarán y se corregirán los ejercicios hacia la obtención satisfactoria de los estándares de aprendizaje relativos a cada unidad.

Participación en las actividades del aula, como debates, puestas en común, que son un momento privilegiado para la evaluación en la consecución satisfactoria de los estándares de aprendizaje. El uso de la correcta expresión oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.

Cuaderno de clase, en el que el alumno anota los datos de las explicaciones, las actividades y ejercicios propuestos. En él se consignarán los trabajos escritos, desarrollados individual o colectivamente en el aula o fuera de ella, que los alumnos deban realizar a petición del profesor. El uso de la correcta expresión escrita será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno. Su actualización y corrección formal permiten evaluar el trabajo, el interés y el grado de seguimiento de las tareas del curso por parte de cada alumno.

Trabajos de carácter práctico en el bloc de dibujo en el que se observarán objetivamente y se corregirán los ejercicios que permitan la obtención satisfactoria de los estándares de aprendizaje relativos a cada unidad.

Análisis de las producciones de los alumnos (monografías, resúmenes, trabajos de aplicación y síntesis, textos



escritos).

Intercambios orales con los alumnos (diálogos, debates, puestas en común).

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La observación directa del trabajo diario realizado por los alumnos nos proporcionará una valiosa información sobre el grado de desarrollo y adquisición de las competencias concretadas en los distintos estándares de aprendizaje.

- 1· El grado de comprensión de los contenidos requeridos.
- 2· La destreza y habilidades manuales.
- 3· El manejo de los útiles de dibujo.
- 4· La adecuación a las tareas marcadas.
- 5· Realización de actividades individuales en el cuaderno, recogidas para su corrección y calificación dentro del plazo establecido por el docente.
- 6· Realización de trabajos colaborativos o en grupo y grado de implicación en los mismos.

Todo ello, cuadernos de actividades, trabajos en grupo, etc., son entregados a los alumnos una vez corregidos, para que tengan la oportunidad de contrastar sus aciertos y errores incluso de una forma grupal, fomentando así una reflexión continua que permita buscar estrategias de mejora.

En los ejercicios prácticos se tendrá en cuenta el acabado y dominio de la técnica, la originalidad y adecuación a lo propuesto.

Del mismo modo, si se considerase necesario, podrían realizarse ejercicios teóricos de control teniendo en cuenta el conocimiento del lenguaje específico y su dominio, la claridad en la expresión de los conceptos y la coherencia de las redacciones, la comprensión de los trazados geométricos y la exactitud en su ejecución, los recursos técnicos y teóricos utilizados en la realización de composiciones, el sentido y la carga simbólica con las que éstas se presenten, etc.

La calificación obtenida, será la suma de las medias de todas las actividades entregadas (láminas, trabajos y pruebas escritas/exámenes).

## EI VALOR DE LOS BLOQUES

Asimismo la calificación final obtenida será resultado de la media obtenida por la suma de cada bloque (en total 3 bloques). Es decir cada bloque ponderará un tercio de la nota final, realizándose así la media aritmética.

## CALIFICACIÓN EN PORCENTAJES RELATIVOS A LOS DIVERSOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Realización de tareas, trabajos prácticos y trabajos teóricos que atiendan a la obtención satisfactoria de los estándares de aprendizaje de cada unidad: 70% de la nota media final.
  - Realización de pruebas objetivas y exámenes de los contenidos: 30% de la nota final.
- Ambos porcentajes sumarán el 100% de la calificación final.

## PRUEBA EXTRAORDINARIA DE JUNIO

### 1. Instrumentos de calificación

- Realización de un cuaderno de ejercicios prácticos guiado. Estos ejercicios abordarán los contenidos de las unidades didáctica de la programación. El alumno/a deberá realizar así todos aquellos ejercicios que no hubiera superado o no realizara durante el curso.

- Prueba escrita objetiva o examen que abordará los contenidos de la programación.

### 2. Criterios de calificación

En la calificación final de Junio se valorará la media de los siguientes porcentajes:

- 50% de la nota media procedente de la realización del cuaderno de ejercicios cuya evaluación dependerá del grado de consecución de los estándares de aprendizaje asociados a cada ejercicio.

- 50% de la nota media procedente de la prueba escrita o examen -cuya evaluación se corresponderá con el

grado de consecución de los estándares de aprendizaje asociados a cada prueba teórica-práctica.

El cuaderno de ejercicios habrá de entregarse en junio completo y con los ejercicios realizados correctamente.

Para la realización de la prueba escrita, el alumnado debe aportar el material necesario: lápices de grafito y de colores, rotuladores de colores, juego de escuadras, regla, compás, y demás materiales necesarios.