

# 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

#### ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES

---

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

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

## ASPECTOS GENERALES

### A. Contextualización

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

Asimismo y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5 de la Orden 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, «a tales efectos, y en el marco de las funciones asignadas a los distintos órganos existentes en los centros en la normativa reguladora de la organización y el funcionamiento de los mismos, y de conformidad con lo establecido en el artículo 7.2 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, los centros docentes desarrollarán y complementarán, en su caso, el currículo en su proyecto educativo y lo adaptarán a las necesidades de su alumnado y a las características específicas del entorno social y cultural en el que se encuentra, configurando así su oferta formativa».

Además y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 2.5 de la Orden de 15 de enero de 2021, « el profesorado integrante de los distintos departamentos de coordinación didáctica elaborará las programaciones de las materias o ámbitos para cada curso que tengan asignados, a partir de lo establecido en los Anexos II, III y IV, mediante la concreción de los objetivos, la adecuación de la secuenciación de los contenidos, los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y calificación, y su vinculación con el resto de elementos del currículo, así como el establecimiento de la metodología didáctica».

### B. Organización del departamento de coordinación didáctica

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 92.1 del Decreto 327/2010, de 13 de julio por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «cada departamento de coordinación didáctica estará integrado por todo el profesorado que imparte las enseñanzas que se encomienden al mismo. El profesorado que imparta enseñanzas asignadas a más de un departamento pertenecerá a aquel en el que tenga mayor carga lectiva, garantizándose, no obstante, la coordinación de este profesorado con los otros departamentos con los que esté relacionado, en razón de las enseñanzas que imparte».

### 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) Aprender a 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.

## 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.

## 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.

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

### CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

#### Bloque 1. Expresión Plástica.

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: líneas, puntos, colores, texturas, claroscuros.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
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.

#### Bloque 2. Comunicación visual.

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
3. Identificar significativo y significado en un signo visual
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativo-significado: símbolos e iconos.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

### Bloque 3. Dibujo Técnico.

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o dos rectas secantes.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente los conceptos.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. Construir triángulos conociendo tres de sus datos.
14. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. Clasificación de cuadriláteros. Paralelogramos. Polígonos en función de sus lados.
15. Tangencias. Rectas tangentes. Casos. Óvalo y ovoide. Tangencias.
16. Simetría, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
17. Concepto de proyección. Sistemas de representación. Normalización.

### PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNO. EVALUACIÓN DE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Se evaluarán mediante trabajos realizados en grupo o individualmente. Estos que supondrán la mayoría, serán actividades propuestas diseñadas por el profesor. Algunas veces se trabajará utilizando como formato general el bloc de dibujo y en otras ocasiones se realizarán los ejercicios en otros formatos como cartulina, papeles especiales, cartón o madera, etc.

La evaluación de cada ejercicio se podrá llevar a cabo a partir de una plantilla de evaluación por rúbrica, esto queda a criterio del profesor. Este documento será diseñado para recoger de la forma más exhaustiva y completa posible, el rendimiento del alumno en cada ejercicio dentro de un bloque temático determinado.

Los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE han sido divididos en dos grandes categorías correspondientes a aquellos con un contenido puramente TEÓRICO O CONCEPTUAL y otra que incluye a los que son de APLICACIÓN PRÁCTICA de los contenidos aprendidos.

Toda esta información será puesta a disposición del alumno al comienzo del curso y se explicará convenientemente para tengan una clara idea de cómo serán evaluados a lo largo del curso.

En cada evaluación se hará la nota media entre los trabajos pedidos a lo largo del trimestre, evaluados de acuerdo a los estándares de aprendizaje fijados para cada actividad.

A continuación se presenta la relación de todos los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE establecidos por ley y que hemos seleccionado para cada nivel de la etapa. Estos estándares están repartidos por bloques de contenidos y, a su vez, nosotros los hemos separado atendiendo a las dos categorías de contenidos y aplicación práctica indicadas anteriormente, cada estándar va acompañado de las competencias que le corresponden.

## BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA

### Contenido Teórico

1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas. CCL, SIEP.

2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. CAA, SIEP

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

### Contenido práctico

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

2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas. CAA, SIEP.

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

5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. CMCT, CEC.

6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. CMCT, CD

7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. CMCT, CAA.

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

11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. CD, CSC.

11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. CAA, CSC, CEC.

11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. CAA, CSC, CEC, CMCT.

11.7. 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. CSC

## BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

### Contenidos teóricos

1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. CMCT, CEC

2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. CMCT, CEC

5.1. Distingue símbolos de iconos. CAA, CSC.

6.1 Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. CCL, CSC, SIEP.

10.1 Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. CAA, CEC, CSC

11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. CMCT, CEC

11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. CMCT, SIEP

### Contenidos prácticos

2.2 Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. CMCT, CEC.

8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. CCL, CSC, SIEP.

14.1 Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. CAA, CSC, SIEP.

16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada. CCL, CSC, SIEP.

### BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO

#### Contenidos teóricos

2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo. CMCT, SIEP

6.1. Identifica los ángulos de  $30^\circ$ ,  $45^\circ$ ,  $60^\circ$  y  $90^\circ$  en la escuadra y en el cartabón. CMCT, SIEP

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

13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. CMCT

17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. CMCT

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

#### Contenidos prácticos

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

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

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

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

7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. CMCT

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

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

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

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

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

Todos los estándares de aprendizaje tienen el mismo valor a excepción del 11.7: "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." Este estándar valdrá el 30% de la nota final de cada trimestre. Al final de la evaluación se hará la media aritmética de todos los trabajos presentados evaluados por estándares de aprendizaje. Esa media supondrá el 70% de la nota, el 30% restante se obtendrá de la puntuación obtenida en el estándar 11.7.

Para la evaluación del estándar 11.7. los criterios serán:

Presentación del bloc de dibujo con todos los ejercicios de la evaluación realizados.

Limpieza y buena presentación del bloc.

Cuidado de los materiales de dibujo. Este punto se evaluará mediante la observación.

Cuidado de la limpieza de la clase y de su entorno de trabajo. Evaluable mediante la observación.

La nota final del curso será el resultado de hacer la media aritmética de las calificaciones de los tres trimestres.

Los alumnos que obtienen una calificación negativa al final del curso, deberán presentarse en la fecha que se indique en el mes de septiembre para la recuperación del mismo.

Los alumnos deben presentar los ejercicios no realizados o que no hayan superado los estándares de aprendizaje. Para aprobar la materia se deberán presentar todos los ejercicios solicitados como cumplimiento del estándar 11.7.

Los alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores tendrán la oportunidad de superar la misma realizando una serie de ejercicios propuestos por el departamento y que podrán adquirir en el centro en forma de fotocopias de fichas para completar. Para superar la materia se deberán presentar todos los ejercicios solicitados como cumplimiento del estándar 11.7.

El jefe del departamento y cada profesor, si le da clase al alumno, informará personalmente a cada alumno con la materia pendiente de algún curso anterior, sobre los detalles y la realización de dichos ejercicios. También serán informados debidamente sobre los periodos a lo largo del curso en los que podrán presentar estos ejercicios para su evaluación.

De conformidad con lo dispuesto en la INSTRUCCIÓN 9/2020, DE 15 DE JUNIO, «la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, formativa, integradora y diferenciada según las distintas materias del currículo».

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

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

## **J. Medidas de atención a la diversidad**

### **MEDIAS Y PROGRAMAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.**

1. Los centros docentes desarrollarán las medidas, programas, planes o actuaciones para la atención a la diversidad establecidos en la INSTRUCCIÓN 9/2020, DE 15 DE JUNIO en el marco de la planificación de la Consejería competente en materia de educación.

2. Los programas de refuerzo de materias generales del bloque de asignaturas troncales en primer y cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria, y los programas de mejora del aprendizaje y del rendimiento se desarrollarán conforme a lo dispuesto en la presente Orden.

3. Los programas de refuerzo para la recuperación de los aprendizajes no adquiridos para el alumnado que promociona sin haber superado todas las materias, los planes específicos personalizados orientados a la superación de las dificultades detectadas en el curso anterior para el alumnado que no promociona de curso, y las medidas de atención a la diversidad del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, tales como los programas específicos para el tratamiento personalizado, las adaptaciones de acceso, las adaptaciones curriculares, los programas de enriquecimiento curricular y la flexibilización de la escolarización para el alumnado con altas capacidades intelectuales y para el alumnado que se incorpora tardíamente al sistema educativo, se desarrollarán de acuerdo con lo establecido en la normativa específica reguladora de la atención a la diversidad que resulte de aplicación para la Educación Secundaria Obligatoria.

4. Los centros docentes deberán dar prioridad a la organización de las medidas, programas, planes o actuaciones para la atención a la diversidad en Educación Secundaria Obligatoria a las que se refiere el Capítulo VI del Decreto 111/2016, de 14 de junio, respecto a otras opciones organizativas para la configuración de las enseñanzas de esta etapa de las que disponen los centros en el ámbito de su autonomía.

El desarrollo de la expresión personal y de la creatividad, uno de los objetivos esenciales del área, no puede darse sin las aportaciones personales de cada alumno, las que ponen de manifiesto su personalidad y experiencia particular. La atención a la diversidad es pues, en el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, no sólo una propuesta programática aislada. Si se quiere trabajar la materia en su auténtica dimensión expresiva y creativa, la atención a la diversidad es una necesidad y una exigencia ineludible, que debe contemplarse y promoverse desde todos los aspectos esenciales que determinan la actividad docente. Esencialmente desde la selección y la organización de los contenidos, desde las estrategias de aprendizaje y el planteamiento de actividades y desde la propuesta de los objetivos didácticos y los procedimientos de evaluación.

1. Desde la selección y secuenciación de los contenidos.

¿ De manera que se aprecien con claridad los básicos y los complementarios, tanto al abordar la programación de área como la de cada uno de los bloques y unidades didácticas.

¿ Exponiendo y desarrollando los contenidos en relación con la experiencia y las vivencias de los alumnos.

¿ Ofreciendo, a través de la selección y secuenciación de los contenidos, una visión de la imagen y de la comunicación visual como un fenómeno con una incidencia y una influencia diaria en la vida del alumno.

¿ Planteando los contenidos con criterios de utilidad. El arte puede ser un producto elevado de la cultura, pero nace de la satisfacción de necesidades comunes y universales y, en muchas ocasiones, de la resolución de problemas prácticos y concretos, como los que afectan a todos y cada uno de los alumnos.

2. Desde las estrategias metodológicas de aprendizaje y el planteamiento de actividades.

¿ Incluyendo una gran cantidad de actividades con distintos grados de dificultad, que permita la necesaria flexibilidad de la programación y la adaptación a las distintas posibilidades y capacidades de los alumnos.

¿ Incluyendo una gran variedad de actividades que posibilite un aprendizaje a diferentes niveles y según las características y necesidades de cada alumno.

¿ Planteando actividades que impliquen la resolución de problemas visuales concretos, tanto en la realización de imágenes como en su lectura e interpretación. Cada alumno ofrecerá sus respuestas y soluciones expresivas a los diferentes problemas propuestos.

¿ Proponiendo actividades que tengan en cuenta las distintas realidades presentes en el entorno cultural y geográfico de los alumnos.

¿ Estableciendo diferentes estrategias de aprendizaje para favorecer la comprensión de los contenidos y la expresión más personal.

¿ Proponiendo actividades tanto individuales como en diversos tipos de agrupaciones.

¿ Promoviendo la utilización de materiales y recursos expresivos variados, asequibles y de fácil localización en el entorno del alumno.

¿ Utilizando procedimientos y técnicas de distinta complejidad que permitan adaptarse tanto a las necesidades expresivas, como a las capacidades, habilidades y destrezas personales.

3. Desde los objetivos didácticos y los procedimientos de evaluación.

¿ Definiendo abiertamente los objetivos a alcanzar. En la expresión plástica los problemas no tienen una única solución, lo que obliga a una definición abierta que busca, precisamente, la expresión de la diversidad.

¿ La definición abierta de los objetivos no excluye una clara concreción de las capacidades a desarrollar y de

los criterios de evaluación. El área tiene unos contenidos propios que es necesario conocer para poder emplear la imagen como medio de expresión y de comunicación personal.

¿ Teniendo en cuenta tanto el proceso de trabajo como los resultados de la actividad al establecer los objetivos, los criterios y los procedimientos de evaluación. La posibilidad y necesidad de obtener resultados diversos también tienen que ver con el desarrollo de procesos de trabajo personales.

¿ Promoviendo la reflexión, el comentario y la valoración, individual y en grupo, tanto del proceso de trabajo seguido como de los resultados obtenidos en cada caso. Es un medio de completar la expresión visual y de conocer mejor los gustos, opiniones e intereses personales de los alumnos.

¿ Reflexionar, comentar y valorar los procesos de trabajo y los resultados obtenidos es también una excelente ayuda para la evaluación y, en consecuencia, para ajustar las ayudas necesarias a cada alumno por parte del profesor.

Dentro de la gran diversidad de alumnos con necesidades educativas especiales, vamos a hacer una primera diferenciación entre aquellos que requieren una adaptación curricular de carácter significativo y no significativo. Dentro del primer grupo se encuentran los alumnos pertenecientes al censo de alumnos diagnosticados con grandes dificultades de aprendizaje. Se trata de alumnos que no pueden desarrollar los contenidos del currículo propios del nivel del grupo en el que se encuentran.

En estos casos trabajaremos en coordinación con el Departamento de Orientación del centro. Este departamento nos proporcionará las herramientas metodológicas necesarias para desarrollar las competencias correspondientes al nivel de competencia curricular que tenga el alumno.

Nuestro departamento tiene elaborado un documento con los niveles de competencia curricular para cada uno de los niveles de ESO, así como los tres ciclos de Educación Primaria. Dicho documento nos permite tener constancia de los objetivos que debe haber alcanzado el alumno al final del curso para desarrollar las competencias básicas del mismo. A través de las pruebas iniciales de cada curso podremos valorar en cada caso el nivel de competencia de los nuevos alumnos.

En el caso de los alumnos con grandes dificultades de aprendizaje. Este diagnóstico vendrá establecido por el propio departamento de orientación.

La otra medida de atención a la diversidad, de carácter general, será la adaptación curricular no significativa. Esta medida se aplicará a aquellos alumnos que aún no teniendo las grandes dificultades de aprendizaje de los alumnos de la categoría anterior, no pueden conseguir los objetivos específicos para ese nivel y, por tanto, las competencias básicas, si se les aplica la misma metodología que la resto de los alumnos. En estos casos, con el asesoramiento del Departamento de Orientación, realizaremos una adaptación de diversos aspectos metodológicos con el fin de alcanzar el desarrollo de las competencias básicas de ese nivel.

Con carácter general, para realizar las adaptaciones no significativas, estableceremos, para esos alumnos, los objetivos, contenidos y criterios de evaluación del nivel inmediatamente anterior. Esta medida será personalizada según las propias necesidades de cada alumno.

En el caso de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, al tratarse de objetivos y contenidos bastante generales a lo largo de cada ciclo, estas adaptaciones sólo se llevarán a cabo en casos muy concretos que así lo requieran. La experiencia nos dice que la mayoría de los alumnos con ciertas dificultades de aprendizaje y que suele requerir adaptación curricular en otras materias, en esta se les puede establecer los mismos objetivos que al resto del alumnado. Tampoco será necesario modificar los contenidos establecidos para el nivel en el que se encuentran. En estos casos sólo adaptaremos ciertos criterios de evaluación para hacerlos más flexibles así como la temporalización en la realización de los ejercicios. Suelen ser alumnos que requieren un mayor tiempo para llevar a cabo la misma tarea que alumnos si dificultades pero, al mismo tiempo, no requieren cambios o simplificación en los contenidos.

En cuanto a los alumnos PECAI su profesor preparará actividades destinadas a promover el desarrollo pleno y equilibrado de los objetivos de la etapa. Se preparará actividades de profundización y/o ampliación del currículum. Se dará prioridad a las nuevas tecnologías.

Si existiese algún alumno ACAI, se cumplimentará en Seneca su adaptación correspondiente. Así mismo, el profesor le preparará las actividades de profundización necesarias.

Los centros docentes desarrollarán las medidas, programas, planes o actuaciones para la atención a la diversidad establecidas en la INSTRUCCIÓN 9/2020, DE 15 DE JUNIO, en el marco de la planificación de la Consejería competente en materia de educación.

## K. Actividades complementarias y extraescolares

### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Las actividades extraescolares y complementarias serán planteadas a la Comisión de Coordinación Pedagógica como organismo representativo del claustro de profesores y estarán programadas de acuerdo con los contenidos que se trabajen en clase a lo largo de las tres evaluaciones.

Entre otras actividades que tengan por objetivo completar la labor pedagógica llevada a cabo en el aula, pueden plantearse la realización de visitas a diversos museos de centros de arte de la zona, así como diversas exposiciones de interés general que tengan lugar a lo largo del curso académico. Estas actividades están vinculadas con los siguientes objetivos del área:

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

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

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

¿ Objetivo 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.

¿ Objetivo 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.

Por otra parte consideraremos la posibilidad de realizar salidas al campo para realizar actividades de estudio de los elementos de la plástica en la naturaleza, realización de dibujos tomando como modelo el propio entorno rural, etc...

También se plantearán salidas en grupo para el estudio del entorno urbano más inmediato. Es importante concienciar al alumno de la importancia de diseñar un entorno estético agradable y llamar su atención sobre la importancia de la comunicación visual tan presente en nuestra realidad más cercana.

Estas dos últimas están relacionadas con los siguientes objetivos del área:

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

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

¿

De esta forma podemos entender nuestro entorno urbano como una fuente inagotable de recursos expresivos y modelos para la experimentación plástica.

Por otra parte, las propias cualidades expresivas y comunicativas que se derivan de esta materia, permiten aplicarlas en diversas actividades conmemorativas que con carácter general se desarrollen en el centro. Así pues, el departamento de Dibujo organiza a lo largo de curso diversas actividades en colaboración con el departamento de Actividades Complementarias y Extraescolares que promuevan la participación de los alumnos.

Realizaremos a lo largo del curso actividades de colaboración con diversos departamentos didácticos del centro

así como con la Escuela de Paz y el Departamento de Convivencia del centro, que van desde la organización de concursos de fotografía y otros medios de expresión, ilustración de campañas sociales, hasta la decoración y señalización de diversas actividades en el centro, etc. Todas estas actividades están relacionadas con los siguientes objetivos:

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

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

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

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

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

¿ Objetivo 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.

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

**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**

<b>Contenidos</b>	
<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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.

<b>Contenidos</b>	
<b>Bloque 3. Dibujo técnico</b>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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.**

#### **Competencias clave**

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

#### **Estándares**

EPVA1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.

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

#### **Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

#### **Estándares**

EPVA1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y 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.**

#### **Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
CEC: Conciencia y expresiones culturales

#### **Estándares**

EPVA1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores).

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

#### **Competencias clave**

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

#### **Estándares**

EPVA1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.  
EPVA2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.  
EPVA3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.  
EPVA4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

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

#### **Competencias clave**

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

#### **Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CD: Competencia digital  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**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.**

**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.

**Estándares**

- 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, etc.) 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.**

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

- EPVA1. Distingue símbolos de iconos.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29701210

Fecha Generación: 18/11/2021 13:26:26

**Estándares**

EPVA2. Diseña símbolos e iconos.

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

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

**Estándares**

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

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

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

**Estándares**

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

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

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

**Estándares**

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

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

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

**Estándares**

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

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

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

**Estándares**

EPVA1. Identifica y analiza 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.**

**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.**

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**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.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

**C. Ponderaciones de los criterios**

<b>Nº Criterio</b>	<b>Denominación</b>	<b>Ponderación %</b>
EPVA.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	2,1
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.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	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.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1,78
EPVA.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	1,78
EPVA.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	1,78
EPVA.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	1,78
EPVA.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	1,78
EPVA.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	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.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.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	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.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.3	Identificar signifiante y significado en un signo visual.	1,78
EPVA.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	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.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	1,78
EPVA.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	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.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	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.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.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.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.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.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos	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.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	1,78
EPVA.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	1,78
EPVA.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	1,78
EPVA.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	1,78

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

<b>Unidades didácticas</b>		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
0	Procedimientos, técnicas y materiales básicos en la expresión plástica.	Del 16 de septiembre. hasta 31 de octubre aproximadamente.
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
1	Lenguaje visual.	Del 31 de octubre hasta el 5 de diciembre.
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
2	Elementos básicos de la expresión plástica: Forma, color y textura. La fig. humana.	Del 10 de diciembre hasta el 31 de enero aproximadamente.
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
3	Trazados geométricos. Formas poligonales y formas simétricas.	Del 3 de febrero hasta el 13 de marzo.
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
4	La forma en el espacio.	Del 16 de marzo hasta el 19 de junio.

**E. Precisiones sobre los niveles competenciales**

La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Colabora en gran medida en la adquisición de autonomía e iniciativa personal dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto y por ello en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la competencia social y ciudadana. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

A la competencia para aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.

La Educación plástica y visual contribuye a la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

Por último, aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo del área, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas anteriormente contribuyen a que el alumnado adquiera competencia matemática.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la 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 y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación

#### Competencia cultural y artística.

Esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos. Apreciar el hecho cultural en general, y el hecho artístico en particular, lleva implícito disponer de aquellas habilidades y actitudes que permiten acceder a sus distintas manifestaciones, así como habilidades de pensamiento, perceptivas y comunicativas, sensibilidad y sentido estético para poder comprenderlas, valorarlas, emocionarse y disfrutarlas.

Esta competencia implica poner en juego habilidades de pensamiento divergente y convergente, puesto que comporta reelaborar ideas y sentimientos propios y ajenos; encontrar fuentes, formas y cauces de comprensión y expresión; planificar, evaluar y ajustar los procesos necesarios para alcanzar unos resultados, ya sea en el ámbito personal o académico. Se trata, por tanto, de una competencia que facilita tanto expresarse y comunicarse como percibir, comprender y enriquecerse con diferentes realidades y producciones del mundo del arte y de la cultura.

Requiere poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse mediante códigos artísticos y, en la medida en que las actividades culturales y artísticas suponen en muchas ocasiones un trabajo colectivo, es preciso disponer de habilidades de cooperación para contribuir a la consecución de un resultado final, y tener conciencia de la importancia de apoyar y apreciar las iniciativas y contribuciones ajenas.

La competencia artística incorpora asimismo el conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, así como de las obras y manifestaciones más destacadas del patrimonio cultural. Además supone identificar las relaciones existentes entre esas manifestaciones y la sociedad, la mentalidad y las posibilidades técnicas de la época en que se crean, o con la persona o colectividad que las crea. Esto significa también tener conciencia de la evolución del pensamiento, de las corrientes estéticas, las modas y los gustos, así como de la importancia representativa, expresiva y comunicativa que los factores estéticos han desempeñado y desempeñan en la vida cotidiana de la persona y de las sociedades.

Supone igualmente una actitud de aprecio de la creatividad implícita en la expresión de ideas, experiencias o sentimientos a través de diferentes medios artísticos, como la música, la literatura, las artes visuales y escénicas, o de las diferentes formas que adquieren las llamadas artes populares. Exige asimismo valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural, la importancia del diálogo intercultural y la realización de experiencias artísticas compartidas.

En síntesis, el conjunto de destrezas que configuran esta competencia se refiere tanto a la habilidad para apreciar y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales, como a aquellas relacionadas con el empleo de algunos recursos de la expresión artística para realizar creaciones propias; implica un conocimiento básico de las distintas manifestaciones culturales y artísticas, la aplicación de habilidades de pensamiento divergente y de trabajo colaborativo, una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales, el deseo y voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora, y un interés por participar en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad, como de otras comunidades.

## 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».

### ADAPTACIONES CURRICULARES PARA SITUACIÓN SANITARIA ADVERSA (COVID 19)

1º de ESO

Con respecto a los alumnos pertenecientes a los niveles de 1º de ESO, vamos a contemplar dos escenarios posibles:

En caso de que UNO O VARIOS ALUMNOS del grupo deban permanecer en sus casas durante un periodo determinado de tiempo, el profesor establecerá un contacto con ellos a través de todos los mecanismos necesarios; teléfono correo electrónico y la propia aplicación de Gmail, CLASSROOM.

Durante este periodo el alumno seguirá trabajando en casa sobre los mismos ejercicios que el resto del grupo y podrá consultar con el profesor todas las dudas que puedas tener por las vías indicadas anteriormente.

En caso de que el alumno no asista a clase durante el comienzo de una unidad temática el profesor pondrá su

Se flexibilizará la temporalización y establecerá los periodos de tiempo necesarios para la realización de estas tareas y fechas de entrega adecuadas. Los ejercicios podrán ser entregados de forma presencial (cuando el alumnos se incorpore de nuevo a clase) o de forma telemática a través de la CLASSROOM.

En el caso que TODO EL GRUPO tenga que permanecer en cuarentena, si el profesor se encuentra en activo (no de baja laboral), el trabajo del grupo pasará a ser de forma telemática. En este caso se mantendrán las horas de clase del horario habitual en las que los alumnos que tengan medios digitales, se conectarán a la sesión de clase online a través de la aplicación de Gmail MEET. Los alumnos que no dispongan de dichos medios digitales lo comunicarán a sus respectivos tutores para que el centro pueda buscar una solución a esta situación.

En el caso de confinamiento de todo el grupo se adaptará la programación en todos los aspectos necesarios durante el periodo de tiempo que dure esta situación. La duración del tiempo de clase se reducirá a unos 45 minutos para que los alumnos no pasen demasiado tiempo seguido frente al ordenador y puedan tener varios periodos de descanso durante la mañana.

Se adaptará la metodología para dotar al alumno de los recursos visuales y de contenido que les permita asimilar los contenidos que se estén trabajando durante ese periodo.

También se adaptará la temporalización, con la flexibilidad necesaria una correcta asimilación de los contenidos y un desarrollo adecuado de los trabajos que realicen los alumnos (ya sean en periodos cortos de tiempo como en situación con confinamiento más prolongado)

En caso de ser necesario, se adaptarán los contenidos del currículo con flexibilización y reducción de los mismos según la duración del periodo de actividad telemática.

Habrà un seguimiento adecuado a los alumnos con necesidades educativas especiales. Se podrá a disposición de estos alumnos los recursos didácticos necesarios para un correcto seguimiento de la programación curricular.

Se permitirá la utilización de móviles siempre que el profesor lo autorice como elemento de trabajo para la materia.

## G. Materiales y recursos didácticos

GUÍA DE RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.

Consideramos la imagen como un sistema con tres niveles interdependientes: (1) unas cualidades visuales y formales, conseguidas mediante la utilización de determinadas (2) técnicas y materiales, con la intención de

transmitir y comunicar (3) unos significados. En consecuencia, cualquier proceso de creación o de análisis y lectura de una imagen tiene que considerar estos tres niveles, y debemos tener claro que sus posibles significados se derivan de los niveles técnico-material y formal de la obra. Por lo tanto, los recursos y materiales didácticos tienen en la expresión plástica y visual una importancia y una significación esencial. Además de emplearse, como en otras áreas, para posibilitar el aprendizaje de unos contenidos, son un contenido propio y específico de la materia, constituyen un objeto de aprendizaje en sí mismo. En el área de educación plástica y visual, el alumno debe manejar gran cantidad de técnicas, materiales y herramientas. Esto obliga al profesor a una búsqueda continua de recursos y materiales que puedan emplearse en el aula para conseguir el aprendizaje de los diversos contenidos, asegurando a la vez la expresión personal y el desarrollo de la creatividad.

Los materiales pueden en muchos casos sustituirse o intercambiarse unos por otros, por lo que puede optarse por los más asequibles, siempre que sean adecuados a las capacidades, aptitudes e intereses de los alumnos. Además, el trabajo expresivo y estético con los materiales y técnicas es siempre muy flexible y sus posibilidades son amplias. Profesores y alumnos pueden descubrir nuevos modos de utilizarlos, de combinarlos, de adaptarlos a las necesidades concretas del aprendizaje en función de los objetivos y contenidos a desarrollar. Al final, será cada profesor, teniendo en cuenta su contexto específico y las propias disponibilidades del centro, quien decidirá los recursos y materiales a emplear. En cualquier caso su elección debería estar guiada por los siguientes criterios básicos:

- Asequibles. Fáciles de obtener, para la mayoría de alumnos, en cualquier momento y en las cantidades necesarias.
- Polivalentes y flexibles. Admiten diversas posibilidades de utilización y de combinación. Pueden aplicarse al desarrollo de diferentes contenidos y actividades.
- Motivadores. Facilitan el interés y la atención de los alumnos por su utilización.
- Adaptados y adecuados. Tanto a las capacidades, posibilidades, aptitudes e intereses de los alumnos como a las necesidades del aprendizaje concreto a realizar.
- Variados. La selección de materiales e instrumentos está determinada por su necesidad y utilidad concretas para el aprendizaje pero, a la vez, deberá ofrecerse la mayor variedad posible de materiales e instrumentos para favorecer la exploración e investigación plástica. Cada material tiene unas cualidades expresivas propias, unas exigencias, posibilidades y dificultades particulares, cuya exploración y conocimiento enriquece enormemente las posibilidades expresivas y creativas de los alumnos.

No se puede hacer una exposición cerrada y completa de todos aquellos materiales y recursos posibles, pero sí sistematizarlos en unos grupos o tipos generales que puedan ayudar al profesorado a buscar y elegir en un momento concreto los más adecuados. Hemos organizado los recursos y materiales didácticos en cuatro grupos generales: instrumentales, del entorno, materiales impresos y las nuevas tecnologías audiovisuales e informáticas. En los cuatro figuran recursos y materiales tanto para la expresión como para la sensibilización y educación perceptiva. Su exposición, forzosamente sucesiva, no implica dar mayor importancia a unos que a otros. No hay que olvidar tampoco el carácter esencialmente expresivo del área, que debe llevarnos a reconocer el papel de las técnicas y de los materiales como medios al servicio de dicha expresión, no como fines en sí mismos.

#### 14.1 Recursos instrumentales

En la expresión plástica y visual puede emplearse cualquier material, instrumento o técnica que sirva a unas intenciones expresivas y cuyo resultado sea la elaboración de una acción, de una forma, de una imagen, de un objeto visual. En este apartado pueden incluirse, pues, todo tipo de materiales e instrumentos, desde aquellos que histórica y culturalmente tienen una mayor tradición en su uso como materiales de expresión plástica y visual, hasta aquellos de muy reciente aparición. Podemos agrupar todos estos recursos instrumentales en: (1) recursos gráficos y pictóricos, (2) recursos para la impresión y (3) recursos escultóricos y constructivos.

- Recursos gráfico-pictóricos.

Soportes. Papeles (nuevos, usados, reciclados, de embalar), cartulinas, cartones, maderas, plásticos, telas, poliestireno, cristal, azulejos cerámicos, la pizarra del aula, etc.

Materias colorantes. Lápices, carboncillos, tizas, pasteles, ceras, rotuladores, tinta china, acuarelas, témperas, pinturas acrílicas, óleo, pigmentos en polvo, aglutinantes y disolventes.

Herramientas y utensilios. Pinceles, brochas, reglas, plumillas, compás, esponjas, espátulas, rodillos, aerógrafo, trapos, recipientes para utilizar, mezclar y guardar las pinturas (tarros, vasos y platos de plástico).

- Recursos de grabado e impresión.

Materiales y herramientas para la elaboración de la matriz. Cartulina, cartón, madera, linóleo, cristal, azulejos cerámicos, plásticos rígidos, formica, metacrilato, gubias, buriles, punzones.

Materiales y herramientas para el entintado. Óleo, témperas, tintas de grabado, rodillos, pinceles, trapos, disolventes.

Materiales y herramientas para la estampación. Tórculo, espátulas, papeles, tejidos, cartulinas, disolventes, trapos.

- Recursos escultóricos y constructivos.

Materiales para trabajar con el volumen. Escayola, vendas de escayola, pasta de papel, plastilina, arcilla,

poliestireno, cartón, cartulina, maderas, telas, plásticos, materiales de desecho en general, cuerdas, hilos, alambres, colas (de carpintero, de empapelar), cinta adhesiva, pegamento.

Herramientas y utensilios. Palillos de modelar, torno, taladro, tijeras, cuchillas, sierras, alicates, tenazas, destornillador, tirafondos, tornillos, martillos, clavos, grapadora.

#### 14.2 Recursos del entorno

El entorno es una fuente enorme de recursos y materiales, tanto expresivos como para el desarrollo de las capacidades de observación, percepción y análisis. Tanto el entorno natural como el urbano ofrecen numerosos estímulos, contextos, objetos e imágenes para el estudio del lenguaje visual. El estudio de éste no puede desligarse de las situaciones concretas en las que dicho lenguaje se utiliza, por lo que el entorno es un elemento esencial para la educación plástica y visual. Por otra parte, una sociedad que produce y desecha todo tipo de materiales y objetos en cantidades ingentes nos proporcionará gran cantidad de recursos, que los alumnos pueden emplear para sus trabajos expresivos. Todos estos recursos del entorno podemos organizarlos en dos grupos: (1) recursos del entorno natural y (2) recursos del entorno urbano y cotidiano.

##### Recursos del entorno natural.

Materiales para la observación y el análisis visual, para la representación e interpretación, para la intervención. Toda la riqueza y variedad visual del medio natural. Formas, colores, luz, texturas, estructuras.

Materiales para la expresión. Ramas, hojas, cortezas, flores, semillas, piedras, palos, flores.

##### Recursos del entorno urbano cotidiano.

Materiales para la observación y el análisis visual, para la representación e interpretación, para la intervención. Todos aquellos objetos cercanos y de uso cotidiano: botes, cajas, embalajes, juguetes, máquinas, herramientas. Obras de arte expuestas en espacios abiertos, intervenciones en la naturaleza o en el espacio urbano, obras expuestas en museos y galerías de arte, artes tradicionales, arquitectura, urbanismo. Mobiliario urbano, diseño industrial, diseño gráfico. Imágenes en espacios públicos con una función concreta: carteles, vallas publicitarias, rótulos comerciales, señales, logotipos, indicadores, escaparates. Manifestaciones populares. Fiestas, celebraciones, juegos.

Materiales de desecho. Cartones, maderas, papeles, plásticos, telas, metales, azulejos, herramientas, máquinas, piezas, cajas, materiales de embalaje, bolsas, negativos fotográficos, tubos, botes, hilos, alambres, botones, cuerdas, llaves, ladrillos (la lista es prácticamente interminable).

#### 14.3 Recursos impresos

En esta época en la que la comunicación visual ha adquirido una gran importancia, la imagen impresa, con muy diversas funciones, es un recurso decisivo y que, en muchos casos, puede llevarse al aula tanto para su exploración, análisis y lectura, como para su manipulación, transformación y recreación, es decir, como material expresivo. La variedad de recursos y materiales impresos disponibles los hemos organizados en tres grupos: (1) bibliografía, libros y revistas sobre los contenidos del área y su enseñanza, (2) imágenes realizadas por el profesor o por los alumnos para exponer, organizar y relacionar conceptos y (3) material visual impreso de consumo general y público.

1 Hemos establecido el uso del libro de texto EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL de la editorial S.M.

2 Bibliografía sobre los contenidos del área. Historia del arte, crítica de arte, estética, procedimientos perceptivos y expresivos, enseñanza de las artes plásticas y visuales. No se trabajará con ningún texto específico debido a la prohibición de la Junta de Andalucía, a la utilización de cuadernillos.

3 Imágenes elaboradas para la comprensión de los contenidos del área. Esquemas. Gráficos, mapas conceptuales.

Fichas de trabajo. Fichas de observación y registro de datos. Fichas de análisis visual. Fichas de evaluación.

4 Material visual de utilización y consumo públicos. Prensa (periódicos y revistas), folletos publicitarios, planos, mapas, etiquetas, catálogos comerciales catálogos de exposiciones, envases, sellos, carteles, cromos, postales, cómics, ilustraciones, fotografías, etc.

#### 14.4 Recursos audiovisuales e informáticos

Las nuevas tecnologías de la imagen permiten la creación, manipulación, almacenamiento y reproducción de las imágenes a una escala masiva. Por otra parte, ponen al alcance de la mayoría la producción visual, algo que en otras épocas era una actividad limitada a los especialistas. Todas estas tecnologías, que nacen con la fotografía, deben incorporarse a la educación plástica y visual como instrumentos y materiales con unas enormes posibilidades, tanto en la percepción y el análisis como en la producción y en la creación visuales. En todo caso, hay que ser conscientes de su papel real en la expresión y educación visuales. Por muy sofisticadas que sean las tecnologías y las herramientas, no hay que perder de vista que son medios o instrumentos al servicio de la creación y de la expresión y no objetos de estudio o de conocimiento en sí mismos. Su empleo debe supeditarse, igual que cualquier otro medio, por muy simple que sea, al servicio de unas necesidades y de unas intenciones expresivas, comunicativas y estéticas. Su utilización no debe conducir, llevados por la complejidad y

posibilidades de la propia tecnología, a la simple adquisición de unas destrezas y habilidades, por muy especializadas y complejas que sean, en el manejo de dichas herramientas.

· Recursos audiovisuales.

Instrumentos de registro y reproducción de imágenes.

Productos visuales de los medios de comunicación de masas. Fotografías, películas de cine, programas y publicidad de televisión, producciones video gráficas, imágenes de periódicos, imágenes de revistas.

· Recursos informáticos.

Todas las aulas disponen de proyector o pizarra digital. Los profesores tienen un ordenador portátil y están a disposición de los alumnos caritos con ordenadores. Así mismo, se podrán usar los móviles personales de los alumnos para la búsqueda de imágenes o el manejo de Apps de diseño.

## H. Precisiones sobre la evaluación

### CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

#### Bloque 1. Expresión Plástica.

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: líneas, puntos, colores, texturas, claroscuros.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

#### Bloque 2. Comunicación visual.

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

#### Bloque 3. Dibujo Técnico.

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o dos rectas secantes.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente los conceptos.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.

12. Conocer lugares geométricos y definirlos.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. Construir triángulos conociendo tres de sus datos.
14. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. Clasificación de cuadriláteros. Paralelogramos. Polígonos en función de sus lados.
15. Tangencias. Rectas tangentes. Casos. Óvalo y ovoide. Tangencias.
16. Simetría, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
17. Concepto de proyección. Sistemas de representación. Normalización.

## PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNO. EVALUACIÓN DE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Se evaluarán mediante trabajos realizados en grupo o individualmente. Estos que supondrán la mayoría, serán actividades propuestas diseñadas por el profesor. Algunas veces se trabajará utilizando como formato general el bloc de dibujo y en otras ocasiones se realizarán los ejercicios en otros formatos como cartulina, papeles especiales, cartón o madera, etc.

La evaluación de cada ejercicio se podrá llevar a cabo a partir de una plantilla de evaluación por rúbrica, esto queda a criterio del profesor. Este documento será diseñado para recoger de la forma más exhaustiva y completa posible, el rendimiento del alumno en cada ejercicio dentro de un bloque temático determinado.

Los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE han sido divididos en dos grandes categorías correspondientes a aquellos con un contenido puramente TEÓRICO O CONCEPTUAL y otra que incluye a los que son de APLICACIÓN PRÁCTICA de los contenidos aprendidos.

Toda esta información será puesta a disposición del alumno al comienzo del curso y se explicará convenientemente para tengan una clara idea de cómo serán evaluados a lo largo del curso.

En cada evaluación se hará la nota media entre los trabajos pedidos a lo largo del trimestre, evaluados de acuerdo a los estándares de aprendizaje fijados para cada actividad.

A continuación se presenta la relación de todos los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE establecidos por ley y que hemos seleccionado para 1º de ESO. Estos estándares están repartidos por bloques de contenidos y, a su vez, nosotros los hemos separado atendiendo a las dos categorías de contenidos y aplicación práctica indicadas anteriormente, cada estandar va acompañado de las competencias que le corresponden.

### BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA

#### Contenido Teórico

- 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas. CCL, SIEP.
- 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. CAA, SIEP
- 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. CCL.

#### Contenido práctico

- 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. CAA, SIEP.
- 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida

en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas. CAA, SIEP.

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

5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. CMCT, CEC.

6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. CMCT, CD

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

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

11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráficas plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. CD, CSC.

11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. CAA, CSC, CEC.

11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. CAA, CSC, CEC, CMCT.

11.7. 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. CSC

## BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

### Contenidos teóricos

1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. CMCT, CEC

2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. CMCT, CEC

5.1. Distingue símbolos de iconos. CAA, CSC.

6.1 Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. CCL, CSC, SIEP.

10.1 Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. CAA, CEC, CSC

11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. CMCT, CEC

11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. CMCT, SIEP

### Contenidos prácticos

2.2 Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. CMCT, CEC.

8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. CCL, CSC, SIEP.

14.1 Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. CAA, CSC, SIEP.

16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada. CCL, CSC, SIEP.

## BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO

### Contenidos teóricos

2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo. CMCT, SIEP

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

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

13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. CMCT

17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. CMCT

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

### Contenidos prácticos

- 1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma. CMCT
- 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. CMCT
- 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. CMCT
- 5.1 Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite. CMCT
- 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. CMCT
- 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. CMCT
- 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. CMCT
- 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT
- 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. CMCT
- 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. CMCT

Todos los estándares de aprendizaje tienen el mismo valor a excepción del 11.7: "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." Este estandar valdrá el 30% de la nota final de cada trimestre. Al final de la evaluación se hará la media aritmética de todos los trabajos presentados evaluados por estándares de aprendizaje. Esa media supondrá el 70% de la nota, el 30% restante se obtendrá de la puntuación obtenida en el estandar 11.7.

Para la evaluación del estandar 11.7. los criterios serán:

Presentación del bloc de dibujo con todos los ejercicios de la evaluación realizados.

Limpieza y buena presentación del bloc.

Cuidado de los materiales de dibujo. Este punto se evaluará mediante la observación.

Cuidado de la limpieza de la clase y de su entorno de trabajo. Evaluable mediante la observación.

La nota final del curso será el resultado de hacer la media aritmética de las calificaciones de los tres trimestres.

Los alumnos que obtienen una calificación negativa al final del curso, deberán presentarse en la fecha que se indique en el mes de septiembre para la recuperación del mismo.

Los alumnos deben presentar los ejercicios no realizados o que no hayan superado los estándares de aprendizaje. Para aprobar la materia se deberán presentar todos los ejercicios solicitados como cumplimiento del estandar 11.7.

Los alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores tendrán la oportunidad de superar la misma realizando una serie de ejercicios propuestos por el departamento y que podrán adquirir en el centro en forma de fotocopias de fichas para completar. Para superar la materia se deberán presentar todos los ejercicios solicitados como cumplimiento del estandar 11.7. Para ello se ha creado un Classroom en el que están incluidos todos los alumnos con la asignatura de 1º de ESO suspensa. En él se explican todas las actividades que deben realizar, una vez completadas deben subirlas a la plataforma antes del 20 de mayo de 2022.

El jefe del departamento y cada profesor, si le da clase al alumno, informará personalmente a cada alumno con la materia pendiente de algún curso anterior, sobre los detalles y la realización de dichos ejercicios. También serán informados debidamente sobre los periodos a lo largo del curso en los que podrán presentar estos ejercicios para su evaluación.

## 13. VINCULACIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### 13.1 COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar un proyecto, seleccionando, entre los distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión.
- Reconocer los distintos lenguajes visuales en las imágenes del entorno y clasificarlos según su finalidad
- Participar y elaborar proyectos de creación visual en grupo, como producciones videográficas o plásticas, aplicando las habilidades propias del lenguaje visual y plástico.
- Importancia del uso correcto del lenguaje plástico-visual tanto en la expresión como en la producción

### 13.2 COMPETENCIA MATEMÁTICA

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional con la aplicación de técnicas gráficas y plásticas para conseguir resultados concretos dependiendo de las intenciones en cuanto a los elementos visuales (luz, sombra, textura) y su relación.
- Analizar la estructura de formas de la naturaleza determinado ejes, direcciones y proporciones.
- Representar geoméricamente formas naturales y artificiales.

### 13.3 COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y EN LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.
- Describir gráfica y plásticamente una forma dada, identificando sus elementos constitutivos: la configuración estructural, las texturas y el color.
- Reconocer y diferenciar los procesos, técnicas, estrategias y materiales en la creación de imágenes del entorno audiovisual y multimedia.

### 13.4 TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.
  - Reconocer distintos soportes y técnicas de expresión graficoplásticas.
- Participar y elaborar proyectos de creación visual en grupo, como producciones videográficas o plásticas, aplicando las habilidades propias del lenguaje visual y plástico

### 13.5 COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo y atendiendo a la diversidad cultural.
- Apreciar y valorar el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Autónoma y de otras culturas distintas de la propia.
- Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.
- Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos, como producciones videográficas o plásticas de gran tamaño, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.

### 13.6 COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- TODOS los criterios de evaluación citados en el punto correspondiente son válidos para evaluar la competencia cultural y artística.

### 13.7 COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar un proyecto, seleccionando, entre los distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión.
- Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales.

- Interpretar composiciones buscando distintas alternativas en la organización de la forma.
- Buscar distintas variables compositivas en un determinado campo visual, teniendo en cuenta los conceptos de encuadre y equilibrio entre todos los elementos constitutivos.

### 13. 8 AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.
- Conocer distintos medios de expresión gráfico-plástica.
- Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.

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

**A. Elementos curriculares**

**1. Objetivos de materia**

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

<b>Contenidos</b>	
<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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.

<b>Contenidos</b>	
<b>Bloque 3. Dibujo técnico</b>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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.

#### Competencias clave

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

#### Estándares

EPVA1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.

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

#### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

#### Estándares

EPVA1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y 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.

#### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender  
CEC: Conciencia y expresiones culturales

#### Estándares

EPVA1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores).

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

#### Competencias clave

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

#### Estándares

EPVA1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.  
EPVA2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.  
EPVA3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.  
EPVA4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

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

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CD: Competencia digital  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**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 ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage.**

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

### Estándares

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, etc.) 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.

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

#### Estándares

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

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

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

#### Estándares

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

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

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

#### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

#### Estándares

EPVA1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.

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

#### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

#### Estándares

EPVA1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

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

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

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

#### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

#### Estándares

EPVA1. Distingue símbolos de iconos.

**Estándares**

EPVA2. Diseña símbolos e iconos.

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**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.**

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

EPVA1. Identifica y analiza 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.**

**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.**

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**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.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

**C. Ponderaciones de los criterios**

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

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.	0
EPVA.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	0
EPVA.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	0
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.	0
EPVA.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	0
EPVA.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	0
EPVA.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	0
EPVA.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	0
EPVA.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	0
EPVA.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	0
EPVA.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	0
EPVA.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	0
EPVA.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	0
EPVA.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	0
EPVA.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	0
EPVA.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	0
EPVA.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	0
EPVA.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos	0
EPVA.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	0
EPVA.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	0
EPVA.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	0
EPVA.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	0
EPVA.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	0
EPVA.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	0
EPVA.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	0
EPVA.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	0

EPVA.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	0
EPVA.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	0
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.	0
EPVA.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	0
EPVA.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	0

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

<b>Unidades didácticas</b>		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
0	Procedimientos y técnicas utilizados en los lenguajes visuales.	Del 16 de septiembre al 4 de octubre aproximadamente.
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
1	Procedimientos y técnicas utilizados en los lenguajes visuales	Del 5 de octubre al 8 de noviembre aproximadamente.
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
2	La percepción visual y los lenguajes visuales.	Del 9 de noviembre al 5 de diciembre aproximadamente.
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
3	Elementos configuradores del lenguaje visual: Forma, color y textura.	Del 10 de diciembre al 27 de enero aproximadamente.
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
4	Representación de formas. Geometría y dibujo técnico.	Del 28 de enero al 13 de marzo aproximadamente.
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
5	Espacio y volumen.	Del 16 de marzo al 15 de junio aproximadamente.

**E. Precisiones sobre los niveles competenciales**
**CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.**

La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Colabora en gran medida en la adquisición de autonomía e iniciativa personal dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto y por ello en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la competencia social y ciudadana. En aquella

medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

A la competencia para aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.

La Educación plástica y visual contribuye a la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

Por último, aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo del área, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas anteriormente contribuyen a que el alumnado adquiera competencia matemática.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la 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 y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación

#### Competencia cultural y artística.

Esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos. Apreciar el hecho cultural en general, y el hecho artístico en particular, lleva implícito disponer de aquellas habilidades y actitudes que permiten acceder a sus distintas manifestaciones, así como habilidades de pensamiento, perceptivas y comunicativas, sensibilidad y sentido estético para poder comprenderlas, valorarlas, emocionarse y disfrutarlas.

Esta competencia implica poner en juego habilidades de pensamiento divergente y convergente, puesto que comporta relaborar ideas y sentimientos propios y ajenos; encontrar fuentes, formas y cauces de comprensión y expresión; planificar, evaluar y ajustar los procesos necesarios para alcanzar unos resultados, ya sea en el ámbito personal o académico. Se trata, por tanto, de una competencia que facilita tanto expresarse y comunicarse como percibir, comprender y enriquecerse con diferentes realidades y producciones del mundo del arte y de la cultura.

Requiere poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse mediante códigos artísticos y, en la medida en que las actividades culturales y artísticas suponen en muchas ocasiones un trabajo colectivo, es preciso disponer de habilidades de cooperación para contribuir a la consecución de un resultado final, y tener conciencia de la importancia de apoyar y apreciar las iniciativas y contribuciones ajenas.

La competencia artística incorpora asimismo el conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, así como de las obras y manifestaciones más destacadas del patrimonio cultural. Además supone identificar las relaciones existentes entre esas manifestaciones y la sociedad, la mentalidad y las posibilidades técnicas de la época en que se crean, o con la persona o colectividad que las crea. Esto significa también tener conciencia de la evolución del pensamiento, de las corrientes estéticas, las modas y los gustos, así como de la importancia representativa, expresiva y comunicativa que los factores estéticos han desempeñado y desempeñan en la vida cotidiana de la persona y de las sociedades.

Supone igualmente una actitud de aprecio de la creatividad implícita en la expresión de ideas, experiencias o sentimientos a través de diferentes medios artísticos, como la música, la literatura, las artes visuales y escénicas, o de las diferentes formas que adquieren las llamadas artes populares. Exige asimismo valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural, la importancia del diálogo intercultural y la realización de experiencias artísticas compartidas.

En síntesis, el conjunto de destrezas que configuran esta competencia se refiere tanto a la habilidad para apreciar y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales, como a aquellas relacionadas con el empleo de algunos recursos de la expresión artística para realizar creaciones propias; implica un conocimiento básico de las distintas manifestaciones culturales y artísticas, la aplicación de habilidades de pensamiento divergente y de trabajo colaborativo, una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales, el deseo y voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora, y un interés por participar en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad, como de otras

comunidades.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29701210

Fecha Generación: 18/11/2021 13:26:26

## F. Metodología

### METODOLOGÍA ESPECÍFICA DEL ÁREA.

La articulación secuencial de los contenidos de esta materia en el primer ciclo de la ESO permite gestionar los recursos metodológicos de manera que se adecuen a la edad y madurez del alumnado, proporcionando las pautas para un aprendizaje significativo, basado en la construcción de esquemas sobre conocimientos y prácticas previas.

La consolidación de las estrategias, habilidades y conocimientos adquiridos en esta primera etapa garantiza el progreso adecuado de las competencias y logro de los objetivos de cara a los propios del segundo ciclo.

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

En este sentido, una de las líneas principales de actuación será el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, de manera individual o colectiva, con el fin de potenciar la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia.

El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar. En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

Asimismo, se facilitará que el alumnado realice proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo y estilos de comunicación empáticos y eficaces. De otro lado, se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a 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 EN LA SECCIÓN BILINGÜE

En lo que respecta a los grupos bilingües la metodología será esencialmente la misma en cuanto al trabajo sobre los contenidos puramente plásticos.

La aplicación de los contenidos del idioma inglés se llevará a cabo a través de un aprendizaje significativo en el que relacionaremos todos los contenidos que el alumno deba aprender en este idioma con elementos visuales propios de nuestra materia lo que facilitará el aprendizaje de los mismos.

Así mismo, al tratarse de una materia de carácter eminentemente práctico como es esta, se presta a poner en práctica los contenidos aprendidos en cada unidad didáctica.

De esta forma, el alumno puede trabajar en ejercicios de nuestra programación al mismo tiempo que se realizan en clase dinámicas de grupo para practicar de forma sencilla el inglés hablado.

Cada unidad didáctica estará representada por uno o varios ejercicios de expresión plástica.

También se creará un listado de vocabulario en inglés propio de la unidad que se trabajará de forma progresiva en cada nivel del primer ciclo de ESO.

Se realizarán ejercicios orales y/o escritos para describir el entorno plástico del alumno, así como obras de arte vinculadas a cada unidad, etc.

En cada ejercicio plástico, el alumno realizará una descripción del mismo aplicando vocabulario y expresiones aprendidas en la unidad.

Por último, se realizarán dinámicas de grupo en clase en las que los alumnos elaborarán mensajes sencillos dando opiniones críticas sobre el trabajo de los compañeros.

El asistente de conversación, un chico americano, entrará una vez cada quince días para practicar con los alumnos.

Por otro lado, tanto en nuestra materia como en el resto de las que participan en este proyecto, disponemos de diferentes recursos didácticos adquiridos para este fin y que se relacionan muy directamente con las nuevas tecnologías.

Así pues, podremos proyectar en la pizarra digital las imágenes que aparecen en el ordenador del profesor y al mismo tiempo los alumnos tendrán a su disposición ordenadores de uso individual para la realización de múltiples tareas de cada materia relacionadas con el aprendizaje de este idioma.

Además, dispondremos de un fondo de libros específicos para el aprendizaje del inglés. Unos de forma genérica y otros más específicos de cada materia.

Por último destacar la posibilidad de acceder a diferentes programas de ordenador así como a multitud de páginas web que servirán de apoyo al aprendizaje de los alumnos.

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».

#### ADAPTACIÓN CURRICULAR PARA SITUACIÓN SANITARIA ADVERSA (COVID 19)

##### 1º Y 2º de ESO

Con respecto a los alumnos pertenecientes a los niveles de 1º y 2º de ESO, vamos a contemplar dos escenarios posibles:

En caso de que UNO O VARIOS ALUMNOS del grupo deban permanecer en sus casas durante un periodo determinado de tiempo, el profesor establecerá un contacto con ellos a través de todos los mecanismos necesarios; teléfono correo electrónico y la propia aplicación de Gmail, CLASSROOM.

Durante este periodo el alumno seguirá trabajando en casa sobre los mismos ejercicios que el resto del grupo y podrá consultar con el profesor todas las dudas que pueda tener por las vías indicadas anteriormente.

En caso de que el alumno no asista a clase durante el comienzo de una unidad temática el profesor pondrá su

Se flexibilizará la temporalización y establecerá los periodos de tiempo necesarios para la realización de estas tareas y fechas de entrega adecuadas. Los ejercicios podrán ser entregados de forma presencial (cuando el alumno se incorpore de nuevo a clase) o de forma telemática a través de la CLASSROOM.

En el caso que TODO EL GRUPO tenga que permanecer en cuarentena, si el profesor se encuentra en activo (no de baja laboral), el trabajo del grupo pasará a ser de forma telemática. En este caso se mantendrán las horas de clase del horario habitual en las que los alumnos que tengan medios digitales, se conectarán a la sesión de

clase online a través de la aplicación de Gmail MEET. Los alumnos que no dispongan de dichos medios digitales lo comunicarán a sus respectivos tutores para que el centro pueda buscar una solución a esta situación.

En el caso de confinamiento de todo el grupo se adaptará la programación en todos los aspectos necesarios durante el periodo de tiempo que dure esta situación. La duración del tiempo de clase se reducirá a unos 45 minutos para que los alumnos no pasen demasiado tiempo seguido frente al ordenador y puedan tener varios periodos de descanso durante la mañana.

Se adaptará la metodología para dotar al alumno de los recursos visuales y de contenido que les permita asimilar los contenidos que se estén trabajando durante ese periodo.

También se adaptará la temporalización, con la flexibilidad necesaria una correcta asimilación de los contenidos y un desarrollo adecuado de los trabajos que realicen los alumnos (ya sean en periodos cortos de tiempo como en situación con confinamiento más prolongado)

En caso de ser necesario, se adaptarán los contenidos del currículo con flexibilización y reducción de los mismos según la duración del periodo de actividad telemática.

Habrà un seguimiento adecuado a los alumnos con necesidades educativas especiales. Se podrá a disposición de estos alumnos los recursos didácticos necesarios para un correcto seguimiento de la programación curricular.

## G. Materiales y recursos didácticos

### GUÍA DE RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.

Consideramos la imagen como un sistema con tres niveles interdependientes: (1) unas cualidades visuales y formales, conseguidas mediante la utilización de determinadas (2) técnicas y materiales, con la intención de transmitir y comunicar (3) unos significados. En consecuencia, cualquier proceso de creación o de análisis y lectura de una imagen tiene que considerar estos tres niveles, y debemos tener claro que sus posibles significados se derivan de los niveles técnico-material y formal de la obra. Por lo tanto, los recursos y materiales didácticos tienen en la expresión plástica y visual una importancia y una significación esencial. Además de emplearse, como en otras áreas, para posibilitar el aprendizaje de unos contenidos, son un contenido propio y específico de la materia, constituyen un objeto de aprendizaje en sí mismo. En el área de educación plástica y visual, el alumno debe manejar gran cantidad de técnicas, materiales y herramientas. Esto obliga al profesor a una búsqueda continua de recursos y materiales que puedan emplearse en el aula para conseguir el aprendizaje de los diversos contenidos, asegurando a la vez la expresión personal y el desarrollo de la creatividad.

Los materiales pueden en muchos casos sustituirse o intercambiarse unos por otros, por lo que puede optar por los más asequibles, siempre que sean adecuados a las capacidades, aptitudes e intereses de los alumnos. Además, el trabajo expresivo y estético con los materiales y técnicas es siempre muy flexible y sus posibilidades son amplias. Profesores y alumnos pueden descubrir nuevos modos de utilizarlos, de combinarlos, de adaptarlos a las necesidades concretas del aprendizaje en función de los objetivos y contenidos a desarrollar. Al final, será cada profesor, teniendo en cuenta su contexto específico y las propias disponibilidades del centro, quien decidirá los recursos y materiales a emplear. En cualquier caso su elección debería estar guiada por los siguientes criterios básicos:

- Asequibles. Fáciles de obtener, para la mayoría de alumnos, en cualquier momento y en las cantidades necesarias.
- Polivalentes y flexibles. Admiten diversas posibilidades de utilización y de combinación. Pueden aplicarse al desarrollo de diferentes contenidos y actividades.
- Motivadores. Facilitan el interés y la atención de los alumnos por su utilización.
- Adaptados y adecuados. Tanto a las capacidades, posibilidades, aptitudes e intereses de los alumnos como a las necesidades del aprendizaje concreto a realizar.
- Variados. La selección de materiales e instrumentos está determinada por su necesidad y utilidad concretas para el aprendizaje pero, a la vez, deberá ofrecerse la mayor variedad posible de materiales e instrumentos para favorecer la exploración e investigación plástica. Cada material tiene unas cualidades expresivas propias, unas exigencias, posibilidades y dificultades particulares, cuya exploración y conocimiento enriquece enormemente las posibilidades expresivas y creativas de los alumnos.

No se puede hacer una exposición cerrada y completa de todos aquellos materiales y recursos posibles, pero sí sistematizarlos en unos grupos o tipos generales que puedan ayudar al profesorado a buscar y elegir en un

momento concreto los más adecuados. Hemos organizado los recursos y materiales didácticos en cuatro grupos generales: instrumentales, del entorno, materiales impresos y las nuevas tecnologías audiovisuales e informáticas. En los cuatro figuran recursos y materiales tanto para la expresión como para la sensibilización y educación perceptiva. Su exposición, forzosamente sucesiva, no implica dar mayor importancia a unos que a otros. No hay que olvidar tampoco el carácter esencialmente expresivo del área, que debe llevarnos a reconocer el papel de las técnicas y de los materiales como medios al servicio de dicha expresión, no como fines en sí mismos.

#### 14.1 Recursos instrumentales

En la expresión plástica y visual puede emplearse cualquier material, instrumento o técnica que sirva a unas intenciones expresivas y cuyo resultado sea la elaboración de una acción, de una forma, de una imagen, de un objeto visual. En este apartado pueden incluirse, pues, todo tipo de materiales e instrumentos, desde aquellos que histórica y culturalmente tienen una mayor tradición en su uso como materiales de expresión plástica y visual, hasta aquellos de muy reciente aparición. Podemos agrupar todos estos recursos instrumentales en: (1) recursos gráficos y pictóricos, (2) recursos para la impresión y (3) recursos escultóricos y constructivos.

Recursos gráfico-pictóricos.

Soportes. Papeles (nuevos, usados, reciclados, de embalar), cartulinas, cartones, maderas, plásticos, telas, poliestireno, cristal, azulejos cerámicos, la pizarra del aula, etc.

Materias colorantes. Lápices, carbonillos, tizas, pasteles, ceras, rotuladores, tinta china, acuarelas, témperas, pinturas acrílicas, óleo, pigmentos en polvo, aglutinantes y disolventes.

Herramientas y utensilios. Pinceles, brochas, reglas, plumillas, compás, esponjas, espátulas, rodillos, aerógrafo, trapos, recipientes para utilizar, mezclar y guardar las pinturas (tarros, vasos y platos de plástico).

Recursos de grabado e impresión.

Materiales y herramientas para la elaboración de la matriz. Cartulina, cartón, madera, linóleo, cristal, azulejos cerámicos, plásticos rígidos, formica, metacrilato, gubias, buriles, punzones.

Materiales y herramientas para el entintado. Óleo, témperas, tintas de grabado, rodillos, pinceles, trapos, disolventes.

Materiales y herramientas para la estampación. Tórculo, espátulas, papeles, tejidos, cartulinas, disolventes, trapos.

Recursos escultóricos y constructivos.

Materiales para trabajar con el volumen. Escayola, vendas de escayola, pasta de papel, plastilina, arcilla, poliestireno, cartón, cartulina, maderas, telas, plásticos, materiales de desecho en general, cuerdas, hilos, alambres, colas (de carpintero, de empapelar), cinta adhesiva, pegamento.

Herramientas y utensilios. Palillos de modelar, torno, taladro, tijeras, cuchillas, sierras, alicates, tenazas, destornillador, tirafondos, tornillos, martillos, clavos, grapadora.

#### 14.2 Recursos del entorno

El entorno es una fuente enorme de recursos y materiales, tanto expresivos como para el desarrollo de las capacidades de observación, percepción y análisis. Tanto el entorno natural como el urbano ofrecen numerosos estímulos, contextos, objetos e imágenes para el estudio del lenguaje visual. El estudio de éste no puede desligarse de las situaciones concretas en las que dicho lenguaje se utiliza, por lo que el entorno es un elemento esencial para la educación plástica y visual. Por otra parte, una sociedad que produce y desecha todo tipo de materiales y objetos en cantidades ingentes nos proporcionará gran cantidad de recursos, que los alumnos pueden emplear para sus trabajos expresivos. Todos estos recursos del entorno podemos organizarlos en dos grupos: (1) recursos del entorno natural y (2) recursos del entorno urbano y cotidiano.

Recursos del entorno natural.

Materiales para la observación y el análisis visual, para la representación e interpretación, para la intervención. Toda la riqueza y variedad visual del medio natural. Formas, colores, luz, texturas, estructuras.

Materiales para la expresión. Ramas, hojas, cortezas, flores, semillas, piedras, palos, flores.

Recursos del entorno urbano cotidiano.

Materiales para la observación y el análisis visual, para la representación e interpretación, para la intervención. Todos aquellos objetos cercanos y de uso cotidiano: botes, cajas, embalajes, juguetes, máquinas, herramientas. Obras de arte expuestas en espacios abiertos, intervenciones en la naturaleza o en el espacio urbano, obras expuestas en museos y galerías de arte, artes tradicionales, arquitectura, urbanismo. Mobiliario urbano, diseño industrial, diseño gráfico. Imágenes en espacios públicos con una función concreta: carteles, vallas publicitarias, rótulos comerciales, señales, logotipos, indicadores, escaparates. Manifestaciones populares. Fiestas, celebraciones, juegos.

Materiales de desecho. Cartones, maderas, papeles, plásticos, telas, metales, azulejos, herramientas, máquinas, piezas, cajas, materiales de embalaje, bolsas, negativos fotográficos, tubos, botes, hilos, alambres, botones, cuerdas, llaves, ladrillos (la lista es prácticamente interminable).

### 14.3 Recursos impresos

En esta época en la que la comunicación visual ha adquirido una gran importancia, la imagen impresa, con muy diversas funciones, es un recurso decisivo y que, en muchos casos, puede llevarse al aula tanto para su exploración, análisis y lectura, como para su manipulación, transformación y recreación, es decir, como material expresivo. La variedad de recursos y materiales impresos disponibles los hemos organizados en tres grupos: (1) bibliografía, libros y revistas sobre los contenidos del área y su enseñanza, (2) imágenes realizadas por el profesor o por los alumnos para exponer, organizar y relacionar conceptos y (3) material visual impreso de consumo general y público.

1. Bibliografía sobre los contenidos del área. Historia del arte, crítica de arte, estética, procedimientos perceptivos y expresivos, enseñanza de las artes plásticas y visuales.
2. Imágenes elaboradas para la comprensión de los contenidos del área. Esquemas. Gráficos, mapas conceptuales. Fichas de trabajo. Fichas de observación y registro de datos. Fichas de análisis visual. Fichas de evaluación.
3. Material visual de utilización y consumo públicos. Prensa (periódicos y revistas), folletos publicitarios, planos, mapas, etiquetas, catálogos comerciales catálogos de exposiciones, envases, sellos, carteles, cromos, postales, cómics, ilustraciones, fotografías, transparencias, etc.

### 14.4 Recursos audiovisuales e informáticos

Las nuevas tecnologías de la imagen permiten la creación, manipulación, almacenamiento y reproducción de las imágenes a una escala masiva. Por otra parte, ponen al alcance de la mayoría la producción visual, algo que en otras épocas era una actividad limitada a los especialistas. Todas estas tecnologías, que nacen con la fotografía, deben incorporarse a la educación plástica y visual como instrumentos y materiales con unas enormes posibilidades, tanto en la percepción y el análisis como en la producción y en la creación visuales. En todo caso, hay que ser conscientes de su papel real en la expresión y educación visuales. Por muy sofisticadas que sean las tecnologías y las herramientas, no hay que perder de vista que son medios o instrumentos al servicio de la creación y de la expresión y no objetos de estudio o de conocimiento en sí mismos. Su empleo debe supeditarse, igual que cualquier otro medio, por muy simple que sea, al servicio de unas necesidades y de unas intenciones expresivas, comunicativas y estéticas. Su utilización no debe conducir, llevados por la complejidad y posibilidades de la propia tecnología, a la simple adquisición de unas destrezas y habilidades, por muy especializadas y complejas que sean, en el manejo de dichas herramientas.

Recursos audiovisuales.

Instrumentos de registro y reproducción de imágenes.

Productos visuales de los medios de comunicación de masas. Fotografías, películas de cine, programas y publicidad de televisión, producciones videográficas, imágenes de periódicos, imágenes de revistas.

Recursos informáticos.

Pizarra digital y en el Aula 9 dos ordenadores a disposición de los alumnos.

Libro de texto: CRAFT, DESIGN AND AUDIO-VISUAL MEDIA II. Editorial Donostiarra

Classroom en donde están incluidas las actividades que los alumnos realizarán a lo largo del curso

## H. Precisiones sobre la evaluación

### CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

#### Bloque 1. Expresión Plástica.

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: líneas, puntos, colores, texturas, claroscuros.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

#### Bloque 2. Comunicación visual.

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

### Bloque 3. Dibujo Técnico.

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o dos rectas secantes.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente los conceptos.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. Construir triángulos conociendo tres de sus datos.
14. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. Clasificación de cuadriláteros. Paralelogramos. Polígonos en función de sus lados.
15. Tangencias. Rectas tangentes. Casos. Óvalo y ovoide. Tangencias.
16. Simetría, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
17. Concepto de proyección. Sistemas de representación. Normalización.

### PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNO. EVALUACIÓN DE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Se evaluarán mediante trabajos realizados en grupo o individualmente. Estos que supondrán la mayoría, serán actividades propuestas diseñadas por el profesor. Algunas veces se trabajará utilizando como formato general el bloc de dibujo y en otras ocasiones se realizarán los ejercicios en otros formatos como cartulina, papeles especiales, cartón o madera, etc.

La evaluación de cada ejercicio se podrá llevar a cabo a partir de una plantilla de evaluación por rúbrica, a criterio del profesor. Este documento será diseñado para recoger de la forma más exhaustiva y completa posible, el rendimiento del alumno en cada ejercicio dentro de un bloque temático determinado.

Los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE se han dividido en dos grandes categorías correspondientes a aquellos con un contenido puramente TEÓRICO O CONCEPTUAL y otra que incluye a los que son de APLICACIÓN PRÁCTICA de los contenidos aprendidos.

Toda esta información será puesta a disposición del alumno al comienzo del curso y se explicará convenientemente para tengan una clara idea de cómo serán evaluados a lo largo del curso.

A continuación se presenta la relación de todos los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE que hemos seleccionado para 2º de ESO establecidos por ley (Real Decreto 1105 2014). Estos estándares están repartidos por bloques de contenido y, a su vez, nosotros los hemos separado atendiendo a las dos categorías de contenidos y aplicación práctica y se le han asignado las competencias.

## BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA

### Contenido Teórico

- 4.1. 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. CCL, SIEP, CD, CSC  
9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. CCL, SIEP, CSC

### Contenido práctico

- 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores) CAA, CEC  
4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito CAA, CSC, SIEP, CEC  
4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. CMCT, SIEP  
6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. CMCT, CD  
8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. CAA, CSC, SIEP, CEC  
8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. CD, CSC  
11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. CAA, CSC, CEC  
11.3. 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. CAA, CSC, CEC  
11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. CAA, CSC, SIEP, CEC.  
11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico y plásticas. CAA, CSC, SIEP  
11.7. 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. SIEP, CSC

## BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

### Contenidos teóricos

- 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. CMCT, CEC  
7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. CD, CSC, SIEP  
13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. CMCT, CEC, CAA, CSC  
15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. CAA, CSC, CMCT, SIEP

### Contenidos prácticos

- 5.2. Diseña símbolos e iconos. CAA, CSC.  
7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. CD, CSC, SIEP  
9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. CCL, CSC, SIEP  
12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes

lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización). Valora de manera crítica los resultados. CCL, CSC, SIEP.

14.1 Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. CAA, CSC, SIEP

16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada CCL, CSC, SIEP, CMCT

### BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO

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

11.2 Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. CMCT

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

16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. CMCT

18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. CMCT

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

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

22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencias entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. CMCT

23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. CMCT

24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides según los diámetros conocidos. CMCT

25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. CMCT

26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. CMCT

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

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

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

Los alumnos del segundo curso de ESO tienen la materia de EPVA perteneciente al programa bilingüe. La evaluación de estos alumnos se realizará valorando todos los ejercicios por igual. Todas las actividades, orales o escritas, deberán realizarse en inglés. No se valorará en ellos la gramática inglesa, pero si la correcta realización del mismo. Por tanto, se realizarán ejercicios y pruebas en inglés cuya calificación tendrá el mismo valor que los ejercicios prácticos.

Todos los estándares de aprendizaje tienen el mismo valor a excepción del 11.7: "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." Este estandar valdrá el 30% de la nota final de cada trimestre. Al final de la evaluación se hará la media aritmética de todos los trabajos presentados evaluados por estándares de aprendizaje. Esa media supondrá el 70% de la nota, el 30% restante se obtendrá de la puntuación obtenida en el estandar 11.7.

Para la evaluación del estandar 11.7. los criterios serán:

Presentación del bloc de dibujo con todos los ejercicios de la evaluación realizados.

Limpieza y buena presentación del bloc.

Cuidado de los materiales de dibujo. Este punto se evaluará mediante la observación.

Cuidado de la limpieza de la clase y de su entorno de trabajo. Evaluable mediante la observación.

La nota final del curso será el resultado de hacer la media aritmética de las calificaciones de los tres trimestres.

Los alumnos que obtienen una calificación negativa al final del curso, deberán presentarse en la fecha que se indique en el mes de septiembre para la recuperación del mismo.

Los alumnos deben presentar los ejercicios no realizados o que no hayan superado los estándares de

aprendizaje. Para aprobar la materia se deberán presentar todos los ejercicios solicitados como cumplimiento del estándar 11.7.

Los alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores tendrán la oportunidad de superar la misma realizando una serie de ejercicios propuestos por el departamento y que podrán adquirir en el centro en forma de fotocopias de fichas para completar. Para superar la materia se deberán presentar todos los ejercicios solicitados como cumplimiento del estándar 11.7. Para facilitar la recuperación se incluye a los alumnos en un Classroom en donde están explicadas todas las actividades que deben realizar. Se entregarán a través de esta plataforma antes del 20 de mayo de 2022.

## VINCULACIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### 13.1 COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar un proyecto, seleccionando, entre los distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión.
- Reconocer los distintos lenguajes visuales en las imágenes del entorno y clasificarlos según su finalidad
- Participar y elaborar proyectos de creación visual en grupo, como producciones videográficas o plásticas, aplicando las habilidades propias del lenguaje visual y plástico.
- Importancia del uso correcto del lenguaje plástico-visual tanto en la expresión como en la producción

### 13.2 COMPETENCIA MATEMÁTICA

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional con la aplicación de técnicas gráficas y plásticas para conseguir resultados concretos dependiendo de las intenciones en cuanto a los elementos visuales (luz, sombra, textura) y su relación.
- Analizar la estructura de formas de la naturaleza determinado ejes, direcciones y proporciones.
- Representar geoméricamente formas naturales y artificiales.

### 13.3 COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y EN LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.
- Describir gráfica y plásticamente una forma dada, identificando sus elementos constitutivos: la configuración estructural, las texturas y el color.
- Reconocer y diferenciar los procesos, técnicas, estrategias y materiales en la creación de imágenes del entorno audiovisual y multimedia.

### 13.4 TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.
- Reconocer distintos soportes y técnicas de expresión gráfico-plásticas.
- Participar y elaborar proyectos de creación visual en grupo, como producciones videográficas o plásticas, aplicando las habilidades propias del lenguaje visual y plástico

### 13.5 COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo y atendiendo a la diversidad cultural.
- Apreciar y valorar el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Autónoma y de otras culturas distintas de la propia.
- Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.
- Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos, como producciones videográficas o plásticas de gran tamaño, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.

### 13.6 COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- TODOS los criterios de evaluación citados en el punto correspondiente son válidos para evaluar la competencia cultural y artística.

### 13.7 COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar un proyecto, seleccionando, entre los distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión.
- Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales.
- Interpretar composiciones buscando distintas alternativas en la organización de la forma.
- Buscar distintas variables compositivas en un determinado campo visual, teniendo en cuenta los conceptos de encuadre y equilibrio entre todos los elementos constitutivos.

### 13.8 AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.
- Conocer distintos medios de expresión gráfico-plástica.
- Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.

El jefe del departamento y cada profesor, si le da clase al alumno, informará personalmente a cada alumno con la materia pendiente de algún curso anterior, sobre los detalles y la realización de dichos ejercicios. También serán informados debidamente sobre los periodos a lo largo del curso en los que podrán presentar estos ejercicios para su evaluación.

**ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES**  
**EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3º 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**

<b>Contenidos</b>	
<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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.

<b>Contenidos</b>	
<b>Bloque 3. Dibujo técnico</b>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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.

#### Competencias clave

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

#### Estándares

EPVA1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.

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

#### Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

#### Estándares

EPVA1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y 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.

#### Competencias clave

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

#### Estándares

EPVA1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores).

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

#### Competencias clave

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

#### Estándares

EPVA1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

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

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

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

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

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CD: Competencia digital  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**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.**

**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.

**Estándares**

- 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, etc.) 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.**

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**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.**

**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.**

**Competencias clave**

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

**Estándares**

- EPVA1. Distingue símbolos de iconos.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29701210

Fecha Generación: 18/11/2021 13:26:26

**Estándares**

EPVA2. Diseña símbolos e iconos.

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

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

**Estándares**

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

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

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

**Estándares**

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

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

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

**Estándares**

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

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

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

**Estándares**

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

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

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

**Estándares**

EPVA1. Identifica y analiza 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.**

**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.**

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**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.**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Identifica los ángulos de  $30^\circ$ ,  $45^\circ$ ,  $60^\circ$  y  $90^\circ$  en la escuadra y en el cartabón.

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

**C. Ponderaciones de los criterios**

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

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.	0
EPVA.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	0
EPVA.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	0
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.	0
EPVA.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	0
EPVA.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	0
EPVA.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	0
EPVA.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	0
EPVA.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	0
EPVA.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	0
EPVA.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	0
EPVA.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	0
EPVA.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	0
EPVA.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	0
EPVA.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	0
EPVA.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	0
EPVA.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	0
EPVA.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos	0
EPVA.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	0
EPVA.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	0
EPVA.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	0
EPVA.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	0
EPVA.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	0
EPVA.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	0
EPVA.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	0
EPVA.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	0

EPVA.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	0
EPVA.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	0
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.	0
EPVA.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	0
EPVA.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	0

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

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Dibujo Técnico	Del 16 de septiembre al 30 de noviembre aproximadamente
Número	Título	Temporización
2	Elementos del Lenguaje Visual: Punto, línea, plano, color y textura	Del 1 de diciembre al 31 de marzo aproximadamente
Número	Título	Temporización
3	Diseño Gráfico	Del 1 de abril al 31 de mayo
Número	Título	Temporización
4	Lenguaje audiovisual y multimedia	1 de junio al 23 de junio

#### E. Precisiones sobre los niveles competenciales

##### CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.

La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Colabora en gran medida en la adquisición de autonomía e iniciativa personal dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto y por ello en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la competencia social y ciudadana. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

A la competencia para aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en

particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.

La Educación plástica y visual contribuye a la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

Por último, aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo del área, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas anteriormente contribuyen a que el alumnado adquiera competencia matemática.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la 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 y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación

#### Competencia cultural y artística.

Esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos. Apreciar el hecho cultural en general, y el hecho artístico en particular, lleva implícito disponer de aquellas habilidades y actitudes que permiten acceder a sus distintas manifestaciones, así como habilidades de pensamiento, perceptivas y comunicativas, sensibilidad y sentido estético para poder comprenderlas, valorarlas, emocionarse y disfrutarlas.

Esta competencia implica poner en juego habilidades de pensamiento divergente y convergente, puesto que comporta relaborar ideas y sentimientos propios y ajenos; encontrar fuentes, formas y cauces de comprensión y expresión; planificar, evaluar y ajustar los procesos necesarios para alcanzar unos resultados, ya sea en el ámbito personal o académico. Se trata, por tanto, de una competencia que facilita tanto expresarse y comunicarse como percibir, comprender y enriquecerse con diferentes realidades y producciones del mundo del arte y de la cultura.

Requiere poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse mediante códigos artísticos y, en la medida en que las actividades culturales y artísticas suponen en muchas ocasiones un trabajo colectivo, es preciso disponer de habilidades de cooperación para contribuir a la consecución de un resultado final, y tener conciencia de la importancia de apoyar y apreciar las iniciativas y contribuciones ajenas.

La competencia artística incorpora asimismo el conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, así como de las obras y manifestaciones más destacadas del patrimonio cultural. Además supone identificar las relaciones existentes entre esas manifestaciones y la sociedad, la mentalidad y las posibilidades técnicas de la época en que se crean, o con la persona o colectividad que las crea. Esto significa también tener conciencia de la evolución del pensamiento, de las corrientes estéticas, las modas y los gustos, así como de la importancia representativa, expresiva y comunicativa que los factores estéticos han desempeñado y desempeñan en la vida cotidiana de la persona y de las sociedades.

Supone igualmente una actitud de aprecio de la creatividad implícita en la expresión de ideas, experiencias o sentimientos a través de diferentes medios artísticos, como la música, la literatura, las artes visuales y escénicas, o de las diferentes formas que adquieren las llamadas artes populares. Exige asimismo valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural, la importancia del diálogo intercultural y la realización de experiencias artísticas compartidas.

En síntesis, el conjunto de destrezas que configuran esta competencia se refiere tanto a la habilidad para apreciar y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales, como a aquellas relacionadas con el empleo de algunos recursos de la expresión artística para realizar creaciones propias; implica un conocimiento básico de las distintas manifestaciones culturales y artísticas, la aplicación de habilidades de pensamiento divergente y de trabajo colaborativo, una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales, el deseo y voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora, y un interés por participar en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad, como de otras comunidades.

## F. Metodología

1. 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.

2. Se fomentará 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.

3. La línea metodológica tendrá 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.

4. Se 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.

5. 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.

6. 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 la materia.

7. 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.

8. 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.

9. 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.

10. 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.

## G. Materiales y recursos didácticos

### GUÍA DE RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.

Consideramos la imagen como un sistema con tres niveles interdependientes: (1) unas cualidades visuales y formales, conseguidas mediante la utilización de determinadas (2) técnicas y materiales, con la intención de transmitir y comunicar (3) unos significados. En consecuencia, cualquier proceso de creación o de análisis y lectura de una imagen tiene que considerar estos tres niveles, y debemos tener claro que sus posibles significados se derivan de los niveles técnico-material y formal de la obra. Por lo tanto, los recursos y materiales didácticos tienen en la expresión plástica y visual una importancia y una significación esencial. Además de emplearse, como en otras áreas, para posibilitar el aprendizaje de unos contenidos, son un contenido propio y específico de la materia, constituyen un objeto de aprendizaje en sí mismo. En el área de educación plástica y visual, el alumno debe manejar gran cantidad de técnicas, materiales y herramientas. Esto obliga al profesor a una búsqueda continua de recursos y materiales que puedan emplearse en el aula para conseguir el aprendizaje de los diversos contenidos, asegurando a la vez la expresión personal y el desarrollo de la creatividad.

Los materiales pueden en muchos casos sustituirse o intercambiarse unos por otros, por lo que puede optar por los más asequibles, siempre que sean adecuados a las capacidades, aptitudes e intereses de los alumnos. Además, el trabajo expresivo y estético con los materiales y técnicas es siempre muy flexible y sus posibilidades son amplias. Profesores y alumnos pueden descubrir nuevos modos de utilizarlos, de combinarlos, de adaptarlos

a las necesidades concretas del aprendizaje en función de los objetivos y contenidos a desarrollar. Al final, será cada profesor, teniendo en cuenta su contexto específico y las propias disponibilidades del centro, quien decidirá los recursos y materiales a emplear. En cualquier caso su elección debería estar guiada por los siguientes criterios básicos:

- Asequibles. Fáciles de obtener, para la mayoría de alumnos, en cualquier momento y en las cantidades necesarias.
- Polivalentes y flexibles. Admiten diversas posibilidades de utilización y de combinación. Pueden aplicarse al desarrollo de diferentes contenidos y actividades.
- Motivadores. Facilitan el interés y la atención de los alumnos por su utilización.
- Adaptados y adecuados. Tanto a las capacidades, posibilidades, aptitudes e intereses de los alumnos como a las necesidades del aprendizaje concreto a realizar.
- Variados. La selección de materiales e instrumentos está determinada por su necesidad y utilidad concretas para el aprendizaje pero, a la vez, deberá ofrecerse la mayor variedad posible de materiales e instrumentos para favorecer la exploración e investigación plástica. Cada material tiene unas cualidades expresivas propias, unas exigencias, posibilidades y dificultades particulares, cuya exploración y conocimiento enriquece enormemente las posibilidades expresivas y creativas de los alumnos.

No se puede hacer una exposición cerrada y completa de todos aquellos materiales y recursos posibles, pero sí sistematizarlos en unos grupos o tipos generales que puedan ayudar al profesorado a buscar y elegir en un momento concreto los más adecuados. Hemos organizado los recursos y materiales didácticos en cuatro grupos generales: instrumentales, del entorno, materiales impresos y las nuevas tecnologías audiovisuales e informáticas. En los cuatro figuran recursos y materiales tanto para la expresión como para la sensibilización y educación perceptiva. Su exposición, forzosamente sucesiva, no implica dar mayor importancia a unos que a otros. No hay que olvidar tampoco el carácter esencialmente expresivo del área, que debe llevarnos a reconocer el papel de las técnicas y de los materiales como medios al servicio de dicha expresión, no como fines en sí mismos.

#### 14.1 Recursos instrumentales

En la expresión plástica y visual puede emplearse cualquier material, instrumento o técnica que sirva a unas intenciones expresivas y cuyo resultado sea la elaboración de una acción, de una forma, de una imagen, de un objeto visual. En este apartado pueden incluirse, pues, todo tipo de materiales e instrumentos, desde aquellos que histórica y culturalmente tienen una mayor tradición en su uso como materiales de expresión plástica y visual, hasta aquellos de muy reciente aparición. Podemos agrupar todos estos recursos instrumentales en: (1) recursos gráficos y pictóricos, (2) recursos para la impresión y (3) recursos escultóricos y constructivos.

Recursos gráfico-pictóricos.

Soportes. Papeles (nuevos, usados, reciclados, de embalar), cartulinas, cartones, maderas, plásticos, telas, poliestireno, cristal, azulejos cerámicos, la pizarra del aula, etc.

Materias colorantes. Lápices, carboncillos, tizas, pasteles, ceras, rotuladores, tinta china, acuarelas, témperas, pinturas acrílicas, óleo, pigmentos en polvo, aglutinantes y disolventes.

Herramientas y utensilios. Pinceles, brochas, reglas, plumillas, compás, esponjas, espátulas, rodillos, aerógrafo, trapos, recipientes para utilizar, mezclar y guardar las pinturas (tarros, vasos y platos de plástico).

Recursos de grabado e impresión.

Materiales y herramientas para la elaboración de la matriz. Cartulina, cartón, madera, linóleo, cristal, azulejos cerámicos, plásticos rígidos, formica, metacrilato, gubias, buriles, punzones.

Materiales y herramientas para el entintado. Óleo, témperas, tintas de grabado, rodillos, pinceles, trapos, disolventes.

Materiales y herramientas para la estampación. Tórculo, espátulas, papeles, tejidos, cartulinas, disolventes, trapos.

Recursos escultóricos y constructivos.

Materiales para trabajar con el volumen. Escayola, vendas de escayola, pasta de papel, plastilina, arcilla, poliestireno, cartón, cartulina, maderas, telas, plásticos, materiales de desecho en general, cuerdas, hilos, alambres, colas (de carpintero, de empapelar), cinta adhesiva, pegamento.

Herramientas y utensilios. Palillos de modelar, torno, taladro, tijeras, cuchillas, sierras, alicates, tenazas, destornillador, tirafondos, tornillos, martillos, clavos, grapadora.

#### 14.2 Recursos del entorno

El entorno es una fuente enorme de recursos y materiales, tanto expresivos como para el desarrollo de las capacidades de observación, percepción y análisis. Tanto el entorno natural como el urbano ofrecen numerosos estímulos, contextos, objetos e imágenes para el estudio del lenguaje visual. El estudio de éste no puede desligarse de las situaciones concretas en las que dicho lenguaje se utiliza, por lo que el entorno es un elemento esencial para la educación plástica y visual. Por otra parte, una sociedad que produce y desecha todo tipo de materiales y objetos en cantidades ingentes nos proporcionará gran cantidad de recursos, que los alumnos

pueden emplear para sus trabajos expresivos. Todos estos recursos del entorno podemos organizarlos en dos grupos: (1) recursos del entorno natural y (2) recursos del entorno urbano y cotidiano.

Recursos del entorno natural.

Materiales para la observación y el análisis visual, para la representación e interpretación, para la intervención. Toda la riqueza y variedad visual del medio natural. Formas, colores, luz, texturas, estructuras.

Materiales para la expresión. Ramas, hojas, cortezas, flores, semillas, piedras, palos, flores.

Recursos del entorno urbano cotidiano.

Materiales para la observación y el análisis visual, para la representación e interpretación, para la intervención. Todos aquellos objetos cercanos y de uso cotidiano: botes, cajas, embalajes, juguetes, máquinas, herramientas. Obras de arte expuestas en espacios abiertos, intervenciones en la naturaleza o en el espacio urbano, obras expuestas en museos y galerías de arte, artes tradicionales, arquitectura, urbanismo. Mobiliario urbano, diseño industrial, diseño gráfico. Imágenes en espacios públicos con una función concreta: carteles, vallas publicitarias, rótulos comerciales, señales, logotipos, indicadores, escaparates. Manifestaciones populares. Fiestas, celebraciones, juegos.

Materiales de desecho. Cartones, maderas, papeles, plásticos, telas, metales, azulejos, herramientas, máquinas, piezas, cajas, materiales de embalaje, bolsas, negativos fotográficos, tubos, botes, hilos, alambres, botones, cuerdas, llaves, ladrillos (la lista es prácticamente interminable).

#### 14.3 Recursos impresos

En esta época en la que la comunicación visual ha adquirido una gran importancia, la imagen impresa, con muy diversas funciones, es un recurso decisivo y que, en muchos casos, puede llevarse al aula tanto para su exploración, análisis y lectura, como para su manipulación, transformación y recreación, es decir, como material expresivo. La variedad de recursos y materiales impresos disponibles los hemos organizados en tres grupos: (1) bibliografía, libros y revistas sobre los contenidos del área y su enseñanza, (2) imágenes realizadas por el profesor o por los alumnos para exponer, organizar y relacionar conceptos y (3) material visual impreso de consumo general y público.

1. Bibliografía sobre los contenidos del área. Historia del arte, crítica de arte, estética, procedimientos perceptivos y expresivos, enseñanza de las artes plásticas y visuales.

2. Imágenes elaboradas para la comprensión de los contenidos del área. Esquemas. Gráficos, mapas conceptuales. Fichas de trabajo. Fichas de observación y registro de datos. Fichas de análisis visual. Fichas de evaluación.

3. Material visual de utilización y consumo públicos. Prensa (periódicos y revistas), folletos publicitarios, planos, mapas, etiquetas, catálogos comerciales catálogos de exposiciones, envases, sellos, carteles, cromos, postales, cómics, ilustraciones, fotografías, transparencias, etc.

#### 14.4 Recursos audiovisuales e informáticos

Las nuevas tecnologías de la imagen permiten la creación, manipulación, almacenamiento y reproducción de las imágenes a una escala masiva. Por otra parte, ponen al alcance de la mayoría la producción visual, algo que en otras épocas era una actividad limitada a los especialistas. Todas estas tecnologías, que nacen con la fotografía, deben incorporarse a la educación plástica y visual como instrumentos y materiales con unas enormes posibilidades, tanto en la percepción y el análisis como en la producción y en la creación visuales. En todo caso, hay que ser conscientes de su papel real en la expresión y educación visuales. Por muy sofisticadas que sean las tecnologías y las herramientas, no hay que perder de vista que son medios o instrumentos al servicio de la creación y de la expresión y no objetos de estudio o de conocimiento en sí mismos. Su empleo debe supeditarse, igual que cualquier otro medio, por muy simple que sea, al servicio de unas necesidades y de unas intenciones expresivas, comunicativas y estéticas. Su utilización no debe conducir, llevados por la complejidad y posibilidades de la propia tecnología, a la simple adquisición de unas destrezas y habilidades, por muy especializadas y complejas que sean, en el manejo de dichas herramientas.

Recursos audiovisuales.

Instrumentos de registro y reproducción de imágenes.

Productos visuales de los medios de comunicación de masas. Fotografías, películas de cine, programas y publicidad de televisión, producciones videográficas, imágenes de periódicos, imágenes de revistas.

Recursos informáticos.

Todas las aulas están dotadas de proyectores y pantallas digitales. Los profesores disponen de ordenador portátil y el centro tiene carritos con ordenadores para trabajar con los alumnos.

Así mismo, se autoriza el uso de móviles para la búsqueda de imágenes o utilización de Apps para trabajos de diseño gráfico.

## H. Precisiones sobre la evaluación

### CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

## Bloque 1. Expresión Plástica.

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: líneas, puntos, colores, texturas, claroscuros.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

## Bloque 2. Comunicación visual.

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

## Bloque 3. Dibujo Técnico.

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o dos rectas secantes.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente los conceptos.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. Construir triángulos conociendo tres de sus datos.
14. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. Clasificación de cuadriláteros. Paralelogramos. Polígonos en función de sus lados.
15. Tangencias. Rectas tangentes. Casos. Óvalo y ovoide. Tangencias.
16. Simetría, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
17. Concepto de proyección. Sistemas de representación. Normalización.

Se evaluarán mediante trabajos realizados en grupo o individualmente. Estos que supondrán la mayoría, serán actividades propuestas diseñadas por el profesor. Algunas veces se trabajará utilizando como formato general el bloc de dibujo y en otras ocasiones se realizarán los ejercicios en otros formatos como cartulina, papeles especiales, cartón o madera, etc.

La evaluación de cada ejercicio se podrá llevar a cabo a partir de una plantilla de evaluación por rúbrica, a criterio del profesor. Este documento será diseñado para recoger de la forma más exhaustiva y completa posible, el rendimiento del alumno en cada ejercicio dentro de un bloque temático determinado.

Los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE se han dividido en dos grandes categorías correspondientes a aquellos con un contenido puramente TEÓRICO O CONCEPTUAL y otra que incluye a los que son de APLICACIÓN PRÁCTICA de los contenidos aprendidos.

Toda esta información será puesta a disposición del alumno al comienzo del curso y se explicará convenientemente para tengan una clara idea de cómo serán evaluados a lo largo del curso.

A continuación se presenta la relación de todos los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE que hemos seleccionado para 3º de ESO establecidos por ley (Real Decreto 1105 2014). Estos estándares están repartidos por bloques de contenido y, a su vez, nosotros los hemos separado atendiendo a las dos categorías de contenidos y aplicación práctica y se le han asignado las competencias.

## BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA

### Contenido Teórico

- 4.1. 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. CCL, SIEP, CD, CSC
- 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. CCL, SIEP, CSC

### Contenido práctico

- 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores;) CAA, CEC
- 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito CAA, CSC, SIEP, CEC
- 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. CMCT, SIEP
- 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. CMCT, CD
- 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. CAA, CSC, SIEP, CEC
- 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. CD, CSC
- 11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. CAA, CSC, CEC
- 11.3. 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. CAA, CSC, CEC
- 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. CAA, CSC, SIEP, CEC.
- 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico y plásticas. CAA, CSC, SIEP
- 11.7. 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. SIEP, CSC

## BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

## Contenidos teóricos

- 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. CMCT, CEC
- 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. CD, CSC, SIEP
- 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. CMCT, CEC, CAA, CSC
- 15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. CAA, CSC, CMCT, SIEP

## Contenidos prácticos

- 5.2. Diseña símbolos e iconos. CAA, CSC.
- 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. CD, CSC, SIEP
- 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. CCL, CSC, SIEP
- 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización, etc.). Valora de manera crítica los resultados. CCL, CSC, SIEP.
- 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. CAA, CSC, SIEP
- 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada CCL, CSC, SIEP, CMCT

## BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO

- 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. CMCT
- 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. CMCT
- 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. CMCT
- 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. CMCT
- 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. CMCT
- 21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado. CMCT
- 22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. CMCT
- 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencias entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. CMCT
- 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. CMCT
- 24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides según los diámetros conocidos. CMCT
- 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. CMCT
- 26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. CMCT
- 27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. CMCT
- 28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. CMCT
- 29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas. CMCT

Todos los estándares de aprendizaje tienen el mismo valor a excepción del 11.7: "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." Este estandar valdrá el 30% de la nota final de cada trimestre. Al final de la evaluación se hará la media aritmética de todos los trabajos presentados evaluados por estándares de aprendizaje. Esa media supondrá el 70% de la nota, el 30% restante se obtendrá de la puntuación obtenida en el estandar 11.7.

Para la evaluación del estandar 11.7. los criterios serán:

Presentación de todos los ejercicios de la evaluación realizados.

Limpieza y buena presentación

Cuidado de los materiales de dibujo. Este punto se evaluará mediante la observación.

Cuidado de la limpieza de la clase y de su entorno de trabajo. Evaluable mediante la observación.

La nota final del curso será el resultado de hacer la media aritmética de las calificaciones de los tres trimestres.

Los alumnos que obtienen una calificación negativa al final del curso, deberán presentarse en la fecha que se indique en el mes de septiembre para la recuperación del mismo.

Los alumnos deben presentar los ejercicios no realizados o que no hayan superado los estándares de aprendizaje. Para aprobar la materia se deberán presentar todos los ejercicios solicitados como cumplimiento del estándar 11.7.

Los alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores tendrán la oportunidad de superar la misma realizando una serie de ejercicios propuestos por el departamento y que podrán adquirir en el centro en forma de fotocopias de fichas para completar. Para superar la materia se deberán presentar todos los ejercicios solicitados como cumplimiento del estándar 11.7.

## VINCULACIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### 13.1 COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar un proyecto, seleccionando, entre los distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión.
- Reconocer los distintos lenguajes visuales en las imágenes del entorno y clasificarlos según su finalidad
- Participar y elaborar proyectos de creación visual en grupo, como producciones videográficas o plásticas, aplicando las habilidades propias del lenguaje visual y plástico.
- Importancia del uso correcto del lenguaje plástico-visual tanto en la expresión como en la producción

### 13.2 COMPETENCIA MATEMÁTICA

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional con la aplicación de técnicas gráficas y plásticas para conseguir resultados concretos dependiendo de las intenciones en cuanto a los elementos visuales (luz, sombra, textura) y su relación.
- Analizar la estructura de formas de la naturaleza determinado ejes, direcciones y proporciones.
- Representar geoméricamente formas naturales y artificiales.

### 13.3 COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y EN LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.
- Describir gráfica y plásticamente una forma dada, identificando sus elementos constitutivos: la configuración estructural, las texturas y el color.
- Reconocer y diferenciar los procesos, técnicas, estrategias y materiales en la creación de imágenes del entorno audiovisual y multimedia.

### 13.4 TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.
- Reconocer distintos soportes y técnicas de expresión gráfico-plásticas.
- Participar y elaborar proyectos de creación visual en grupo, como producciones videográficas o plásticas, aplicando las habilidades propias del lenguaje visual y plástico

### 13.5 COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo y atendiendo a la diversidad cultural.
- Apreciar y valorar el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Autónoma y de otras culturas distintas de la propia.
- Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.
- Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos, como producciones videográficas o plásticas de gran tamaño, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.

### 13.6 COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- TODOS los criterios de evaluación citados en el punto correspondiente son válidos para evaluar la competencia cultural y artística.

### 13.7 COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar un proyecto, seleccionando, entre los distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión.
- Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales.
- Interpretar composiciones buscando distintas alternativas en la organización de la forma.
- Buscar distintas variables compositivas en un determinado campo visual, teniendo en cuenta los conceptos de encuadre y equilibrio entre todos los elementos constitutivos.

### 13.8 AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.
- Conocer distintos medios de expresión gráfico-plástica.
- Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.

El jefe del departamento y cada profesor, si le da clase al alumno, informará personalmente a cada alumno con la materia pendiente de algún curso anterior, sobre los detalles y la realización de dichos ejercicios. También serán informados debidamente sobre los periodos a lo largo del curso en los que podrán presentar estos ejercicios para su evaluación.

### CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

#### Bloque 1. Expresión Plástica.

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: líneas, puntos, colores,

texturas, claroscuros.

4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

#### Bloque 2. Comunicación visual.

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

#### Bloque 3. Dibujo Técnico.

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o dos rectas secantes.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente los conceptos.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. Construir triángulos conociendo tres de sus datos.
14. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. Clasificación de cuadriláteros. Paralelogramos. Polígonos en función de sus lados.
15. Tangencias. Rectas tangentes. Casos. Óvalo y ovoide. Tangencias.
16. Simetría, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
17. Concepto de proyección. Sistemas de representación. Normalización.

#### PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNO. EVALUACIÓN DE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Se evaluarán mediante trabajos realizados en grupo o individualmente. Estos que supondrán la mayoría, serán actividades propuestas diseñadas por el profesor. Algunas veces se trabajará utilizando como formato general el bloc de dibujo y en otras ocasiones se realizarán los ejercicios en otros formatos como cartulina, papeles

especiales, cartón o madera, etc.

La evaluación de cada ejercicio se podrá llevar a cabo a partir de una plantilla de evaluación por rúbrica, a criterio del profesor. Este documento será diseñado para recoger de la forma más exhaustiva y completa posible, el rendimiento del alumno en cada ejercicio dentro de un bloque temático determinado.

Los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE se han dividido en dos grandes categorías correspondientes a aquellos con un contenido puramente TEÓRICO O CONCEPTUAL y otra que incluye a los que son de APLICACIÓN PRÁCTICA de los contenidos aprendidos.

Toda esta información será puesta a disposición del alumno al comienzo del curso y se explicará convenientemente para tengan una clara idea de cómo serán evaluados a lo largo del curso.

A continuación se presenta la relación de todos los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE que hemos seleccionado para 2º de ESO establecidos por ley (Real Decreto 1105 2014). Estos estándares están repartidos por bloques de contenido y, a su vez, nosotros los hemos separado atendiendo a las dos categorías de contenidos y aplicación práctica y se le han asignado las competencias.

## BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA

### Contenido Teórico

4.1. 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. CCL, SIEP, CD, CSC

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

### Contenido práctico

3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores;) CAA, CEC

4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito CAA, CSC, SIEP, CEC

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

6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. CMCT, CD

8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. CAA, CSC, SIEP, CEC

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

11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. CAA, CSC, CEC

11.3. 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. CAA, CSC, CEC

11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. CAA, CSC, SIEP, CEC.

11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico y plásticas. CAA, CSC, SIEP

11.7. 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. SIEP, CSC

## BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

### Contenidos teóricos

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

7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. CD, CSC, SIEP

13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. CMCT, CEC, CAA, CSC

15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. CAA, CSC, CMCT, SIEP

#### Contenidos prácticos

5.2. Diseña símbolos e iconos. CAA, CSC.

7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. CD, CSC, SIEP

9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. CCL, CSC, SIEP

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

14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. CAA, CSC, SIEP

16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada CCL, CSC, SIEP, CMCT

#### BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO

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

11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. CMCT

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

16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. CMCT

18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. CMCT

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

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

22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencias entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. CMCT

23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. CMCT

24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides según los diámetros conocidos. CMCT

25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. CMCT

26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. CMCT

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

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

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

Los alumnos del segundo curso de ESO tienen la materia de EPVA perteneciente al programa bilingüe. La evaluación de estos alumnos se realizará valorando todos los ejercicios por igual. Todas las actividades, orales o escritas, deberán realizarse en inglés. No se valorará en ellos la gramática inglesa, pero si la correcta realización del mismo. Por tanto, se realizarán ejercicios y pruebas en inglés cuya calificación tendrá el mismo valor que los ejercicios prácticos.

Todos los estándares de aprendizaje tienen el mismo valor a excepción del 11.7: "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." Este estandar valdrá el 30% de la nota final de cada trimestre. Al final de la evaluación se hará la media aritmética de todos los trabajos presentados evaluados por estándares de aprendizaje. Esa media supondrá el 70% de la nota, el 30% restante se obtendrá de la puntuación obtenida en el estandar 11.7.

Para la evaluación del estandar 11.7. los criterios serán:

Presentación del bloc de dibujo con todos los ejercicios de la evaluación realizados.

Limpieza y buena presentación del bloc.

Cuidado de los materiales de dibujo. Este punto se evaluará mediante la observación.

Cuidado de la limpieza de la clase y de su entorno de trabajo. Evaluable mediante la observación.

La nota final del curso será el resultado de hacer la media aritmética de las calificaciones de los tres trimestres.

Los alumnos que obtienen una calificación negativa al final del curso, deberán presentarse en la fecha que se indique en el mes de septiembre para la recuperación del mismo.

Los alumnos deben presentar los ejercicios no realizados o que no hayan superado los estándares de aprendizaje. Para aprobar la materia se deberán presentar todos los ejercicios.

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

**A. Elementos curriculares**

**1. Objetivos de materia**

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

<b>Contenidos</b>	
<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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.

<b>Contenidos</b>	
<b>Bloque 3. Fundamentos del diseño</b>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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.**

**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.**

**Competencias clave**

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

**Estándares**

EPVA1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.  
 EPVA2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.  
 EPVA3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

**Criterio de evaluación: 1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.**

**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.**

**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.**

**Competencias clave**

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29701210

Fecha Generación: 18/11/2021 13:26:26

**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.**

**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.**

**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.**

**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.**

**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.**

**Competencias clave**

**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.**

**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.**

**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.**

**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.**

**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.

### Estándares

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.**

### 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**

<b>Nº Criterio</b>	<b>Denominación</b>	<b>Ponderación %</b>
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
0	Procedimientos, técnicas y materiales básicos en la expresión plástica	Del 16 de septiembre al 28 de octubre aproximadamente.
Número	Título	Temporización
1	Expresión plástica.	Del 29 de octubre al 5 de diciembre aproximadamente.
Número	Título	Temporización
2	Dibujo Técnico.	Del 10 de diciembre al 21 de enero aproximadamente
Número	Título	Temporización
3	Fundamentos del diseño.	Del 22 de enero al 13 de marzo aproximadamente.
Número	Título	Temporización
4	Lenguaje audiovisual y multimedia.	Del 16 de marzo hasta el 15 de junio. aproximadamente.

**E. Precisiones sobre los niveles competenciales**
**CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.**

La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Colabora en gran medida en la adquisición de autonomía e iniciativa personal dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto y por ello en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la competencia social y ciudadana. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

A la competencia para aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.

La Educación plástica y visual contribuye a la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción

con el mundo físico mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

Por último, aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo del área, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas anteriormente contribuyen a que el alumnado adquiera competencia matemática.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la 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 y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación

Competencia cultural y artística.

Esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos. Apreciar el hecho cultural en general, y el hecho artístico en particular, lleva implícito disponer de aquellas habilidades y actitudes que permiten acceder a sus distintas manifestaciones, así como habilidades de pensamiento, perceptivas y comunicativas, sensibilidad y sentido estético para poder comprenderlas, valorarlas, emocionarse y disfrutarlas.

Esta competencia implica poner en juego habilidades de pensamiento divergente y convergente, puesto que comporta reelaborar ideas y sentimientos propios y ajenos; encontrar fuentes, formas y cauces de comprensión y expresión; planificar, evaluar y ajustar los procesos necesarios para alcanzar unos resultados, ya sea en el ámbito personal o académico. Se trata, por tanto, de una competencia que facilita tanto expresarse y comunicarse como percibir, comprender y enriquecerse con diferentes realidades y producciones del mundo del arte y de la cultura.

Requiere poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse mediante códigos artísticos y, en la medida en que las actividades culturales y artísticas suponen en muchas ocasiones un trabajo colectivo, es preciso disponer de habilidades de cooperación para contribuir a la consecución de un resultado final, y tener conciencia de la importancia de apoyar y apreciar las iniciativas y contribuciones ajenas.

La competencia artística incorpora asimismo el conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, así como de las obras y manifestaciones más destacadas del patrimonio cultural. Además supone identificar las relaciones existentes entre esas manifestaciones y la sociedad, la mentalidad y las posibilidades técnicas de la época en que se crean, o con la persona o colectividad que las crea. Esto significa también tener conciencia de la evolución del pensamiento, de las corrientes estéticas, las modas y los gustos, así como de la importancia representativa, expresiva y comunicativa que los factores estéticos han desempeñado y desempeñan en la vida cotidiana de la persona y de las sociedades.

Supone igualmente una actitud de aprecio de la creatividad implícita en la expresión de ideas, experiencias o sentimientos a través de diferentes medios artísticos, como la música, la literatura, las artes visuales y escénicas, o de las diferentes formas que adquieren las llamadas artes populares. Exige asimismo valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural, la importancia del diálogo intercultural y la realización de experiencias artísticas compartidas.

En síntesis, el conjunto de destrezas que configuran esta competencia se refiere tanto a la habilidad para apreciar y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales, como a aquellas relacionadas con el empleo de algunos recursos de la expresión artística para realizar creaciones propias; implica un conocimiento básico de las distintas manifestaciones culturales y artísticas, la aplicación de habilidades de pensamiento divergente y de trabajo colaborativo, una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales, el deseo y voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora, y un interés por participar en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad, como de otras comunidades.

## F. Metodología

### METODOLOGÍA ESPECÍFICA DEL ÁREA.

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 ayudarlo en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

Asimismo, se facilitará que el alumnado realice proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo y estilos de comunicación empáticos y eficaces. De otro lado, se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a 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.

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».

### ADAPTACIONES CURRICULARES PARA SITUACIÓN SANITARIA ADVERSA (COVID 19)

#### 4º de ESO Y 1º Y 2º de BACHILLERATO.

En el caso de los niveles de 4º de ESO y 1º y 2º de Bachillerato, el horario oficial recoge, a lo largo del curso, clases presenciales y clases telemáticas. Habrá un número distinto de cada según el nivel.

El centro ha sido provisto de dispositivos tecnológicos para que las clases telemáticas se puedan desarrollar, prácticamente, con el mismo grado de eficacia que las presenciales.

De esta forma, las adaptaciones curriculares dentro de esta nueva normalidad, deberían ser mínimas. Se prestará especial atención a los alumnos que presenten determinadas dificultades de aprendizaje.

Se contemplará la flexibilidad en la temporalización en cuanto a las sesiones que impliquen explicaciones

teóricas así como las dedicadas a la realización de ejercicios.

En el caso de confinamiento de todo el grupo se adaptará la programación en todos los aspectos necesarios durante el periodo de tiempo que dure esta situación. La duración del tiempo de clase se reducirá a unos 50 minutos para que los alumnos no pasen demasiado tiempo seguido frente al ordenador y puedan tener varios periodos de descanso durante la mañana

En caso de ser necesario, se adaptará los contenidos de forma que puedan seguir alcanzando los objetivos mínimos del curso y, por tanto, se garanticen la adquisición de las competencias establecidas por ley.

En caso de confinamiento y, por tanto, suspensión de las clases presenciales TODO EL GRUPO, la actividad curricular pasará a ser totalmente online. Se mantendrá el mismo ritmo de trabajo tanto en clases dedicadas a explicaciones teóricas como aquellas destinadas a la realización de ejercicios, etc.

Cuando la falta de asistencia a clase afecte a uno o a un número reducido de alumnos, y siempre que el profesor siga en activo (que no se encuentre de baja laboral), las clases serán presenciales para el resto del grupo. En ese caso el profesor recurrirá a las clases telemáticas para realizar las explicaciones teóricas necesarias para los alumnos que estén en sus casas, mientras el resto del grupo realiza ejercicios o actividades prácticas. De esta forma aseguramos que ningún alumno pierda el ritmo de trabajo del curso.

A la hora de realizar exámenes cuando haya alumnos confinados en sus casas, se establecerá un mismo periodo de tiempo dentro del horario regular de los alumnos para realizarlo. Los que asistan a clase lo harán de forma presencial y al mismo tiempo, se enviará el examen por CLASSROOM para que los alumnos desde sus casas puedan realizarlo y entregarlo de forma digital una vez concluido el tiempo establecido.

## **G. Materiales y recursos didácticos**

### **GUÍA DE RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.**

Consideramos la imagen como un sistema con tres niveles interdependientes: (1) unas cualidades visuales y formales, conseguidas mediante la utilización de determinadas (2) técnicas y materiales, con la intención de transmitir y comunicar (3) unos significados. En consecuencia, cualquier proceso de creación o de análisis y lectura de una imagen tiene que considerar estos tres niveles, y debemos tener claro que sus posibles significados se derivan de los niveles técnico-material y formal de la obra. Por lo tanto, los recursos y materiales didácticos tienen en la expresión plástica y visual una importancia y una significación esencial. Además de emplearse, como en otras áreas, para posibilitar el aprendizaje de unos contenidos, son un contenido propio y específico de la materia, constituyen un objeto de aprendizaje en sí mismo. En el área de educación plástica y visual, el alumno debe manejar gran cantidad de técnicas, materiales y herramientas. Esto obliga al profesor a una búsqueda continua de recursos y materiales que puedan emplearse en el aula para conseguir el aprendizaje de los diversos contenidos, asegurando a la vez la expresión personal y el desarrollo de la creatividad.

Los materiales pueden en muchos casos sustituirse o intercambiarse unos por otros, por lo que puede optarse por los más asequibles, siempre que sean adecuados a las capacidades, aptitudes e intereses de los alumnos. Además, el trabajo expresivo y estético con los materiales y técnicas es siempre muy flexible y sus posibilidades son amplias. Profesores y alumnos pueden descubrir nuevos modos de utilizarlos, de combinarlos, de adaptarlos a las necesidades concretas del aprendizaje en función de los objetivos y contenidos a desarrollar. Al final, será cada profesor, teniendo en cuenta su contexto específico y las propias disponibilidades del centro, quien decidirá los recursos y materiales a emplear. En cualquier caso su elección debería estar guiada por los siguientes criterios básicos:

**Asequibles.** Fáciles de obtener, para la mayoría de alumnos, en cualquier momento y en las cantidades necesarias.

**Polivalentes y flexibles.** Admiten diversas posibilidades de utilización y de combinación. Pueden aplicarse al desarrollo de diferentes contenidos y actividades.

**Motivadores.** Facilitan el interés y la atención de los alumnos por su utilización.

**Adaptados y adecuados.** Tanto a las capacidades, posibilidades, aptitudes e intereses de los alumnos como a las necesidades del aprendizaje concreto a realizar.

**Variados.** La selección de materiales e instrumentos está determinada por su necesidad y utilidad concretas para el aprendizaje pero, a la vez, deberá ofrecerse la mayor variedad posible de materiales e instrumentos para

favorecer la exploración e investigación plástica. Cada material tiene unas cualidades expresivas propias, unas exigencias, posibilidades y dificultades particulares, cuya exploración y conocimiento enriquece enormemente las posibilidades expresivas y creativas de los alumnos.

No se puede hacer una exposición cerrada y completa de todos aquellos materiales y recursos posibles, pero sí sistematizarlos en unos grupos o tipos generales que puedan ayudar al profesorado a buscar y elegir en un momento concreto los más adecuados. Hemos organizado los recursos y materiales didácticos en cuatro grupos generales: instrumentales, del entorno, materiales impresos y las nuevas tecnologías audiovisuales e informáticas. En los cuatro figuran recursos y materiales tanto para la expresión como para la sensibilización y educación perceptiva. Su exposición, forzosamente sucesiva, no implica dar mayor importancia a unos que a otros. No hay que olvidar tampoco el carácter esencialmente expresivo del área, que debe llevarnos a reconocer el papel de las técnicas y de los materiales como medios al servicio de dicha expresión, no como fines en sí mismos.

#### 14.1 Recursos instrumentales

En la expresión plástica y visual puede emplearse cualquier material, instrumento o técnica que sirva a unas intenciones expresivas y cuyo resultado sea la elaboración de una acción, de una forma, de una imagen, de un objeto visual. En este apartado pueden incluirse, pues, todo tipo de materiales e instrumentos, desde aquellos que histórica y culturalmente tienen una mayor tradición en su uso como materiales de expresión plástica y visual, hasta aquellos de muy reciente aparición. Podemos agrupar todos estos recursos instrumentales en: (1) recursos gráficos y pictóricos, (2) recursos para la impresión y (3) recursos escultóricos y constructivos.

Recursos gráfico-pictóricos.

Soportes. Papeles (nuevos, usados, reciclados, de embalar), cartulinas, cartones, maderas, plásticos, telas, poliestireno, cristal, azulejos cerámicos, la pizarra del aula, etc.

Materias colorantes. Lápices, carboncillos, tizas, pasteles, ceras, rotuladores, tinta china, acuarelas, témperas, pinturas acrílicas, óleo, pigmentos en polvo, aglutinantes y disolventes.

Herramientas y utensilios. Pinceles, brochas, reglas, plumillas, compás, esponjas, espátulas, rodillos, aerógrafo, trapos, recipientes para utilizar, mezclar y guardar las pinturas (tarros, vasos y platos de plástico).

Recursos de grabado e impresión.

Materiales y herramientas para la elaboración de la matriz. Cartulina, cartón, madera, linóleo, cristal, azulejos cerámicos, plásticos rígidos, formica, metacrilato, gubias, buriles, punzones.

Materiales y herramientas para el entintado. Óleo, témperas, tintas de grabado, rodillos, pinceles, trapos, disolventes.

Materiales y herramientas para la estampación. Tórculo, espátulas, papeles, tejidos, cartulinas, disolventes, trapos.

Recursos escultóricos y constructivos.

Materiales para trabajar con el volumen. Escayola, vendas de escayola, pasta de papel, plastilina, arcilla, poliestireno, cartón, cartulina, maderas, telas, plásticos, materiales de desecho en general, cuerdas, hilos, alambres, colas (de carpintero, de empapelar), cinta adhesiva, pegamento.

Herramientas y utensilios. Palillos de modelar, torno, taladro, tijeras, cuchillas, sierras, alicates, tenazas, destornillador, tirafondos, tornillos, martillos, clavos, grapadora.

Horno de cerámica

#### 14.2 Recursos del entorno

El entorno es una fuente enorme de recursos y materiales, tanto expresivos como para el desarrollo de las capacidades de observación, percepción y análisis. Tanto el entorno natural como el urbano ofrecen numerosos estímulos, contextos, objetos e imágenes para el estudio del lenguaje visual. El estudio de éste no puede desligarse de las situaciones concretas en las que dicho lenguaje se utiliza, por lo que el entorno es un elemento esencial para la educación plástica y visual. Por otra parte, una sociedad que produce y desecha todo tipo de materiales y objetos en cantidades ingentes nos proporcionará gran cantidad de recursos, que los alumnos pueden emplear para sus trabajos expresivos. Todos estos recursos del entorno podemos organizarlos en dos grupos: (1) recursos del entorno natural y (2) recursos del entorno urbano y cotidiano.

Recursos del entorno natural.

Materiales para la observación y el análisis visual, para la representación e interpretación, para la intervención. Toda la riqueza y variedad visual del medio natural. Formas, colores, luz, texturas, estructuras.

Materiales para la expresión. Ramas, hojas, cortezas, flores, semillas, piedras, palos, flores.

Recursos del entorno urbano cotidiano.

Materiales para la observación y el análisis visual, para la representación e interpretación, para la intervención. Todos aquellos objetos cercanos y de uso cotidiano: botes, cajas, embalajes, juguetes, máquinas, herramientas. Obras de arte expuestas en espacios abiertos, intervenciones en la naturaleza o en el espacio urbano, obras expuestas en museos y galerías de arte, artes tradicionales, arquitectura, urbanismo. Mobiliario urbano, diseño

industrial, diseño gráfico. Imágenes en espacios públicos con una función concreta: carteles, vallas publicitarias, rótulos comerciales, señales, logotipos, indicadores, escaparates. Manifestaciones populares. Fiestas, celebraciones, juegos.

Materiales de desecho. Cartones, maderas, papeles, plásticos, telas, metales, azulejos, herramientas, máquinas, piezas, cajas, materiales de embalaje, bolsas, negativos fotográficos, tubos, botes, hilos, alambres, botones, cuerdas, llaves, ladrillos (la lista es prácticamente interminable).

#### 14.3 Recursos impresos

En esta época en la que la comunicación visual ha adquirido una gran importancia, la imagen impresa, con muy diversas funciones, es un recurso decisivo y que, en muchos casos, puede llevarse al aula tanto para su exploración, análisis y lectura, como para su manipulación, transformación y recreación, es decir, como material expresivo. La variedad de recursos y materiales impresos disponibles los hemos organizados en tres grupos: (1) bibliografía, libros y revistas sobre los contenidos del área y su enseñanza, (2) imágenes realizadas por el profesor o por los alumnos para exponer, organizar y relacionar conceptos y (3) material visual impreso de consumo general y público.

1. Bibliografía sobre los contenidos del área. Historia del arte, crítica de arte, estética, procedimientos perceptivos y expresivos, enseñanza de las artes plásticas y visuales.

2. Imágenes elaboradas para la comprensión de los contenidos del área. Esquemas. Gráficos, mapas conceptuales.

3. Fichas de trabajo. Fichas de observación y registro de datos. Fichas de análisis visual. Fichas de evaluación. Material visual de utilización y consumo públicos. Prensa (periódicos y revistas), folletos publicitarios, planos, mapas, etiquetas, catálogos comerciales catálogos de exposiciones, envases, sellos, carteles, cromos, postales, cómics, ilustraciones, fotografías, transparencias, etc.

#### 14.4 Recursos audiovisuales e informáticos

Las nuevas tecnologías de la imagen permiten la creación, manipulación, almacenamiento y reproducción de las imágenes a una escala masiva. Por otra parte, ponen al alcance de la mayoría la producción visual, algo que en otras épocas era una actividad limitada a los especialistas. Todas estas tecnologías, que nacen con la fotografía, deben incorporarse a la educación plástica y visual como instrumentos y materiales con unas enormes posibilidades, tanto en la percepción y el análisis como en la producción y en la creación visuales. En todo caso, hay que ser conscientes de su papel real en la expresión y educación visuales. Por muy sofisticadas que sean las tecnologías y las herramientas, no hay que perder de vista que son medios o instrumentos al servicio de la creación y de la expresión y no objetos de estudio o de conocimiento en sí mismos. Su empleo debe supeditarse, igual que cualquier otro medio, por muy simple que sea, al servicio de unas necesidades y de unas intenciones expresivas, comunicativas y estéticas. Su utilización no debe conducir, llevados por la complejidad y posibilidades de la propia tecnología, a la simple adquisición de unas destrezas y habilidades, por muy especializadas y complejas que sean, en el manejo de dichas herramientas.

Recursos audiovisuales.

Instrumentos de registro y reproducción de imágenes.

Productos visuales de los medios de comunicación de masas. Fotografías, películas de cine, programas y publicidad de televisión, producciones videográficas, imágenes de periódicos, imágenes de revistas.

Recursos informáticos.

Pizarra digital y ordenador en la mesa del profesor y dos ordenadores a disposición de los alumnos.

## H. Precisiones sobre la evaluación

### CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Bloque 1. Expresión plástica.

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.

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.

3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base unos objetos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.

4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa. Valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

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.

Bloque 2. Dibujo técnico.

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos

## PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNO. EVALUACIÓN DE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Se evaluarán mediante trabajos realizados en grupo o individualmente. Estos que supondrán la mayoría, serán actividades propuestas diseñadas por el profesor. Algunas veces se trabajará utilizando como formato general el bloc de dibujo y en otras ocasiones se realizarán los ejercicios en otros formatos como cartulina, papeles especiales, cartón o madera, etc.

La evaluación de cada ejercicio se llevará a cabo a partir de una plantilla de evaluación por rúbrica. Este documento será diseñado para recoger de la forma más exhaustiva y completa posible el rendimiento del alumno en cada ejercicio dentro de un bloque temático determinado, siguiendo los estándares de aprendizaje.

Toda esta información será puesta a disposición del alumno al comienzo del curso y se explicará convenientemente para tengan una clara idea de cómo serán evaluados a lo largo del curso.

Será requisito imprescindible para la superación de cada trimestre, la presentación de todos y cada uno de los ejercicios planteados durante ese periodo.

En cada evaluación se hará la nota media entre los trabajos pedidos a lo largo del trimestre.

A continuación se presenta la relación de todos los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE establecidos por ley. Estos estándares están repartidos por bloques de contenido y, a su vez, nosotros los hemos separado atendiendo a las dos categorías de contenidos y aplicación práctica indicadas anteriormente:

### BLOQUE 1 EXPRESIÓN PLÁSTICA

#### CONTENIDOS TEÓRICOS

- 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
- 3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
- 4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
- 5.1. 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.
- 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen

#### CONTENIDOS DE APLICACIÓN PRÁCTICA

- 1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
- 2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
- 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
- 3.2. 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.

### BLOQUE 2: DIBUJO TÉCNICO

## CONTENIDOS TEÓRICOS

- 1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
- 2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

## CONTENIDOS DE APLICACIÓN PRÁCTICA

- 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
- 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
- 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
- 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
- 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
- 2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
- 3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

## BLOQUE 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

### CONTENIDOS TEÓRICOS

- 1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
- 1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
- 2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
- 3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
- 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

### CONTENIDOS DE APLICACIÓN PRÁCTICA

- 3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
- 3.3. 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.
- 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

## BLOQUE 4: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

### CONTENIDOS TEÓRICOS

- 1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
- 2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
- 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
- 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

## CONTENIDOS DE APLICACIÓN PRÁCTICA

- 1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.
- 3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
- 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
- 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

Todos los estándares de aprendizaje tienen el mismo valor a excepción del 3.2: "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." Este estándar valdrá el 30% de la nota final de cada trimestre. Al final de la evaluación se hará la media aritmética de todos los trabajos presentados evaluados por estándares de aprendizaje. Esa media supondrá el 70% de la nota, el 30% restante se obtendrá de la puntuación obtenida en el estándar 3.2.

Para la evaluación del estándar 3.2. los criterios serán:  
Presentación de todos los ejercicios de la evaluación realizados.  
Limpieza y buena presentación.  
Cuidado de los materiales de dibujo. Este punto se evaluará mediante la observación.  
Cuidado de la limpieza de la clase y de su entorno de trabajo. Evaluable mediante la observación.

La nota final del curso será el resultado de hacer la media aritmética de las calificaciones de los tres trimestres.

Los alumnos que obtienen una calificación negativa al final del curso, deberán presentarse en la fecha que se indique en el mes de septiembre para la recuperación del mismo.

Los alumnos deben presentar los ejercicios no realizados o que no hayan superado los estándares de aprendizaje. Para aprobar la materia se deberán presentar todos los ejercicios solicitados como cumplimiento del estándar 11.7.

Los alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores tendrán la oportunidad de superar la misma realizando una serie de ejercicios propuestos por el departamento y que podrán adquirir en el centro en forma de fotocopias de fichas para completar. Para superar la materia se deberán presentar todos los ejercicios solicitados como cumplimiento del estándar 3.2.

El jefe del departamento y cada profesor, si le da clase al alumno, informará personalmente a cada alumno con la materia pendiente de algún curso anterior, sobre los detalles y la realización de dichos ejercicios. También serán informados debidamente sobre los periodos a lo largo del curso en los que podrán presentar estos ejercicios para su evaluación.

## 13. VINCULACIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### 13.1 COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar un proyecto, seleccionando, entre los distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión.
- Reconocer los distintos lenguajes visuales en las imágenes del entorno y clasificarlos según su finalidad
- Participar y elaborar proyectos de creación visual en grupo, como producciones videográficas o plásticas, aplicando las habilidades propias del lenguaje visual y plástico.
- Importancia del uso correcto del lenguaje plástico-visual tanto en la expresión como en la producción

### 13.2 COMPETENCIA MATEMÁTICA

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional con la aplicación de técnicas gráficas y plásticas para conseguir resultados concretos dependiendo de las intenciones en cuanto a los elementos visuales (luz, sombra, textura) y su relación.
- Analizar la estructura de formas de la naturaleza determinado ejes, direcciones y proporciones.
- Representar geoméricamente formas naturales y artificiales.

### 13.3 COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y EN LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.
- Describir gráfica y plásticamente una forma dada, identificando sus elementos constitutivos: la configuración estructural, las texturas y el color.
- Reconocer y diferenciar los procesos, técnicas, estrategias y materiales en la creación de imágenes del entorno audiovisual y multimedia.

### 13.4 TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.
- Reconocer distintos soportes y técnicas de expresión graficoplásticas.
- Participar y elaborar proyectos de creación visual en grupo, como producciones videográficas o plásticas, aplicando las habilidades propias del lenguaje visual y plástico

### 13.5 COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo y atendiendo a la diversidad cultural.
- Apreciar y valorar el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Autónoma y de otras culturas distintas de la propia.
- Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.
- Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos, como producciones videográficas o plásticas de gran tamaño, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.

### 13.6 13.6 COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- TODOS los criterios de evaluación citados en el punto correspondiente son válidos para evaluar la competencia cultural y artística.

### 13.7 COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar un proyecto, seleccionando, entre los distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión.

-Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales.

-Interpretar composiciones buscando distintas alternativas en la organización de la forma.

-Buscar distintas variables compositoras en un determinado campo visual, teniendo en cuenta los conceptos de encuadre y equilibrio entre todos los elementos constitutivos.

### 13.8 AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

-Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.

-Conocer distintos medios de expresión graficoplástica.

-Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.