

# 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 - 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».

Es fundamental al realizar una programación educativa, el conocer el contexto social en donde se enclava nuestro centro. De esta manera articularemos una programación real que nos sirva a las necesidades educativas de nuestros alumnos.

El alumnado al que va dirigida esta programación está compuesto, mayoritariamente, por chicos y chicas residentes y naturales de la localidad de Albox, municipio cuya principal actividad económica se centra en el comercio, el sector transporte y el de servicios. Predomina un alumnado procedente de familias de clase media, aunque curiosamente es significativo el nivel alto de estudios de bastantes de los progenitores.

Se ha programado en base a los resultados de las evaluaciones iniciales, para cuyas pruebas, ha existido coordinación con los colegios de educación primaria locales de donde procede mayoritariamente el alumnado. Existe también, no obstante, un grupo de alumnos-as de extracción social más humilde que manifiesta carencias académicas y educativas. Es también muy destacable la presencia de alumnos-as de distintas nacionalidades con diferentes idiomas y culturas, así como distintos grados de integración con el alumnado local.

Esta diversidad presente en el alumnado es atendida convenientemente, recurriendo a la toma de las medidas de atención a la diversidad necesarias en cada caso concreto.

### 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».

Jefe de Departamento: Matilde Murillo Martín. Se trata de un departamento unipersonal, aunque en 1º ESO y un grupo de 2ª ESO la EPVA la imparte Daniel Genil Rivero del departamento de Tecnología.

Se imparten clases de Ed. Plástica visual y audiovisual en los siguientes cursos y grupos:

1º de E.S.O. grupos A, B y C. Carga horaria semanal: 6 horas.

2º de E.S.O. grupos A, B y C. Carga horaria semanal: 6 horas.

4º DE E.S.O. grupos A-B. Carga horaria semanal: 3 horas

Se imparten clases de Dibujo Técnico en los siguientes cursos y grupos:

1º de Bachillerato Tecnológico. Carga horaria semanal: 4 horas

2º de Bachillerato Tecnológico. Carga horaria semanal: 4 horas.

El Departamento de Dibujo se reunirá con carácter ordinario los martes de 16:30 Horas a 17:30 horas, y de forma extraordinaria siempre que sea necesario. En estas reuniones se tratarán todas las cuestiones relativas al normal funcionamiento del departamento, desarrollo de las clases y seguimiento de la programación, seguimiento de las medidas educativas correctoras y cualquier otro tema de interés, facilitando así una posible modificación de los distintos apartados por cualquier causa no prevista.

El Departamento hará un seguimiento de la programación después de cada sesión de evaluación y analizará los logros y dificultades, así como el análisis de los resultados, en tantos por ciento, de los alumnos que superan o no los objetivos.

El Departamento de Dibujo se reunirá con carácter ordinario los martes de 16:30 a 17:30, cada 15 días, con el coordinador del Área Artística.

### 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) Apreiciar 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.

#### Orientaciones metodológicas para la ESO

- a) La metodología didáctica será fundamentalmente activa y participativa, favoreciendo el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula.
- b) Se tendrá en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje que favorezcan la capacidad del alumnado. de aprender por sí mismos.
- c) Se parte del nivel de desarrollo del alumnado, en sus distintos aspectos, para construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren dicho nivel de desarrollo.
- d) Se da prioridad a la comprensión de los contenidos que se trabajan frente a su aprendizaje mecánico.
- e) Se propician oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos, de modo que el alumnado pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido.
- f) Se fomenta la reflexión personal sobre lo realizado y la elaboración de conclusiones con respecto a lo que se ha aprendido, de modo que las alumnas y los alumnos puedan analizar su progreso respecto a sus conocimientos.

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

Se planteará durante la primera quincena una prueba de nivel, que permita conocer el punto de partida del nivel del alumnado. Se desarrollarán los contenidos según las siguientes actuaciones:

Exposición de contenidos teóricos en el aula.

El profesor expondrá los contenidos haciendo partícipe al alumnado con intervenciones que despierten su interés. Los alumnos tomarán apuntes de los aspectos más relevantes de cada unidad didáctica, también con el objetivo de trabajar las materias instrumentales.



Trabajo individual en el aula.

Para fomentar el aprendizaje significativo de los alumnos, se plantearán ejercicios y trabajos en el aula, guiados por el profesor que atenderá a los problemas que éstos planteen en el desarrollo de la actividad. Se tratará de que asimilen conceptos nuevos. Los alumnos/as trabajan con el cuaderno de prácticas.

Trabajo en grupo en el aula.

Se formarán grupos de 2 o 3 alumnos. La actividad en grupo permite el trabajo cooperativo, el intercambio de opiniones y la búsqueda de soluciones conjuntas, además de permitir observar el comportamiento de las alumnas y de los alumnos (inhibición, pasotismo, liderazgo, etc.)

Trabajo individual fuera del aula.

Para afianzar los aprendizajes de la materia, se plantearán trabajos individuales de investigación en forma de fichas de trabajo para el primer ciclo, que se relacionarán con la U.D. que así lo requiera.

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

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

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

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

#### **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

La evaluación puede realizarse con la ayuda de una variada gama de instrumentos, como son:

##### **OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA.**

Evaluaremos los contenidos con recogida de datos diaria y concreta en el diario del profesor:

- Conocimientos previos.
- Asistencia y puntualidad.
- Participación y actitud.
- Aportación de ideas y soluciones.
- Aprovechamiento en general.
- Cuaderno de trabajo.

##### **REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES.**

Evaluaremos los trabajos de los alumnos y alumnas, con cuadernos donde se recojan la expresión y explicación del proceso de trabajo a través de:

- Cumplimiento de los plazos de entrega o puntualidad en la entrega.
- Corrección en la presentación del trabajo.
- Originalidad y creatividad en las soluciones.
- Organización y planificación del trabajo.
- Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas.
- Búsqueda y organización de la información.
- Comunicación oral o escrita sobre su trabajo.
- Corrección en la ejecución o solución de las actividades.

#### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y AUTOEVALUACIÓN.

- Autoevaluación (nivel de autoexigencia, implicación y logros):
- Corrección en la presentación del trabajo.
- Originalidad y creatividad en las soluciones.
- Aportación de ideas y soluciones.
- Organización y planificación del trabajo.
- Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas.

#### PRUEBAS OBJETIVAS.

- Análisis de las actividades realizadas (prueba escrita, práctica, oral, debate¿) como son:
- Adquisición de conceptos.
- Comprensión.
- Razonamiento.
- Corrección en la ejecución y en la presentación del trabajo.
- Originalidad y creatividad.
- Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas.

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

Los centros docentes desarrollarán las medidas, programas, planes o actuaciones para la atención a la diversidad establecidas en el Capítulo IV del Decreto 111/2016, de 14 de Junio, así como en el Capítulo IV de la Orden de 14 de julio de 2016 en el marco de la planificación de la Consejería competente en materia de educación.

La Educación Secundaria Obligatoria se organiza de acuerdo con los principios de educación común y de atención a las necesidades de todos alumnos. Pero estos tienen distinta formación, distintas capacidades, distintos intereses... Por ello, la atención a la diversidad debe convertirse en un aspecto esencial de la práctica docente diaria.

En nuestro caso, la atención a la diversidad se contempla en tres niveles o planos: en la programación, en la metodología y en los materiales.

##### 1. Atención a la diversidad en la programación

La programación debe tener en cuenta los contenidos en los que los alumnos consiguen rendimientos muy diferentes. Aunque la práctica y resolución de problemas puede desempeñar un papel importante en el trabajo que se realice,

el tipo de actividad concreta y los métodos que se utilicen deben adaptarse según el grupo de alumnos. De la misma manera, el grado de complejidad o de profundidad que se alcance no puede ser siempre el mismo. Por ello se aconseja organizar las actividades en actividades de refuerzo y de ampliación, de manera que puedan trabajar sobre el mismo contenido alumnos de distintas necesidades.

La programación debe también tener en cuenta que no todos los alumnos progresan a la misma velocidad, ni con la misma profundidad. Por eso, la programación debe asegurar un nivel mínimo para todos los alumnos al final de

la etapa, dando oportunidades para que se recuperen los contenidos que quedaron sin consolidar en su momento, y de profundizar en aquellos que más interesen al alumno.

## 2. Atención a la diversidad en la metodología

Desde el punto de vista metodológico, la atención a la diversidad implica que el profesor:

- Detecte los conocimientos previos, para proporcionar ayuda cuando se detecte una laguna anterior.
- Procure que los contenidos nuevos enlacen con los anteriores, y sean los adecuados al nivel cognitivo.
- Intente que la comprensión de cada contenido sea suficiente para que el alumno pueda hacer una mínima aplicación del mismo, y pueda enlazar con otros contenidos similares.

## 3. Atención a la diversidad en los materiales utilizados

Como material esencial se utilizará los apuntes del profesore. El uso de materiales de refuerzo o de ampliación, tales como las fichas de consolidación y de profundización que el profesor puede encontrar permite atender a la diversidad en función de los objetivos que se quieran trazar.

De manera más concreta, se especifican a continuación los instrumentos para atender a la diversidad de alumnos que se han contemplado:

- Variedad metodológica.
- Variedad de actividades de refuerzo y profundización.
- Multiplicidad de procedimientos en la evaluación del aprendizaje.
- Diversidad de mecanismos de recuperación.
- Trabajo en pequeños grupos.
- Trabajos voluntarios.

Estos instrumentos pueden completarse con otras medidas que permitan una adecuada atención de la diversidad, como:

- Llevar a cabo una detallada evaluación inicial.
- Favorecer la existencia de un buen clima de aprendizaje en el aula.
- Insistir en los refuerzos positivos para mejorar la autoestima.
- Aprovechar las actividades fuera del aula para lograr una buena cohesión e integración del grupo.

Si todas estas previsiones no fuesen suficientes, habrá que recurrir a procedimientos institucionales, imprescindibles cuando la diversidad tiene un carácter extraordinario, como pueda ser significativas deficiencias en capacidades de expresión, lectura, comprensión, o dificultades originadas por incapacidad física o psíquica.

Programas de refuerzo para la recuperación de los aprendizajes no adquiridos.

1. El alumnado que promocione sin haber superado todas las áreas o materias seguirá un programa de refuerzo destinado a la recuperación de los aprendizajes no adquiridos y deberá superar la evaluación correspondiente a dicho programa.
2. Los programas de refuerzo para la recuperación de los aprendizajes no adquiridos incluirán el conjunto de actividades programadas para realizar el seguimiento, el asesoramiento y la atención personalizada al alumnado con áreas o materias pendientes de cursos anteriores, así como las estrategias y criterios de evaluación.
3. En el caso de áreas y materias no superadas que tengan continuidad en el curso siguiente, el profesorado responsable de estos programas será el profesorado de la materia correspondiente.
4. En el supuesto de materias que no tengan continuidad en el curso siguiente el programa de refuerzo para la recuperación de los aprendizajes no adquiridos se asignará a un profesor o profesora del departamento correspondiente.

5. El alumnado de educación secundaria obligatoria que no obtenga evaluación positiva en el programa de recuperación a la finalización del curso podrá presentarse a la prueba extraordinaria de la materia correspondiente. A tales efectos, el profesor o profesora que tenga a su cargo el programa elaborará un informe sobre los objetivos y contenidos no alcanzados y la propuesta de actividades de recuperación. (Modelo en Anexo I). Así mismo, los porcentajes referidos a los programas de recuperación de pendientes quedarán ligados a los acordados por el área de competencias correspondiente para el curso corriente.

Planes específicos personalizados para el alumnado que no promocione de curso.

1. El alumnado que no promocione de curso seguirá un plan específico personalizado, orientado a la superación de las dificultades detectadas en el curso anterior.

2. Estos planes podrán incluir un conjunto de actividades programadas para realizar un seguimiento personalizado del mismo y el horario previsto para ello.

Alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.

El alumnado NEAE tendrá las adaptaciones correspondientes para cada nivel si así lo requiere, una vez revisado por parte del Departamento de Orientación, y en base a los resultados de la Evaluación inicial que sean concluyentes.

Dado el carácter práctico de la asignatura las adaptaciones frecuentes son no significativas y relacionadas con la temporalización y metodología de los contenidos que no estén relacionados con la geometría.

Las principales medidas que se adoptan tanto individuales como a nivel de grupo son:

Atención a la diversidad en la metodología:

La atención a la diversidad, desde el punto de vista metodológico, debe estar presente en todo el proceso de aprendizaje y llevar al profesor a:

-Detectar los conocimientos previos de los alumnos al empezar un tema. A los alumnos en los que se detecte una laguna en sus conocimientos se les debe proponer una enseñanza compensatoria, en la que debe desempeñar un papel importante el trabajo en situaciones concretas.

-Procurar que los contenidos nuevos que se enseñan conecten con los conocimientos previos y sean adecuados a su nivel cognitivo.

-Intentar que la comprensión del alumno de cada contenido sea suficiente para una mínima aplicación y para enlazar con los contenidos que se relacionan con él.

Atención a la diversidad en los materiales utilizados:

Como material esencial debe considerarse el libro base. El uso de materiales de refuerzo o ampliación, tales como los cuadernos monográficos, permite atender a la diversidad en función de los objetivos que nos queramos fijar.

De manera más concreta, se especifican a continuación los instrumentos para atender a la diversidad de alumnos que se han contemplado:

-Variedad metodológica.

-Variedad de actividades de refuerzo y profundización.

-Multiplicidad de procedimientos de evaluación del aprendizaje.

-Diversidad de mecanismos de recuperación.

-Trabajo en pequeños grupos.

-Trabajos voluntarios.

Estos instrumentos pueden ser completados con algunas otras medidas que permitan una adecuada atención a la diversidad, como podrían ser:

- Hacer una detallada evaluación inicial.
- Favorecer la existencia de un buen clima de aprendizaje en el aula.
- Insistir en los refuerzos positivos para mejorar la autoestima.
- Aprovechar las actividades fuera del aula para lograr una buena cohesión e integración del grupo.

Si todas estas previsiones no fuesen suficientes para atender a la diversidad, habría que recurrir a los procedimientos institucionales de atención a la diversidad cuando esta es de carácter extraordinario.

Se entiende por diversidad de carácter extraordinario tanto las deficiencias en capacidades de lectura, comprensión de lo que se lee, utilización de técnicas de estudio adecuadas, expresión oral y escrita, como las dificultades que nacen de problemas de incapacidad física o psíquica para seguir esta programación didáctica.

A los alumnos con dificultades físicas o psíquicas que les impidan seguir el desarrollo normal de la programación didáctica, previo informe psicopedagógico del Departamento de Orientación, se les elaboraría, con la necesaria asesoría del mismo, la adaptación curricular necesaria en lo referido a:

- Adaptación de objetivos y contenidos.
- Graduación de criterios y procedimientos de evaluación.
- Metodología.
- Elección de materiales didácticos.
- Agrupamientos.
- Organización espacio-temporal.
- Programas de desarrollo individual.
- Refuerzos o apoyos.
- Adaptación al ritmo de aprendizaje de los alumnos.

#### **K. Actividades complementarias y extraescolares**

En el Departamento de Dibujo se tienen previstas las siguientes actividades extraescolares y complementarias:

- Se realizará una visita al Museo Ibáñez de Olula del Río con alumnado de 1º ESO en el segundo trimestre.
- Dibujo del natural. Realización de dibujos del natural en el entorno próximo al instituto con 4º ESO.
- Concurso de Felicitaciones de Navidad con 1º y 2º ESO al final del primer trimestre.
- Realización de carteles con 1º y 2º de ESO antes del 30 de enero para celebrar el Día de la paz.
- Se propone realizar una actividad de búsqueda de información sobre aspectos relacionados con la cultura andaluza para el 28 de febrero: Día de Andalucía y realizar a partir de esta un mural.
- Actividad de búsqueda de información en Internet sobre ¿la mujer en el arte? para la realización de distintos carteles para la celebración del 8 de marzo: Día de la mujer.
- También para conmemorar el día de la mujer con alumnado de 4º ESO realizaremos un mural.
- Exposición de los mejores trabajos artísticos realizados por alumnos durante la semana cultural.
- Participación y colaboración del departamento de plástica en los diferentes planes y proyectos del instituto, siempre que sea posible.

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

Decidido por el equipo de área.

**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.

#### Objetivos

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

#### Contenidos

##### Bloque 1. Expresión plástica

- 1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.
- 1.2. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
- 1.3. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

#### Contenidos

##### Bloque 1. Expresión plástica

- 1.2. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
- 1.3. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.

#### Competencias clave

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

#### Estándares

EPVA1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.  
EPVA2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.  
EPVA3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

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

#### Objetivos

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

#### Contenidos

##### Bloque 1. Expresión plástica

- 1.2. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
- 1.7. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.

#### Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender

### Competencias clave

CEC: Conciencia y expresiones culturales

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 1. Expresión plástica

- Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.
- El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
- Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

#### Objetivos

- Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- 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.
- Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

### Contenidos

#### Bloque 1. Expresión plástica

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

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 1. Expresión plástica**

- 1.2. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
- 1.4. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 1. Expresión plástica**

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

- 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
- 6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

**Contenidos**

**Bloque 1. Expresión plástica**

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

**Competencias clave**

- CD: Competencia digital

**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

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

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

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

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

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

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

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

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

**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

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

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

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

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

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

**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

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

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

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

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

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

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

1.9. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de

materiales y objetos de desecho.

### Competencias clave

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

### Estándares

EPVA1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.  
 EPVA2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.  
 EPVA3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones, 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.

#### Objetivos

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

#### Contenidos

##### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.1. Percepción visual.

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

#### Contenidos

##### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.2. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.

#### 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 signifiicante y significado en un signo visual.

#### Objetivos

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

#### Contenidos

##### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.4. Significante y significado.

#### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

#### Estándares

EPVA1. Distingue significativo y significado en un signo visual.

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

#### Objetivos

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

#### Contenidos

##### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.3. Grados de iconicidad.

#### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

#### Estándares

EPVA1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

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

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

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

#### Objetivos

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

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

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

#### Contenidos

##### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.3. Grados de iconicidad.

2.4. Significante y significado.

#### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

#### Estándares

EPVA1. Distingue símbolos de iconos.

EPVA2. Diseña símbolos e iconos.

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

#### Objetivos

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

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

y mejora del patrimonio.

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

### Contenidos

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.5. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.

2.6. Interpretación y comentarios de imágenes.

### Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

### Estándares

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

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

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

#### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.8. La imagen publicitaria. Recursos.

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

2.10. Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía.

### Competencias clave

CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

### Estándares

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

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

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

#### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.11. Elementos básicos para la realización fotográfica.

2.12. Encuadres y puntos de vista.

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

### Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

### Estándares

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

- 2.14. Imágenes en movimiento: el cine y la televisión.
- 2.15. Orígenes del cine. elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
- 2.16. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

- 2.16. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
- 2.17. Medios de comunicación audiovisuales.
- 2.18. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

- 2.6. Interpretación y comentarios de imágenes.
- 2.8. La imagen publicitaria. Recursos.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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



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

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

**Contenidos****Bloque 2. Comunicación audiovisual**

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

**Contenidos****Bloque 2. Comunicación audiovisual**

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

**Contenidos****Bloque 2. Comunicación audiovisual**

- 2.5. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- 2.8. La imagen publicitaria. Recursos.
- 2.16. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.

**Competencias clave**

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

### Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

### Contenidos

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual

- 2.15. Orígenes del cine. elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
- 2.16. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
- 2.19. Animación. relación cine y animación.
- 2.20. Animación tradicional.
- 2.21. Animación digital bidimensional o tridimensional.

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

### Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

### Contenidos

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual

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

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

### Objetivos

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

#### Contenidos

##### Bloque 3. Dibujo técnico

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

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

#### Contenidos

##### Bloque 3. Dibujo técnico

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

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

#### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

#### Contenidos

##### Bloque 3. Dibujo técnico

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

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

#### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

#### Contenidos

##### Bloque 3. Dibujo técnico

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

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

3.4. Teorema de Thales y lugares geométricos.

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

#### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

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

#### Contenidos

##### Bloque 3. Dibujo técnico

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

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

3.4. Teorema de Thales y lugares geométricos.

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

#### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

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

#### Contenidos

##### Bloque 3. Dibujo técnico

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

3.4. Teorema de Thales y lugares geométricos.

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

#### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

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

#### Contenidos

##### Bloque 3. Dibujo técnico

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

3.4. Teorema de Thales y lugares geométricos.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

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

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

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

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

3.4. Teorema de Thales y lugares geométricos.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

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

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

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

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

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

3.4. Teorema de Thales y lugares geométricos.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

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

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

3.4. Teorema de Thales y lugares geométricos.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

EPVA2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

3.4. Teorema de Thales y lugares geométricos.

**Competencias clave**

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,  $\zeta$ ).

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

**Objetivos**

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

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su

aplicación en el mundo del arte y del diseño.

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

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

### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

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

### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

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

### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

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

### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

### Estándares



**Estándares**

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

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

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

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

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

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

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

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

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

3.9. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

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

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

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

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

3.13. Aplicación de coeficientes de reducción.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

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

## Contenidos

### Bloque 3. Dibujo técnico

- 3.11. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.
- 3.12. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
- 3.13. Aplicación de coeficientes de reducción.

## Competencias clave

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

## Estándares

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

**C. Ponderaciones de los criterios**

<b>Nº Criterio</b>	<b>Denominación</b>	<b>Ponderación %</b>
EPVA.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1,78
EPVA.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	1,78
EPVA.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	1,78
EPVA.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.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1,78
EPVA.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1,78
EPVA.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	1,78
EPVA.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	1,78
EPVA.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	1,78
EPVA.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	1,78
EPVA.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	1,78
EPVA.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	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.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	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.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	1,78
EPVA.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	1,78
EPVA.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	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.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.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	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.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.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	1,78
EPVA.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	1,78
EPVA.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	1,78
EPVA.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	1,78
EPVA.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	1,78
EPVA.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	1,78
EPVA.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	1,78
EPVA.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.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos	1,78
EPVA.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	1,78
EPVA.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	1,78
EPVA.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	1,78
EPVA.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	1,78
EPVA.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	1,78
EPVA.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	1,78
EPVA.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	1,78
EPVA.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	1,78
EPVA.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	1,78
EPVA.27	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	1,78

EPVA.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	1,78
EPVA.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	2,1
EPVA.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	1,78
EPVA.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	1,78
EPVA.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	1,78

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

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Lenguaje visual	7 SESIONES
Número	Título	Temporización
2	Elementos básicos de la expresión plástica	7 SESIONES
Número	Título	Temporización
3	El color	7 SESIONES
Número	Título	Temporización
4	Las formas	7 SESIONES
Número	Título	Temporización
5	La forma en el espacio	7 SESIONES
Número	Título	Temporización
6	La figura humana	6 SESIONES
Número	Título	Temporización
7	Trazados geométricos	7 SESIONES
Número	Título	Temporización
8	Formas poligonales	7 SESIONES
Número	Título	Temporización
9	Formas simétricas	5 SESIONES

#### E. Precisiones sobre los niveles competenciales

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

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

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

argumentos, etc.

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

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

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

En relación al desarrollo de la competencia social y cívica (CSC) esta materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales. La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

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

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

El desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) facilitará que el alumnado tenga iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés.

Se promoverá que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.

## 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». (Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía)

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.

Así mismo, 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.

## G. Materiales y recursos didácticos

Se establecen los siguientes criterios generales que ayudan a evaluar la pertinencia de la selección:

1. Adecuación al contexto educativo del Centro.
2. Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados de la programación.
3. Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de temas transversales.
4. Acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
5. Adecuación a los criterios de evaluación del centro.



6. Variedad de las actividades, distinta tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.
7. Claridad y amenidad gráfica y expositiva.
8. Existencia de otros recursos que facilitan la tarea educativa.

Entre los recursos didácticos, el profesor podrá utilizar los siguientes:

- La explicación del profesor cuando sea estrictamente necesaria; si no es imprescindible, mejor que los propios alumnos vayan progresando en el autoaprendizaje.
- Libro de texto.
- Blocs de dibujo.
- Lápices de distinta dureza, lápices de colores, rotuladores, ceras, acuarelas, etc.
- Material de dibujo (regla, compás, etc.).
- Material para reciclaje.
- Material informático. Una cámara digital, internet, programas de tratamiento de texto y de imágenes, y anuncios publicitarios audiovisuales.
- Papel de todos los tipos, cartulinas, cartón, etc.
- Láminas de arte.
- Plastilina, arcilla, escayola, etc.
- Instrumentos de modelaje.
- Libros de apoyo y bibliografía de consulta del departamento de Dibujo.
- Uso de las fichas de trabajo, actividades interactivas, animaciones, vídeos, autoevaluaciones, etc.
- Uso del entorno digital para la interacción profesor-alumno de manera individualizada.
- Uso de las TIC. Entre otras, recomendamos las siguientes direcciones web:

Páginas web de museos, monográficas de artistas, etc.

<http://www.saviadigital.com>.  
<http://www.smconectados.com>.  
<http://www.profes.net>.  
<http://www.librosvivos.net>.  
<http://www.educacionplastica.net/>.  
<http://blog.educastur.es/luciaag/>.  
<http://sites.google.com/site/bibliotecaespiralcromatica/>.  
<http://www.artehistoria.jcyl.es/>.  
<http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/>.  
<http://www.educared.org>.

Lectura:

En cada unidad didáctica se realizarán lecturas y búsquedas en la red de temas relacionados con la misma, individualmente y en grupo.

Se expondrán dichos trabajos en el aula, favoreciendo así la investigación, el trabajo en equipo y la mejora de la técnica expositiva.

Actividades complementarias:

El Departamento de Educación Plástica y visual participará, como no podía ser menos, en algunas actividades complementarias organizadas por el Departamento de dichas actividades, entre ellas están:

- Participación del alumnado en los concursos de diseño propuestos por el Centro
- Organización y coordinación del concurso de tarjetas navideñas, actividad que se propone para que los alumnos del 1º ciclo la trabajen en clase, así como los alumnos del 2º ciclo que voluntariamente quieran participar.
- Colaboración para la celebración del "día de Andalucía", "día de la no violencia contra las mujeres", "día de la Constitución".

## H. Precisiones sobre la evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la educación secundaria obligatoria será integradora,

teniendo en cuenta la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el desarrollo de las competencias clave. La evaluación de la materia se realizará de manera diferenciada por el profesor que la imparte, teniendo en cuenta los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables. Además, la evaluación será continua, detectando las dificultades de aprendizaje en el momento que se produzcan, adoptando las medidas necesarias que permitan al alumnado mejorar su proceso de aprendizaje y les garantice la adquisición de las competencias clave para continuar el proceso educativo.

### 1. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN:

La evaluación es un sistema que comprueba si un proceso ha cumplido una realidad en relación a un modelo establecido, plasmado a través de unos objetivos. La evaluación educativa es un valioso instrumento de seguimiento y de valoración de los resultados obtenidos, así como la mejora de los procesos que permiten obtenerlos.

La evaluación a lo largo del curso será continua y formativa, realizando un balance de la misma al final de cada trimestre o coincidiendo con los periodos asignados para evaluaciones por el equipo directivo del centro docente.

Será fundamentalmente formativa, dándole más importancia al proceso que al resultado. Para ello utilizaremos los siguientes instrumentos:

- Actitud hacia la materia.
- Trabajo individualizado y en equipo. Colaboración con sus compañeros y con el profesor.
- Comportamiento y normas de convivencia en el aula, en el centro y en las actividades lectivas complementarias que se desarrollen fuera de este.
- Presentación y limpieza en los trabajos realizados: La materia de EPVA tiene un gran porcentaje de aplicación práctica, por lo que los trabajos y láminas propuestos serán de entrega obligatoria y dentro de los plazos fijados por el profesor con la flexibilidad necesaria.
- Asistencia y puntualidad a clase.

Los elementos de referencia para concretar la evaluación de los instrumentos citados serán:

1. Control del conocimiento sobre los contenidos teóricos de la materia (bloques temáticos propuestos) reflejados en la realización de las láminas o trabajos (individuales o en equipo) evaluando cada uno de los criterios de dichos bloques.
2. Proceso de realización de cada lámina o trabajo práctico (con sus correspondientes criterios).
3. Observación continuada por parte del profesor de la actividad cotidiana en el aula.

Los criterios de evaluación, además de permitir la valoración del tipo y grado de aprendizaje adquirido, se convierten en referente fundamental para valorar la adquisición de las competencias clave.

2. LOS REFERENTES PARA LA EVALUACIÓN Los referentes para la evaluación de la materia son:

- a) Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizajes vinculados con la materia.
- b) Las programaciones didácticas elaboradas para cada una de las materias y ámbitos.
- c) Los criterios y procedimientos de evaluación especificados en el proyecto educativo del centro docente, entendidos como el conjunto de acuerdos que concretan y adaptan al contexto del centro docente el proceso de la evaluación.

En el epígrafe 5 se incluyeron los criterios de evaluación que han de servir como referente para la evaluación. Dichos criterios se concretan en los estándares de aprendizaje evaluables, que son la referencia concreta fundamental a la hora de evaluar. Las herramientas de evaluación que se propongan, por tanto, no deben intentar medir el grado de consecución de los contenidos en sí mismos, sino de los estándares de aprendizaje propuestos que, intrínsecamente, siempre implicará la adquisición de los contenidos asociados.

### 3. LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

Deben establecerse procedimientos de evaluación e instrumentos de obtención de datos que ofrezcan validez y fiabilidad en la identificación de los aprendizajes adquiridos, para poder evaluar el grado de dominio de las competencias correspondientes a la materia y al nivel educativo. De ahí la necesidad de establecer relaciones entre los estándares de aprendizaje evaluables y las competencias a las que contribuyen que se explicitó en el

epígrafe 5 de este documento. Así, los niveles de desempeño de las competencias se podrán medir a través de indicadores de logro, tales como rúbricas o escalas de evaluación, o pruebas objetivas y situaciones creadas evaluables, que es nuestro caso, las actividades y actitudes evaluables serán diseñadas y observadas respectivamente para indicar el nivel de logro de los estándares. Estos indicadores de logro incluirán rangos dirigidos a la evaluación de desempeños, que tengan en cuenta el principio de atención a la diversidad.

El conjunto de estándares de aprendizaje evaluables de un área o materia determinada dará lugar a su perfil de área o materia. Dado que los estándares de aprendizaje evaluables se ponen en relación con las competencias, este perfil permitirá identificar aquellas competencias que se desarrollan a través de esa área o materia. A su vez, el conjunto de estándares de aprendizaje evaluables de las diferentes áreas o materias que se relacionan con una misma competencia da lugar al perfil de esa competencia (perfil de competencia), que deben recogerse, por cursos, en el proyecto educativo de centro.

#### 4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los referentes fundamentales para la evaluación han de ser los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje. La calificación de cada criterio de evaluación se obtendrá a partir de las calificaciones logradas en los estándares de aprendizaje evaluables en los que dicho criterio se concreta, calculándose la nota media directa o, cuando proceda, estableciendo la ponderación que se considere pertinente. A su vez, la calificación de la materia debe conseguir a partir de las calificaciones obtenidas en cada criterio de evaluación, bien de manera directa, bien estableciendo la ponderación que se considere.

Se evaluará teniendo en cuenta que el alumno/a deberá estar capacitado para plasmar gráfica y plásticamente ideas propias con los medios, procedimientos y técnicas aprendidos durante el curso o ciclo (según proceda), y para colaborar en trabajos y actividades colectivas con respecto hacia todas las demás personas que participen, sean cuales sean sus diferencias. También deberá estar capacitado para apreciar, valorar y respetar la riqueza cultural que le rodea y cualquier otra manifestación artística y cultural que se desarrolle en el exterior de su entorno.

Por tanto, además de los criterios de evaluación por ciclo o curso, relacionados directamente con los objetivos y las competencias clave propios del área y recogidos en el PCC, al que remitimos para su consulta, para facilitar el registro de las observaciones se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- Claridad de expresión en los conceptos generales y en los términos específicos.
- Mayor fuerza expresiva, libertad y sensibilidad en el desarrollo de los trabajos plásticos.
- Más capacidad de análisis gráfico y plástico de las cualidades estéticas del entorno.
- Mayor cantidad de detalles y de matices de distintas técnicas empleadas.
- Mayor precisión, claridad y limpieza en los ejercicios de trazado lineal y también en los artísticos.
- Reconocer el material y los instrumentos adecuados a diversas técnicas y manejar correctamente los seleccionados para sus trabajos.
- Atiende y muestra interés por el trabajo en clase.
- Traer diariamente el material necesario para poder trabajar en clase.
- Asiste a clase con regularidad y falta o se retrasa sólo justificadamente.
- Tiene ilusión por aprender.
- Muestra autonomía e iniciativa crítica.
- Lleva el trabajo al día y los entrega con puntualidad.
- Tiene el material limpio y ordenado.
- Valora el trabajo bien hecho.
- Valora la utilidad de lo aprendido.
- Mayor cooperación y solidaridad en las actividades o trabajos de grupo.
- Respeto por el medio ambiente, utilización razonada y ecologista de los recursos materiales propios y comunes, así como por el reciclaje de los mismos.
- Respeto por lo demás en los actos y en las formas, comportamiento democrático.

#### 5. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos que han de medir los aprendizajes de los alumnos deberán cumplir unas normas básicas:

- a) Deben ser útiles, esto es, han de servir para medir exactamente aquello que se pretende medir: lo que un alumno sabe, hace o cómo actúa.
- b) Han de ser viables, su utilización no ha de entrañar un esfuerzo extraordinario o imposible de alcanzar.

Los instrumentos con los que se valorarán las informaciones recogidas teniendo en cuenta los anteriores criterios de evaluación serán: se establece un 70 % de carga criterial para las láminas y ejercicios prácticos, un 20% de carga criterial para los ejercicios teóricos y preguntas orales, que reflejan en su resultado de evaluación el logro de objetivos y desarrollo de capacidades directamente, un 10% de carga criterial a la observación directa, correspondiente a la valoración de trabajo diario (observaciones del profesor en clase y su anotación en el cuaderno del profesor, limpieza y orden en el bloc, inventiva y puntualidad en la entrega, se incluye la actitud en situaciones competenciales y actitud en clase como respetar las normas de clase, el trabajo diario o traer el material necesario).

Aquellos alumnos que tengan más de un 20% de faltas de asistencia del total de las horas al trimestre del área, sin justificar, la evaluación trimestral será negativa, es decir que supondrá el suspenso automático, ya que esta etapa educativa es obligatoria y su asistencia, por tanto, también. Más de cuatro retrasos injustificados bajarán un punto la nota global.

Por otra parte, aquellas actividades, que establecidas en la programación o espontáneamente, a raíz de cualquier evento que se considere de interés, se realicen complementaria o extraescolarmente, es decir fuera del centro, serán de obligada asistencia y, en el caso en el que la falta se justifique y sólo así, el alumno/a tendrá que realizar un trabajo, que se explicitará para cada actividad, y que será evaluado con carácter de examen. De no justificarse la falta el alumno tendrá una nota negativa con carácter de examen. En las actividades extraescolares en las que sea necesario seleccionar parte del alumnado se aplicaran los siguientes criterios: -tener actitud de interés y trabajo constantes en la asignatura avaladas por las observaciones de la profesora y las anotaciones del cuaderno; -no poseer ningún parte leve o grave. Este último criterio puede ser anulado por la profesora si, según su juicio, cree que prevalece el primero en nuestra área y siempre que no contravenga ninguna norma del centro.

Para superar el curso positivamente es necesario que los objetivos de este estén alcanzados en más del 50%, y como la evaluación es individualizada y sumativa, se entiende que si hay dos trimestres suspensos el curso estará evaluado negativamente. En este caso se procederá a una evaluación extraordinaria (evaluación extraordinaria de septiembre), una vez finalizadas las clases, mediante una serie de ejercicios que el alumno realizará en la fecha establecida y que serán de carácter teórico-práctico, donde se desarrollarán conceptos, procedimientos y se reflejarán las actitudes que el alumno/a haya recuperado hasta la fecha. Para facilitar al alumnado esta prueba, los contenidos a evaluar serán de los tres trimestres, incluido aquel que hubiera superado positivamente con objeto de que haya más probabilidad de que alcance el aprobado al realizar ejercicios que se supone que ya domina.

Los alumnos de 1º que hayan suspendido nuestra área pasada la prueba extraordinaria de septiembre y promocionen, lo podrán recuperar aprobando el curso siguiente (puesto que los contenidos son los mismos con mayor profundización) o realizando las tareas que especifique el/la profesor/a que imparta la unidad de 2º que curse. Los alumnos/as que han suspendido 2º deberán realizar durante el curso siguiente las pruebas que el departamento establezca antes del mes de mayo aproximadamente.

Aquellos alumnos que repitiendo 4º ESO no escojan como optativa Educación Plástica y Visual, habiéndola cursado en el primer 4º y estando el área suspensa, deberán recuperarla presentando los trabajos teórico-prácticos requeridos en la fecha establecida que será siempre antes del mes de Junio del presente curso académico. También los alumnos con la EPVA del primer ciclo suspensa y que no la cursen en 4º tendrán unas tareas o exámenes requeridos a realizar antes del mes de mayo y en caso de no presentarse pueden recuperarla en la prueba extraordinaria de septiembre de 2º de la ESO.

#### ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y REFUERZO

A) Plan de Refuerzo para la recuperación de evaluaciones calificadas negativamente.

Para los alumnos con evaluaciones calificadas negativamente en la 1ª o 2ª evaluación, se aplicará un plan de refuerzo con el que se pretende dar la posibilidad a dichos alumnos de recuperar evaluaciones no aprobadas. A través de trabajos y con los criterios de calificación citados en la presente programación, el alumno tendrá la capacidad de recuperar las evaluaciones no superadas en su momento.

El profesor de la materia realizará el seguimiento de los trabajos y actividades de recuperación.

B) Plan para los alumnos que no superan la materia en la evaluación final de junio.

Todos aquellos alumnos que no hayan superado positivamente esta materia en la evaluación final (junio) deberán

realizar una serie de ejercicios durante el periodo de vacaciones estivales, dispuestos por el Departamento de Dibujo. Estos serán entregados, debidamente acabados, en el día de septiembre fijado por el Departamento de acuerdo con Jefatura de Estudios. Se evaluará según los criterios especificados anteriormente.

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

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

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

**2. Contenidos**

<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.**

#### **Objetivos**

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

#### **Contenidos**

##### **Bloque 1. Expresión plástica**

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

#### **Competencias clave**

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

#### **Estándares**

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

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

#### **Objetivos**

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

#### **Contenidos**

##### **Bloque 1. Expresión plástica**

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

#### **Competencias clave**

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

#### **Estándares**

EPVA1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.  
EPVA2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.  
EPVA3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

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

#### **Objetivos**

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.  
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

#### **Contenidos**

##### **Bloque 1. Expresión plástica**

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

#### **Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
CEC: Conciencia y expresiones culturales

#### **Estándares**

EPVA1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión,

### Estándares

alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores).

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

#### Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

#### Contenidos

##### Bloque 1. Expresión plástica

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

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

#### Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

#### Contenidos

##### Bloque 1. Expresión plástica

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

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

#### Contenidos

##### Bloque 1. Expresión plástica

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

#### Competencias clave

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.  
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.  
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.  
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

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

1.4. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.  
1.8. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.

**Competencias clave**

CD: Competencia digital  
CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

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

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

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

**Contenidos**

**Bloque 1. Expresión plástica**

- 1.4. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.
- 1.5. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

EPVA2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.

EPVA3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas,

### Estándares

goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

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

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

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

EPVA7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

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

#### Objetivos

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

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

#### Contenidos

##### Bloque 1. Expresión plástica

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

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

#### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

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

#### Contenidos

##### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.1. Percepción visual.

2.2. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.

2.3. Grados de iconicidad.

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

#### Estándares

EPVA1. 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.

#### Objetivos

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

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

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

de su consecución.

### Contenidos

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.4. Significante y significado.

### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

### Estándares

EPVA1. Distingue significativo y significado en un signo visual.

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

### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.3. Grados de iconicidad.

### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

### Estándares

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

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

### Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

### Contenidos

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.4. Significante y significado.

2.6. Interpretación y comentarios de imágenes.

### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

### Estándares

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

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

### Objetivos

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

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

### Contenidos

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.6. Interpretación y comentarios de imágenes.

### Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

### Estándares

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

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

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

#### Objetivos

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

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

### Contenidos

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.6. Interpretación y comentarios de imágenes.

2.8. La imagen publicitaria. Recursos.

2.10. Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía.

2.11. Elementos básicos para la realización fotográfica.

### Competencias clave

CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

### Estándares

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

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

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

#### Objetivos

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

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

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

### Contenidos

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual

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

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

### 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

**Estándares**

onomatopeyas.

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

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

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

**Contenidos****Bloque 2. Comunicación audiovisual**

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

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

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

**Contenidos****Bloque 2. Comunicación audiovisual**

2.8. La imagen publicitaria. Recursos.

2.17. Medios de comunicación audiovisuales.

**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

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

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

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

**Contenidos****Bloque 2. Comunicación audiovisual**

2.6. Interpretación y comentarios de imágenes.

2.8. La imagen publicitaria. Recursos.

2.17. Medios de comunicación audiovisuales.

**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

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

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

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



### Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

### Contenidos

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual

- 2.5. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- 2.6. Interpretación y comentarios de imágenes.
- 2.8. La imagen publicitaria. Recursos.
- 2.17. Medios de comunicación audiovisuales.

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual

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

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

### Objetivos

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

### Contenidos

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual

- 2.8. La imagen publicitaria. Recursos.

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos****Bloque 2. Comunicación audiovisual**

- 2.19. Animación. relación cine y animación.
- 2.20. Animación tradicional.
- 2.21. Animación digital bidimensional o tridimensional.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

- 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
- 7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

**Contenidos****Bloque 2. Comunicación audiovisual**

- 2.14. Imágenes en movimiento: el cine y la televisión.
- 2.17. Medios de comunicación audiovisuales.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

- 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
- 7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

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

### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

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

### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

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

### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

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

### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

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

**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.**

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

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

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

3.4. Teorema de Thales y lugares geométricos.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

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

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

3.4. Teorema de Thales y lugares geométricos.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.  
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

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

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

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

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

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

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

### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

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

### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

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

### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Construye 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.**

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

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

**Competencias clave**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

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

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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



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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

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

3.9. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

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

- 3.11. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.
- 3.12. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
- 3.13. Aplicación de coeficientes de reducción.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

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

- 3.11. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.
- 3.12. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
- 3.13. Aplicación de coeficientes de reducción.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

**C. Ponderaciones de los criterios**

<b>Nº Criterio</b>	<b>Denominación</b>	<b>Ponderación %</b>
EPVA.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1,78
EPVA.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	1,78
EPVA.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	1,78
EPVA.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	1,78
EPVA.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	1,78
EPVA.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	1,78
EPVA.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	1,78
EPVA.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño	1,78
EPVA.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	1,78
EPVA.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	1,78
EPVA.11	Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	1,78
EPVA.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1,78
EPVA.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1,78
EPVA.3	Identificar signifiante y significado en un signo visual.	1,78
EPVA.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	1,78
EPVA.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	1,78
EPVA.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	1,78
EPVA.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	1,78
EPVA.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	1,78
EPVA.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	1,78
EPVA.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	1,78
EPVA.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	1,78
EPVA.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	1,78
EPVA.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	1,78
EPVA.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	1,78

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

EPVA.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	1,78
EPVA.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	1,78
EPVA.27	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	1,78
EPVA.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	1,78
EPVA.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	2,1

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

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Percepción y lectura de imágenes	5 SESIONES
Número	Título	Temporización
2	Percepción y lectura de imágenes	5 SESIONES
Número	Título	Temporización
3	Análisis de las formas	5 SESIONES
Número	Título	Temporización
4	Elementos de expresión	5 SESIONES
Número	Título	Temporización
5	El color	5 SESIONES
Número	Título	Temporización
6	Luz y volumen	5 SESIONES
Número	Título	Temporización
7	La composición	5 SESIONES
Número	Título	Temporización
8	Dibujo geométrico	5 SESIONES
Número	Título	Temporización
9	Proporción y estructuras modulares	5 sesiones
Número	Título	Temporización
10	Sistemas de representación	5 SESIONES
Número	Título	Temporización
11	Perspectiva cónica	5 SESIONES
Número	Título	Temporización
12	Materiales y técnicas en la expresión plástica	5 SESIONES

**E. Precisiones sobre los niveles competenciales**

La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a adquirir la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC) poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y los lenguajes

audiovisuales, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.

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

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

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

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

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

En relación al desarrollo de la competencia social y cívica (CSC) esta materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales. La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

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

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

El desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) facilitará que el alumnado tenga iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés.

Se promoverá que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.

## F. Metodología

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

La 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.

Así mismo, 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.

## G. Materiales y recursos didácticos

Se establecen los siguientes criterios generales que ayudan a evaluar la pertinencia de la selección:

1. Adecuación al contexto educativo del centro.
2. Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados de la programación.
3. Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de temas transversales.
4. Acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
5. Adecuación a los criterios de evaluación del centro.
6. Variedad de las actividades, distinta tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias

individuales.

7. Claridad y amenidad gráfica y expositiva.
8. Existencia de otros recursos que facilitan la tarea educativa.

Entre los recursos didácticos, el profesor podrá utilizar los siguientes:

- La explicación del profesor cuando sea estrictamente necesaria; si no es imprescindible, mejor que los propios alumnos vayan progresando en el autoaprendizaje.
- Libro de texto.
- Blocs de dibujo.
- Lápices de distinta dureza, lápices de colores, rotuladores, ceras, acuarelas, etc.
- Material de dibujo (regla, compás, etc.).
- Material para reciclaje.
- Material informático. Una cámara digital, internet, programas de tratamiento de texto y de imágenes, y anuncios publicitarios audiovisuales.
- Papel de todos los tipos, cartulinas, cartón, etc.
- Láminas de arte.
- Plastilina, arcilla, escayola, etc.
- Instrumentos de modelaje.
- Libros de apoyo y bibliografía de consulta del departamento de Dibujo.
- Uso de las fichas de trabajo, actividades interactivas, animaciones, vídeos, autoevaluaciones, etc.
- Uso del entorno digital para la interacción profesor-alumno de manera individualizada.
- Uso de las TIC. Entre otras, recomendamos las siguientes direcciones web:

Páginas web de museos, monográficas de artistas, etc.

<http://www.saviadigital.com>.  
<http://www.smconectados.com>.  
<http://www.profes.net>.  
<http://www.librosvivos.net>.  
<http://www.educacionplastica.net/>.  
<http://blog.educastur.es/luciaag/>.  
<http://sites.google.com/site/bibliotecaespiralcromatica/>.  
<http://www.artehistoria.jcyl.es/>.  
<http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/>.  
<http://www.educared.org>.

Lectura:

En cada unidad didáctica se realizarán lecturas y búsquedas en la red de temas relacionados con la misma, individualmente y en grupo.

Se expondrán dichos trabajos en el aula, favoreciendo así la investigación, el trabajo en equipo y la mejora de la técnica expositiva.

Actividades complementarias:

El Departamento de Educación Plástica y visual participará, como no podía ser menos, en algunas actividades complementarias organizadas por el Departamento de dichas actividades, entre ellas están:

- Participación del alumnado en los concursos de diseño propuestos por el Centro
- Organización y coordinación del concurso de tarjetas navideñas, actividad que se propone para que los alumnos del 1º ciclo la trabajen en clase, así como los alumnos del 2º ciclo que voluntariamente quieran participar.
- Colaboración para la celebración del "día de Andalucía", "día de la no violencia contra las mujeres", "día de la Constitución".

## H. Precisiones sobre la evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la educación secundaria obligatoria será integradora,



teniendo en cuenta la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el desarrollo de las competencias clave. La evaluación de la materia se realizará de manera diferenciada por el profesor que la imparte, teniendo en cuenta los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables. Además, la evaluación será continua, detectando las dificultades de aprendizaje en el momento que se produzcan, adoptando las medidas necesarias que permitan al alumnado mejorar su proceso de aprendizaje y les garantice la adquisición de las competencias clave para continuar el proceso educativo.

### 1. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN:

La evaluación es un sistema que comprueba si un proceso ha cumplido una realidad en relación a un modelo establecido, plasmado a través de unos objetivos. La evaluación educativa es un valioso instrumento de seguimiento y de valoración de los resultados obtenidos, así como la mejora de los procesos que permiten obtenerlos.

La evaluación a lo largo del curso será continua y formativa, realizando un balance de la misma al final de cada trimestre o coincidiendo con los periodos asignados para evaluaciones por el equipo directivo del centro docente.

Será fundamentalmente formativa, dándole más importancia al proceso que al resultado. Para ello utilizaremos los siguientes instrumentos:

- Actitud hacia la materia.
- Trabajo individualizado y en equipo. Colaboración con sus compañeros y con el profesor.
- Comportamiento y normas de convivencia en el aula, en el centro y en las actividades lectivas complementarias que se desarrollen fuera de este.
- Presentación y limpieza en los trabajos realizados: La materia de EPVA tiene un gran porcentaje de aplicación práctica, por lo que los trabajos y láminas propuestos serán de entrega obligatoria y dentro de los plazos fijados por el profesor con la flexibilidad necesaria.
- Asistencia y puntualidad a clase.

Los elementos de referencia para concretar la evaluación de los instrumentos citados serán:

1. Control del conocimiento sobre los contenidos teóricos de la materia (bloques temáticos propuestos) reflejados en la realización de las láminas o trabajos (individuales o en equipo) evaluando cada uno de los criterios de dichos bloques.
2. Proceso de realización de cada lámina o trabajo práctico (con sus correspondientes criterios).
3. Observación continuada por parte del profesor de la actividad cotidiana en el aula.

Los criterios de evaluación, además de permitir la valoración del tipo y grado de aprendizaje adquirido, se convierten en referente fundamental para valorar la adquisición de las competencias clave.

2. LOS REFERENTES PARA LA EVALUACIÓN Los referentes para la evaluación de la materia son:

- a) Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizajes vinculados con la materia.
- b) Las programaciones didácticas elaboradas para cada una de las materias y ámbitos.
- c) Los criterios y procedimientos de evaluación especificados en el proyecto educativo del centro docente, entendidos como el conjunto de acuerdos que concretan y adaptan al contexto del centro docente el proceso de la evaluación.

En el epígrafe 5 se incluyeron los criterios de evaluación que han de servir como referente para la evaluación. Dichos criterios se concretan en los estándares de aprendizaje evaluables, que son la referencia concreta fundamental a la hora de evaluar. Las herramientas de evaluación que se propongan, por tanto, no deben intentar medir el grado de consecución de los contenidos en sí mismos, sino de los estándares de aprendizaje propuestos que, intrínsecamente, siempre implicará la adquisición de los contenidos asociados.

### 3. LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

Deben establecerse procedimientos de evaluación e instrumentos de obtención de datos que ofrezcan validez y fiabilidad en la identificación de los aprendizajes adquiridos, para poder evaluar el grado de dominio de las competencias correspondientes a la materia y al nivel educativo. De ahí la necesidad de establecer relaciones entre los estándares de aprendizaje evaluables y las competencias a las que contribuyen que se explicitó en el

epígrafe 5 de este documento. Así, los niveles de desempeño de las competencias se podrán medir a través de indicadores de logro, tales como rúbricas o escalas de evaluación, o pruebas objetivas y situaciones creadas evaluables, que es nuestro caso, las actividades y actitudes evaluables serán diseñadas y observadas respectivamente para indicar el nivel de logro de los estándares. Estos indicadores de logro incluirán rangos dirigidos a la evaluación de desempeños, que tengan en cuenta el principio de atención a la diversidad.

El conjunto de estándares de aprendizaje evaluables de un área o materia determinada dará lugar a su perfil de área o materia. Dado que los estándares de aprendizaje evaluables se ponen en relación con las competencias, este perfil permitirá identificar aquellas competencias que se desarrollan a través de esa área o materia. A su vez, el conjunto de estándares de aprendizaje evaluables de las diferentes áreas o materias que se relacionan con una misma competencia da lugar al perfil de esa competencia (perfil de competencia), que deben recogerse, por cursos, en el proyecto educativo de centro.

#### 4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los referentes fundamentales para la evaluación han de ser los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje. La calificación de cada criterio de evaluación se obtendrá a partir de las calificaciones logradas en los estándares de aprendizaje evaluables en los que dicho criterio se concreta, calculándose la nota media directa o, cuando proceda, estableciendo la ponderación que se considere pertinente. A su vez, la calificación de la materia debe conseguir a partir de las calificaciones obtenidas en cada criterio de evaluación, bien de manera directa, bien estableciendo la ponderación que se considere.

Se evaluará teniendo en cuenta que el alumno/a deberá estar capacitado para plasmar gráfica y plásticamente ideas propias con los medios, procedimientos y técnicas aprendidos durante el curso o ciclo (según proceda), y para colaborar en trabajos y actividades colectivas con respecto hacia todas las demás personas que participen, sean cuales sean sus diferencias. También deberá estar capacitado para apreciar, valorar y respetar la riqueza cultural que le rodea y cualquier otra manifestación artística y cultural que se desarrolle en el exterior de su entorno.

Por tanto, además de los criterios de evaluación por ciclo o curso, relacionados directamente con los objetivos y las competencias clave propios del área y recogidos en el PCC, al que remitimos para su consulta, para facilitar el registro de las observaciones se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- Claridad de expresión en los conceptos generales y en los términos específicos.
- Mayor fuerza expresiva, libertad y sensibilidad en el desarrollo de los trabajos plásticos.
- Más capacidad de análisis gráfico y plástico de las cualidades estéticas del entorno.
- Mayor cantidad de detalles y de matices de distintas técnicas empleadas.
- Mayor precisión, claridad y limpieza en los ejercicios de trazado lineal y también en los artísticos.
- Reconocer el material y los instrumentos adecuados a diversas técnicas y manejar correctamente los seleccionados para sus trabajos.
- Atiende y muestra interés por el trabajo en clase.
- Traer diariamente el material necesario para poder trabajar en clase.
- Asiste a clase con regularidad y falta o se retrasa sólo justificadamente.
- Tiene ilusión por aprender.
- Muestra autonomía e iniciativa crítica.
- Lleva el trabajo al día y los entrega con puntualidad.
- Tiene el material limpio y ordenado.
- Valora el trabajo bien hecho.
- Valora la utilidad de lo aprendido.
- Mayor cooperación y solidaridad en las actividades o trabajos de grupo.
- Respeto por el medio ambiente, utilización razonada y ecologista de los recursos materiales propios y comunes, así como por el reciclaje de los mismos.
- Respeto por lo demás en los actos y en las formas, comportamiento democrático.

#### 5. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos que han de medir los aprendizajes de los alumnos deberán cumplir unas normas básicas:

- a) Deben ser útiles, esto es, han de servir para medir exactamente aquello que se pretende medir: lo que un alumno sabe, hace o cómo actúa.
- b) Han de ser viables, su utilización no ha de entrañar un esfuerzo extraordinario o imposible de alcanzar.

Los instrumentos con los que se valorarán las informaciones recogidas teniendo en cuenta los anteriores criterios de evaluación serán: se establece un 70 % de carga criterial para las láminas y ejercicios prácticos, un 20% de carga criterial para los ejercicios teóricos y preguntas orales, que reflejan en su resultado de evaluación el logro de objetivos y desarrollo de capacidades directamente, un 10% de carga criterial a la observación directa, correspondiente a la valoración de trabajo diario (observaciones del profesor en clase y su anotación en el cuaderno del profesor, limpieza y orden en el bloc, inventiva y puntualidad en la entrega, se incluye la actitud en situaciones competenciales y actitud en clase como respetar las normas de clase, el trabajo diario o traer el material necesario).

Aquellos alumnos que tengan más de un 20% de faltas de asistencia del total de las horas al trimestre del área, sin justificar, la evaluación trimestral será negativa, es decir que supondrá el suspenso automático, ya que esta etapa educativa es obligatoria y su asistencia, por tanto, también. Más de cuatro retrasos injustificados bajarán un punto la nota global.

Por otra parte, aquellas actividades, que establecidas en la programación o espontáneamente, a raíz de cualquier evento que se considere de interés, se realicen complementaria o extraescolarmente, es decir fuera del centro, serán de obligada asistencia y, en el caso en el que la falta se justifique y sólo así, el alumno/a tendrá que realizar un trabajo, que se explicitará para cada actividad, y que será evaluado con carácter de examen. De no justificarse la falta el alumno tendrá una nota negativa con carácter de examen. En las actividades extraescolares en las que sea necesario seleccionar parte del alumnado se aplicaran los siguientes criterios: -tener actitud de interés y trabajo constantes en la asignatura avaladas por las observaciones de la profesora y las anotaciones del cuaderno; -no poseer ningún parte leve o grave. Este último criterio puede ser anulado por la profesora si, según su juicio, cree que prevalece el primero en nuestra área y siempre que no contravenga ninguna norma del centro.

Para superar el curso positivamente es necesario que los objetivos de este estén alcanzados en más del 50%, y como la evaluación es individualizada y sumativa, se entiende que si hay dos trimestres suspensos el curso estará evaluado negativamente. En este caso se procederá a una evaluación extraordinaria (evaluación extraordinaria de septiembre), una vez finalizadas las clases, mediante una serie de ejercicios que el alumno realizará en la fecha establecida y que serán de carácter teórico-práctico, donde se desarrollarán conceptos, procedimientos y se reflejarán las actitudes que el alumno/a haya recuperado hasta la fecha. Para facilitar al alumnado esta prueba, los contenidos a evaluar serán de los tres trimestres, incluido aquel que hubiera superado positivamente con objeto de que haya más probabilidad de que alcance el aprobado al realizar ejercicios que se supone que ya domina.

Los alumnos de 1º que hayan suspendido nuestra área pasada la prueba extraordinaria de septiembre y promocionen, lo podrán recuperar aprobando el curso siguiente (puesto que los contenidos son los mismos con mayor profundización) o realizando las tareas que especifique el/la profesor/a que imparta la unidad de 2º que curse. Los alumnos/as que han suspendido 2º deberán realizar durante el curso siguiente las pruebas que el departamento establezca antes del mes de mayo aproximadamente.

Aquellos alumnos que repitiendo 4º ESO no escojan como optativa Educación Plástica y Visual, habiéndola cursado en el primer 4º y estando el área suspensa, deberán recuperarla presentando los trabajos teórico-prácticos requeridos en la fecha establecida que será siempre antes del mes de Junio del presente curso académico. También los alumnos con la EPVA del primer ciclo suspensa y que no la cursen en 4º tendrán unas tareas o exámenes requeridos a realizar antes del mes de mayo y en caso de no presentarse pueden recuperarla en la prueba extraordinaria de septiembre de 2º de la ESO.

## ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y REFUERZO

A) Plan de Refuerzo para la recuperación de evaluaciones calificadas negativamente.

Para los alumnos con evaluaciones calificadas negativamente en la 1ª o 2ª evaluación, se aplicará un plan de refuerzo con el que se pretende dar la posibilidad a dichos alumnos de recuperar evaluaciones no aprobadas. A través de trabajos y con los criterios de calificación citados en la presente programación, el alumno tendrá la capacidad de recuperar las evaluaciones no superadas en su momento.

El profesor de la materia realizará el seguimiento de los trabajos y actividades de recuperación.

B) Plan para los alumnos que no superan la materia en la evaluación final de junio.

Todos aquellos alumnos que no hayan superado positivamente esta materia en la evaluación final (junio) deberán

realizar una serie de ejercicios durante el periodo de vacaciones estivales, dispuestos por el Departamento de Dibujo. Estos serán entregados, debidamente acabados, en el día de septiembre fijado por el Departamento de acuerdo con Jefatura de Estudios. Se evaluará según los criterios especificados anteriormente.

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

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

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

**2. Contenidos**

<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.**

### Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

### Contenidos

#### Bloque 1. Expresión plástica

- 1.1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
- 1.2. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
- 1.3. Creatividad y subjetividad.

### Competencias clave

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

### Estándares

EPVA1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

**Criterio de evaluación: 1.2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.**

### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 1. Expresión plástica

- 1.3. Creatividad y subjetividad.
- 1.4. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.

### Competencias clave

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

### Estándares

EPVA1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.  
EPVA2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.  
EPVA3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

**Criterio de evaluación: 1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.**

### Objetivos

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



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

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

### Contenidos

#### Bloque 1. Expresión plástica

1.3. Creatividad y subjetividad.

### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

### Estándares

EPVA1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.

EPVA2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

**Criterio de evaluación: 1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.**

### Objetivos

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

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

### Contenidos

#### Bloque 1. Expresión plástica

1.4. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.

1.5. El color en la composición. Simbología y psicología del color.

1.9. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.

### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

### Estándares

EPVA1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

**Criterio de evaluación: 1.5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.**

### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 1. Expresión plástica

1.10. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.

1.11. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

#### Bloque 2. Dibujo técnico

2.15. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

### Competencias clave

### Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

### Estándares

- EPVA1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.
- EPVA2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

**Criterio de evaluación: 2.1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.**

### Objetivos

- 3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
- 4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

### Contenidos

#### Bloque 2. Dibujo técnico

- 2.1. Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales.
- 2.3. Aplicaciones en el diseño.
- 2.4. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.
- 2.6. Redes modulares. Composiciones en el plano.
- 2.7. Descripción objetiva de las formas.

### Competencias clave

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

### Estándares

- EPVA1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
- EPVA2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
- EPVA3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
- EPVA4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

**Criterio de evaluación: 2.2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.**

### Objetivos

- 8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
- 9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

### Contenidos

#### Bloque 1. Expresión plástica

- 1.7. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
- 1.8. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
- 1.9. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.

#### Bloque 2. Dibujo técnico

- 2.4. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.
- 2.5. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas.
- 2.6. Redes modulares. Composiciones en el plano.

- 2.9. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera.
- 2.10. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.
- 2.11. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.
- 2.12. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.
- 2.14. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

#### Competencias clave

- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

#### Estándares

- EPVA1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
- EPVA2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
- EPVA3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
- EPVA4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

#### Criterio de evaluación: 2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

##### Objetivos

- 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
- 9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

##### Contenidos

###### Bloque 2. Dibujo técnico

- 2.3. Aplicaciones en el diseño.
- 2.7. Descripción objetiva de las formas.
- 2.8. El dibujo técnico en la comunicación visual.

###### Bloque 3. Fundamentos del diseño

- 3.11. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.

#### Competencias clave

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

#### Estándares

- EPVA1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

#### Criterio de evaluación: 3.1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.

##### Objetivos

- 1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- 3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
- 6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
- 10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

##### Contenidos

**Bloque 2. Dibujo técnico**

2.15. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

**Bloque 3. Fundamentos del diseño**

3.1. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.

3.2. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.

**Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia**

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

4.11. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.

EPVA2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

**Criterio de evaluación: 3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.****Objetivos**

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

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

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

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

1.8. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

1.9. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.

1.10. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.

**Bloque 2. Dibujo técnico**

2.3. Aplicaciones en el diseño.

2.4. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.

**Bloque 3. Fundamentos del diseño**

3.8. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.

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

3.10. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.

3.12. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

**Competencias clave**

CD: Competencia digital

CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

**Criterio de evaluación: 3.3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.****Objetivos**

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

## Contenidos

### Bloque 1. Expresión plástica

- 1.1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
- 1.6. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.

### Bloque 3. Fundamentos del diseño

- 3.5. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.
- 3.6. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
- 3.7. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.
- 3.8. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.
- 3.9. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.
- 3.12. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

## Competencias clave

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

## Estándares

- EPVA1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
- EPVA2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
- EPVA3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.
- EPVA4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
- EPVA5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

**Criterio de evaluación: 4.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.**

## Objetivos

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

**Contenidos****Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia**

- 4.1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
- 4.2. Principales elementos del lenguaje audiovisual.
- 4.3. Finalidades.
- 4.4. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
- 4.10. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

- EPVA1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.  
EPVA2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.

**Criterio de evaluación: 4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.****Objetivos**

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

**Contenidos****Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia**

- 4.2. Principales elementos del lenguaje audiovisual.
- 4.3. 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.****Objetivos**

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable,

favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

## Contenidos

### Bloque 3. Fundamentos del diseño

- 3.1. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
- 3.2. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
- 3.8. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.

## Competencias clave

- CD: Competencia digital
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

## Estándares

- EPVA1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
- EPVA2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
  
- EPVA3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

**Criterio de evaluación: 4.4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.**

## Objetivos

- 1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- 6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
- 8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
- 9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
- 10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

## Contenidos

### Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

- 4.4. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
- 4.8. Lenguaje cinematográfico.
- 4.9. Cine de animación. Análisis.
- 4.10. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
- 4.11. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

## Competencias clave

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

## Estándares

- EPVA1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

**C. Ponderaciones de los criterios**

<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.	6,66
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.	6,66
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.	6,66
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.	6,66
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.	6,66
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.	6,66
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.	6,66
EPVA.3	Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	6,66
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.	6,66
EPVA.2	Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	6,66
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.	6,66
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.	6,66
EPVA.2	Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	6,66
EPVA.3	Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	6,66



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.	6,76
--------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------

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

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Las formas en la naturaleza	8 SESIONES
Número	Título	Temporización
2	El paisaje urbano	6 SESIONES
Número	Título	Temporización
3	La figura humana	8 SESIONES
Número	Título	Temporización
4	La imagen digital	6 SESIONES
Número	Título	Temporización
5	La fotografía	8 SESIONES
Número	Título	Temporización
6	El cine y los medios de comunicación	6 SESIONES
Número	Título	Temporización
7	Fundamentos del diseño	8 SESIONES
Número	Título	Temporización
8	Diseño gráfico	6 SESIONES
Número	Título	Temporización
9	Diseño publicitario	8 SESIONES
Número	Título	Temporización
10	Diseño por ordenador	8 SESIONES
Número	Título	Temporización
11	Sistemas de representación	7 SESIONES
Número	Título	Temporización
12	Dibujo técnico industrial	7 SESIONES

**E. Precisiones sobre los niveles competenciales**

La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a adquirir la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC) poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y los lenguajes audiovisuales, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas. La materia también contribuirá a que el alumnado se acerque a diversas manifestaciones artísticas, con un especial interés a las propias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, dotándolo de instrumentos para su comprensión y valoración, y capacitándolo para enriquecer sus expresiones artísticas y formular opiniones con sentido crítico

El desarrollo de la competencia comunicación lingüística (CCL) se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc. De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación

lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

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

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

En relación al desarrollo de la competencia social y cívica (CSC) esta materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales. La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

La competencia aprender a aprender (CAA) se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que los individuos piensan y perciben el mundo, siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión. Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

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

## 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».

1. El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral.
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. 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.
4. Se favorecerá la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimulando la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentando su autoconcepto y su autoconfianza, y los procesos de aprendizaje autónomo, se promoverán hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.
5. Se estimulará por parte de la materia 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.

METODOLOGÍA EN LA MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía)

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.

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

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

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

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

## G. Materiales y recursos didácticos

Se establecen los siguientes criterios generales que ayudan a evaluar la pertinencia de la selección:

1. Adecuación al contexto educativo del centro.
2. Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados de la programación.
3. Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de temas transversales.
4. Acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
5. Adecuación a los criterios de evaluación del centro.
6. Variedad de las actividades, distinta tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.
7. Claridad y amenidad gráfica y expositiva.
8. Existencia de otros recursos que facilitan la tarea educativa.

Entre los recursos didácticos, el profesor podrá utilizar los siguientes:

- La explicación del profesor cuando sea estrictamente necesaria; si no es imprescindible, mejor que los propios alumnos vayan progresando en el autoaprendizaje.
- Libro de texto.
- Blocs de dibujo.
- Lápices de distinta dureza, lápices de colores, rotuladores, ceras, acuarelas, etc.
- Material de dibujo (regla, compás, etc.).
- Material para reciclaje.
- Material informático. Una cámara digital, internet, programas de tratamiento de texto y de imágenes, y anuncios publicitarios audiovisuales.
- Papel de todos los tipos, cartulinas, cartón, etc.
- Láminas de arte.
- Plastilina, arcilla, escayola, etc.
- Instrumentos de modelaje.
- Libros de apoyo y bibliografía de consulta del departamento de Dibujo.
- Uso de las fichas de trabajo, actividades interactivas, animaciones, vídeos, autoevaluaciones, etc.
- Uso del entorno digital para la interacción profesor-alumno de manera individualizada.
- Uso de las TIC. Entre otras, recomendamos las siguientes direcciones web:

Páginas web de museos, monográficas de artistas, etc.

<http://www.saviadigital.com>.  
<http://www.smconectados.com>.  
<http://www.profes.net>.  
<http://www.librosvivos.net>.  
<http://www.educacionplastica.net/>.  
<http://blog.educastur.es/luciaag/>.  
<http://sites.google.com/site/bibliotecaespiralcromatica/>.  
<http://www.artehistoria.jcyl.es/>.  
<http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/>.  
<http://www.educared.org>.

Lectura:

En cada unidad didáctica se realizarán lecturas y búsquedas en la red de temas relacionados con la misma, individualmente y en grupo.

Se expondrán dichos trabajos en el aula, favoreciendo así la investigación, el trabajo en equipo y la mejora de la técnica expositiva.

Actividades complementarias:

El Departamento de Educación Plástica y visual participará, como no podía ser menos, en algunas actividades complementarias organizadas por el Departamento de dichas actividades, entre ellas están:

- Participación del alumnado en los concursos de diseño propuestos por el Centro
- Organización y coordinación del concurso de tarjetas navideñas, actividad que se propone para que los alumnos del 1º ciclo la trabajen en clase, así como los alumnos del 2º ciclo que voluntariamente quieran participar.
- Colaboración para la celebración del ¿día de Andalucía¿, ¿día de la no violencia contra las mujeres¿, ¿día de la Constitución¿.

## H. Precisiones sobre la evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la educación secundaria obligatoria será integradora, teniendo en cuenta la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el desarrollo de las competencias clave. La evaluación de la materia se realizará de manera diferenciada por el profesor que la imparte, teniendo en cuenta los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables. Además, la evaluación será continua, detectando las dificultades de aprendizaje en el momento que se produzcan, adoptando las medidas necesarias que permitan al alumnado mejorar su proceso de aprendizaje y les garantice la adquisición de las competencias clave para continuar el proceso educativo.

### 1. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN:

La evaluación es un sistema que comprueba si un proceso ha cumplido una realidad en relación a un modelo establecido, plasmado a través de unos objetivos. La evaluación educativa es un valioso instrumento de seguimiento y de valoración de los resultados obtenidos, así como la mejora de los procesos que permiten obtenerlos.

La evaluación a lo largo del curso será continua y formativa, realizando un balance de la misma al final de cada trimestre o coincidiendo con los periodos asignados para evaluaciones por el equipo directivo del centro docente.

Será fundamentalmente formativa, dándole más importancia al proceso que al resultado. Para ello utilizaremos los siguientes instrumentos:

- Actitud hacia la materia.
- Trabajo individualizado y en equipo. Colaboración con sus compañeros y con el profesor.
- Comportamiento y normas de convivencia en el aula, en el centro y en las actividades lectivas complementarias que se desarrollen fuera de este.
- Presentación y limpieza en los trabajos realizados: La materia de EPVA tiene un gran porcentaje de aplicación práctica, por lo que los trabajos y láminas

propuestos serán de entrega obligatoria y dentro de los plazos fijados por el profesor con la flexibilidad necesaria.

- Asistencia y puntualidad a clase.

Los elementos de referencia para concretar la evaluación de los instrumentos citados serán:

1. Control del conocimiento sobre los contenidos teóricos de la materia (bloques temáticos propuestos) reflejados en la realización de las láminas o trabajos  
(individuales o en equipo) evaluando cada uno de los criterios de dichos bloques.
2. Proceso de realización de cada lámina o trabajo práctico (con sus correspondientes criterios).
3. Observación continuada por parte del profesor de la actividad cotidiana en el aula.

Los criterios de evaluación, además de permitir la valoración del tipo y grado de aprendizaje adquirido, se convierten en referente fundamental para valorar la adquisición de las competencias clave.

2. LOS REFERENTES PARA LA EVALUACIÓN Los referentes para la evaluación de la materia son:

- a) Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizajes vinculados con la materia.
- b) Las programaciones didácticas elaboradas para cada una de las materias y ámbitos.
- c) Los criterios y procedimientos de evaluación especificados en el proyecto educativo del centro docente, entendidos como el conjunto de acuerdos que concretan y adaptan al contexto del centro docente el proceso de la evaluación.

En el epígrafe 5 se incluyeron los criterios de evaluación que han de servir como referente para la evaluación. Dichos criterios se concretan en los estándares de aprendizaje evaluables, que son la referencia concreta fundamental a la hora de evaluar. Las herramientas de evaluación que se propongan, por tanto, no deben intentar medir el grado de consecución de los contenidos en sí mismos, sino de los estándares de aprendizaje propuestos que, intrínsecamente, siempre implicará la adquisición de los contenidos asociados.

3. LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

Deben establecerse procedimientos de evaluación e instrumentos de obtención de datos que ofrezcan validez y fiabilidad en la identificación de los aprendizajes adquiridos, para poder evaluar el grado de dominio de las competencias correspondientes a la materia y al nivel educativo. De ahí la necesidad de establecer relaciones entre los estándares de aprendizaje evaluables y las competencias a las que contribuyen que se explicitó en el epígrafe 5 de este documento. Así, los niveles de desempeño de las competencias se podrán medir a través de indicadores de logro, tales como rúbricas o escalas de evaluación, o pruebas objetivas y situaciones creadas evaluables, que es nuestro caso, las actividades y actitudes evaluables serán diseñadas y observadas respectivamente para indicar el nivel de logro de los estándares. Estos indicadores de logro incluirán rangos dirigidos a la evaluación de desempeños, que tengan en cuenta el principio de atención a la diversidad.

El conjunto de estándares de aprendizaje evaluables de un área o materia determinada dará lugar a su perfil de área o materia. Dado que los estándares de aprendizaje evaluables se ponen en relación con las competencias, este perfil permitirá identificar aquellas competencias que se desarrollan a través de esa área o materia. A su vez, el conjunto de estándares de aprendizaje evaluables de las diferentes áreas o materias que se relacionan con una misma competencia da lugar al perfil de esa competencia (perfil de competencia), que deben recogerse, por cursos, en el proyecto educativo de centro.

4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los referentes fundamentales para la evaluación han de ser los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje. La calificación de cada criterio de evaluación se obtendrá a partir de las calificaciones logradas en los estándares de aprendizaje evaluables en los que dicho criterio se concreta, calculándose la nota media directa o, cuando proceda, estableciendo la ponderación que se considere pertinente. A su vez, la calificación de la materia debe conseguir a partir de las calificaciones obtenidas en cada criterio de evaluación, bien de manera directa, bien estableciendo la ponderación que se considere.

Se evaluará teniendo en cuenta que el alumno/a deberá estar capacitado para plasmar gráfica y plásticamente ideas propias con los medios, procedimientos y técnicas aprendidos durante el curso o ciclo (según proceda), y para colaborar en trabajos y actividades colectivas con respecto hacia todas las demás personas que participen, sean cuales sean sus diferencias. También deberá estar capacitado para apreciar, valorar y respetar la riqueza

cultural que le rodea y cualquier otra manifestación artística y cultural que se desarrolle en el exterior de su entorno.

Por tanto, además de los criterios de evaluación por ciclo o curso, relacionados directamente con los objetivos y las competencias clave propios del área y recogidos en el PCC, al que remitimos para su consulta, para facilitar el registro de las observaciones se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- Claridad de expresión en los conceptos generales y en los términos específicos.
- Mayor fuerza expresiva, libertad y sensibilidad en el desarrollo de los trabajos plásticos.
- Más capacidad de análisis gráfico y plástico de las cualidades estéticas del entorno.
- Mayor cantidad de detalles y de matices de distintas técnicas empleadas.
- Mayor precisión, claridad y limpieza en los ejercicios de trazado lineal y también en los artísticos.
- Reconocer el material y los instrumentos adecuados a diversas técnicas y manejar correctamente los seleccionados para sus trabajos.
- Atiende y muestra interés por el trabajo en clase.
- Traer diariamente el material necesario para poder trabajar en clase.
- Asiste a clase con regularidad y falta o se retrasa sólo justificadamente.
- Tiene ilusión por aprender.
- Muestra autonomía e iniciativa crítica.
- Lleva el trabajo al día y los entrega con puntualidad.
- Tiene el material limpio y ordenado.
- Valora el trabajo bien hecho.
- Valora la utilidad de lo aprendido.
- Mayor cooperación y solidaridad en las actividades o trabajos de grupo.
- Respeto por el medio ambiente, utilización razonada y ecologista de los recursos materiales propios y comunes, así como por el reciclaje de los mismos.
- Respeto por lo demás en los actos y en las formas, comportamiento democrático.

## 5. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos que han de medir los aprendizajes de los alumnos deberán cumplir unas normas básicas:

- a) Deben ser útiles, esto es, han de servir para medir exactamente aquello que se pretende medir: lo que un alumno sabe, hace o cómo actúa.
- b) Han de ser viables, su utilización no ha de entrañar un esfuerzo extraordinario o imposible de alcanzar.

Los instrumentos con los que se valorarán las informaciones recogidas teniendo en cuenta los anteriores criterios de evaluación serán: se establece un 70 % de carga criterial para las láminas y ejercicios prácticos, un 20% de carga criterial para los ejercicios teóricos y preguntas orales, que reflejan en su resultado de evaluación el logro de objetivos y desarrollo de capacidades directamente, un 10% de carga criterial a la observación directa, correspondiente a la valoración de trabajo diario (observaciones del profesor en clase y su anotación en el cuaderno del profesor, limpieza y orden en el bloc, inventiva y puntualidad en la entrega, se incluye la actitud en situaciones competenciales y actitud en clase como respetar las normas de clase, el trabajo diario o traer el material necesario).

Aquellos alumnos que tengan más de un 20% de faltas de asistencia del total de las horas al trimestre del área, sin justificar, la evaluación trimestral será negativa, es decir que supondrá el suspenso automático, ya que esta etapa educativa es obligatoria y su asistencia, por tanto, también. Más de cuatro retrasos injustificados bajarán un punto la nota global.

Por otra parte, aquellas actividades, que establecidas en la programación o espontáneamente, a raíz de cualquier evento que se considere de interés, se realicen complementaria o extraescolarmente, es decir fuera del centro, serán de obligada asistencia y, en el caso en el que la falta se justifique y sólo así, el alumno/a tendrá que realizar un trabajo, que se explicitará para cada actividad, y que será evaluado con carácter de examen. De no justificarse la falta el alumno tendrá una nota negativa con carácter de examen. En las actividades extraescolares en las que sea necesario seleccionar parte del alumnado se aplicaran los siguientes criterios: -tener actitud de interés y trabajo constantes en la asignatura avaladas por las observaciones de la profesora y las anotaciones del cuaderno; -no poseer ningún parte leve o grave. Este último criterio puede ser anulado por la profesora si, según su juicio, cree que prevalece el primero en nuestra área y siempre que no contravenga ninguna norma del centro.

Para superar el curso positivamente es necesario que los objetivos de este estén alcanzados en más del 50%, y como la evaluación es individualizada y sumativa, se entiende que si hay dos trimestres suspensos el curso

estará evaluado negativamente. En este caso se procederá a una evaluación extraordinaria (evaluación extraordinaria de septiembre), una vez finalizadas las clases, mediante una serie de ejercicios que el alumno realizará en la fecha establecida y que serán de carácter teórico-práctico, donde se desarrollarán conceptos, procedimientos y se reflejarán las actitudes que el alumno/a haya recuperado hasta la fecha. Para facilitar al alumnado esta prueba, los contenidos a evaluar serán de los tres trimestres, incluido aquel que hubiera superado positivamente con objeto de que haya más probabilidad de que alcance el aprobado al realizar ejercicios que se supone que ya domina.

Los alumnos de 1º que hayan suspendido nuestra área pasada la prueba extraordinaria de septiembre y promocionen, lo podrán recuperar aprobando el curso siguiente (puesto que los contenidos son los mismos con mayor profundización) o realizando las tareas que especifique el/la profesor/a que imparta la unidad de 2º que curse. Los alumnos/as que han suspendido 2º deberán realizar durante el curso siguiente las pruebas que el departamento establezca antes del mes de mayo aproximadamente.

Aquellos alumnos que repitiendo 4º ESO no escojan como optativa Educación Plástica y Visual, habiéndola cursado en el primer 4º y estando el área suspensa, deberán recuperarla presentando los trabajos teórico-prácticos requeridos en la fecha establecida que será siempre antes del mes de Junio del presente curso académico. También los alumnos con la EPVA del primer ciclo suspensa y que no la cursen en 4º tendrán unas tareas o exámenes requeridos a realizar antes del mes de mayo y en caso de no presentarse pueden recuperarla en la prueba extraordinaria de septiembre de 2º de la ESO.

#### ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y REFUERZO

A) Plan de Refuerzo para la recuperación de evaluaciones calificadas negativamente.

Para los alumnos con evaluaciones calificadas negativamente en la 1ª o 2ª evaluación, se aplicará un plan de refuerzo con el que se pretende dar la posibilidad a dichos alumnos de recuperar evaluaciones no aprobadas. A través de trabajos y con los criterios de calificación citados en la presente programación, el alumno tendrá la capacidad de recuperar las evaluaciones no superadas en su momento.

El profesor de la materia realizará el seguimiento de los trabajos y actividades de recuperación.

B) Plan para los alumnos que no superan la materia en la evaluación final de junio.

Todos aquellos alumnos que no hayan superado positivamente esta materia en la evaluación final (junio) deberán realizar una serie de ejercicios durante el periodo de vacaciones estivales, dispuestos por el Departamento de Dibujo. Estos serán entregados, debidamente acabados, en el día de septiembre fijado por el Departamento de acuerdo con Jefatura de Estudios. Se evaluará según los criterios especificados anteriormente.