

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

2020/2021

ASPECTOS GENERALES

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

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
2020/2021**

ASPECTOS GENERALES

A. Contextualización

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

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

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

B. Organización del departamento de coordinación didáctica

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».

PROFESORADO DEL DEPARTAMENTO.

El departamento artístico está compuesto por el profesorado que imparte las siguientes materias: EPVA, Música y EF, cuyo jefe es D. José María Cortés, profesor de Música.

La asignación de materias se ha llevado a cabo en base a la especialidad del profesorado que integra este departamento, excepto la asignatura de EPVA en el grupo 1º C, que la imparte el profesor de Tecnología, D. Francisco Celedonio Rodríguez, por necesidades organizativas de los horarios.

En el presente curso académico, en base a las medidas establecidas para la prevención en la expansión del COVID-19, se han realizado desdobles en los grupos de 1º ESO-C, 1º ESO-D, 2º ESO-A y 2º ESO-C, impartiendo la asignatura de EPVA a la mitad de estos grupos, dos de los profesores destinados en el centro para el refuerzo COVID.

C. Justificación legal

- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los

contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

- Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía

- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.

- Orden 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso del aprendizaje del alumnado.

- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de los institutos de educación secundaria, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.

- Instrucciones 9/2020 de 15 de junio, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que imparten Educación Secundaria Obligatoria.

D. Objetivos generales de la etapa

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

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

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

a) Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.

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

E. Presentación de la materia

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

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

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

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

F. Elementos transversales

La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejado 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.

ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES.

Este departamento promoverá y participará en todas aquellas actividades interdisciplinares que se programen en colaboración con los distintos departamentos didácticos .

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. Contribución a la adquisición de las competencias claves

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

puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

PROPUESTAS METODOLÓGICAS CONCRETAS

- Se parte del nivel del alumno, en sus distintos aspectos, para construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren su nivel de desarrollo, dándole más importancia al proceso que al resultado.

- Se trabajará mediante la realización de tareas para estimular el desarrollo de las capacidades generales y de las competencias clave.

El aprendizaje por tareas, planteado en la presente programación de la asignatura de EPVA, persigue la consecución de las competencias y la adquisición de los conocimientos a través de diversas actividades y ejercicios en los cuales los contenidos se desarrollan de manera transversal. Por ello, el desarrollo de dichos contenidos no seguirá un orden secuenciado, organizado por temas, sino que se elaborará un material didáctico propio que servirá de apoyo y consulta para la ejecución de dichas tareas.

El marco de referencia para establecer los contenidos será aquellos que vienen definidos por el RD 1105/2014. No obstante, se seleccionarán aquellos que propicien la consecución de las competencias clave, priorizando los más significativos y partiendo de aquellos que constituyan los conceptos y elementos básicos de la materia de manera que puedan ser asimilados por la totalidad del alumnado.

Aunque no cabe la menor duda de que el alumnado debe aprender aspectos teóricos, el desarrollo de la materia se aborda desde un punto de vista práctico y a través de las tareas propuestas. La adquisición de los conocimientos debe adquirirse desde la experimentación, la creación y la reflexión acerca del trabajo realizado.

Una tarea es una acción o conjunto de acciones orientadas a la resolución de una situación-problema, dentro de un contexto definido, mediante la combinación de todos los saberes disponibles que permitan la elaboración de un producto. Es decir, supone ¿hacer algo en relación a algo¿, posibilitando el aprendizaje a través de la experimentación. Se solicita de los alumnos y alumnas que manejen, en un sentido determinado, uno o varios tipos de contenidos, por tanto, marca una dirección y sentido concreto del tipo de aprendizaje que se pretende que realice en torno a dichos contenidos.

Las tareas se llevan a cabo a través de la realización de una serie de actividades y ejercicios:

- Mediante las actividades los alumnos y alumnas desarrollan competencias y adquieren conocimientos mediante la experimentación y la búsqueda de soluciones propias.

- Mediante los ejercicios, reflexionan acerca del proceso seguido tomando conciencia de los conocimientos adquiridos. Dichos ejercicios podrán ser bien de carácter escrito o bien exposiciones orales en las que el alumno/a exponga en público sus propias conclusiones sobre lo aprendido.

Con el aprendizaje a través de tareas :

- Se persigue la consecución de determinadas competencias, frente a la mera adquisición de conceptos.

• Tiene un/os objetivos concretos.

• Se trabajan diversos contenidos de la materia considerándola como algo global y sin seguir un orden secuenciado, por medio de una metodología activa e integradora.

• Supone un paso más allá del mero aprendizaje pues plantea la búsqueda de soluciones creativas a las actividades propuestas.

• Se enseña a los alumnos/as a resolver situaciones que se pueden dar en su vida cotidiana.

• Los aprendizajes adquiridos se pueden aplicar a otros campos de conocimiento.

• Está íntimamente ligada a la evaluación por competencias.

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

El principal objetivo de la materia es el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, de manera individual o colectiva. Con ellos se potencia la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. Este proceso, que abarca desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, y permite alcanzar destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia.

La metodología será flexible y abierta como parte de un aprendizaje activo, donde el profesor o profesora aportará los contenidos necesarios para la realización de las tareas propuestas e irá guiando al alumno/a en el desarrollo de la misma. Para ello:

• Se fundamentarán los conocimientos en la práctica.

• Las actividades y ejercicios que componen cada tarea se plantearán con claridad, estableciendo previamente el proceso de ejecución de las mismas.

• Se vincularán al medio y al entorno cotidiano del alumno.

• Se plantearán para favorecer el pensamiento divergente.

• Mediante los ejercicios de reflexión sobre las actividades se trabajará la expresión escrita

• Mediante la exposición pública de soluciones y conclusiones se potenciará la expresión oral y el respeto por las creaciones ajenas.

METODOLOGÍA PARA LA ENSEÑANZA SEMIPRESENCIAL EN 4º ESO, CON ASISTENCIA PARCIAL DEL GRUPO EN LOS TRAMOS HORARIOS PRESENCIALES.

Durante las sesiones presenciales, se llevará a cabo la explicación de las tareas propuestas, así como todas las aclaraciones a las dudas que le puedan surgir al alumnado. Dado que la ejecución de las tareas en esta materia, requiere de varias sesiones, los días que la clase de EPVA coincida con el tramo horario no presencial, los alumnos/as realizará en casa los ejercicios propuestos, en base al número de horas presenciales no impartidas. Para el número total de sesiones destinadas a cada tarea, se contabilizarán tanto las sesiones presenciales, como las no presenciales, sin que este hecho implique el aplazamiento en la entrega de los ejercicios. El alumnado será atendido telemáticamente a través de la plataforma Moodle, con el objeto de resolver cualquier duda que pueda surgirle en el desarrollo de las tareas.

ACTUACIONES METODOLÓGICAS A APLICAR EN CASO DE CONFINAMIENTO.

Las tareas propuestas al alumnado se publicarán en la plataforma Moodle. Para ello, se elaborarán presentaciones que incluyan, tanto el desarrollo de la tarea, como todas aquellas explicaciones de los contenidos necesarios para su elaboración, con enlaces a páginas o vídeos de contenido didáctico para mejorar su comprensión, así como el número de sesiones necesarias para su desarrollo y el plazo de entrega. El alumnado, una vez realizadas las tareas en el plazo establecido, deberá presentarlas a través de la plataforma Moodle para su corrección.

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

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

Asimismo y de acuerdo con el artículo 14 de la Orden de 14 de julio de 2016, «los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de las distintas materias son los criterios de evaluación y su concreción en los

estándares de aprendizaje evaluables». Además para la evaluación del alumnado se tendrán en consideración los criterios y procedimientos de evaluación y promoción incluidos en el proyecto educativo del centro, así como los criterios de calificación incluidos en la presente programación didáctica.

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

PROPUESTAS DE EVALUACIÓN CONCRETAS.

La evaluación será criterial, es decir, tomará como referentes los criterios de evaluación y está encaminada a determinar en el alumnado lo que conoce (saber), lo que es capaz de hacer con lo que conoce (saber hacer) y su actitud ante lo que conoce (saber ser y estar).

La calificación estará relacionada con la valoración del grado de desempeño de los estándares de aprendizaje relacionados con los criterios de evaluación y ésta se obtendrá a partir de la información que ofrecen los distintos instrumentos de calificación.

La evaluación a lo largo del curso será continua, realizando un balance de la misma al final de cada trimestre, coincidiendo con los periodos asignados para las evaluaciones. Será fundamentalmente formativa, dándole más importancia al proceso que al resultado.

INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN PONDERADOS PARA JUNIO.

Entre otros instrumentos de evaluación conviene citar los siguientes:

• Exploración inicial. Para conocer el punto de partida de cada alumno/a.

• Cuaderno del profesor, con fichas de seguimiento personalizado, donde se anoten todos los elementos que se deben tener en cuenta: asistencia, rendimiento en tareas propuestas, participación, conducta, resultados de las pruebas y trabajos, etc. Para completar el cuaderno del profesor será necesaria la observación diaria, supervisar el bloc de dibujo o carpeta del alumno, tomar nota de sus intervenciones y anotar las impresiones obtenidas en cada caso. Entre los aspectos que precisan de una observación sistemática y análisis de tareas destacan:

- Observación diaria: valoración del trabajo de cada día
 - Participación en las actividades del aula
 - Trabajo, interés y actitud dentro del grupo.
 - Bloc de dibujo, en el que el alumno realizará las actividades y ejercicios propuestos en este soporte.
- Ejercicios teóricos de aplicación de los conceptos trabajados en los ejercicios prácticos. Pueden ser de varios tipos:
- De información: con ellas se puede medir el aprendizaje de conceptos, la memorización de datos importantes, etc.
 - De elaboración: evalúan la capacidad del alumno para estructurar con coherencia la información, establecer interrelaciones entre factores diversos, argumentar lógicamente, etc. Estas tareas competenciales persiguen la realización de un producto final significativo y cercano al entorno cotidiano.
 - De investigación: Aprendizaje Basado en Proyectos(ABP)
 - Trabajos individuales o colectivos sobre un tema cualquiera.

• Rúbricas para la evaluación: de los trabajos y proyectos propuestos, tanto individuales como colaborativos.

Los instrumentos de calificación son los siguientes:

1. Trabajos y proyectos: este instrumento evalúa la realización de ejercicios prácticos en el bloc de dibujo o en cualquier otro soporte propuesto).
2. Actividades diarias: con este instrumento se evaluará la realización de ejercicios teóricos bien sean escritos o en soporte digital, así como las exposiciones orales que el alumnado realice acerca de las actividades prácticas realizadas.
3. Trabajo, interés, actitud y participación, incluidas las actividades complementarias si las hubiera: este instrumento se evaluará mediante la observación directa del trabajo y las actitudes del alumno/a en el aula.

Se establecen, además, los siguientes criterios de evaluación mínimos:

1. Asistir a clase regularmente, aportando el material necesario para la realización de las actividades, y mostrando interés, participación y una conducta correcta,.
2. Tratar de superar las dificultades en su aprendizaje esforzándose por mejorar sus niveles de partida, y sus capacidades personales.
3. Realizar las actividades propuestas, y en su caso, las de recuperación necesarias, con un nivel de asimilación y aplicación de contenidos adecuado a sus posibilidades.
4. Respetar y valorar tanto las producciones propias como las ajenas.
5. Cuidar el material propio y el ajeno.

Una vez obtenida la nota obtenida a través de todos los instrumentos de calificación, aquellos alumnos/as que no superen el aprobado deberán realizar, al final del trimestre y antes de la evaluación, una prueba objetiva teórico-práctica relativa a los contenidos trabajados durante el mismo. La calificación final en estos casos será el resultado de aplicar la media aritmética de dicha prueba y la nota obtenida en la calificación de la asignatura según los criterios de evaluación e instrumentos de calificación anteriormente expuestos. Dicha prueba sólo están obligados a hacerla aquellos/as alumnos/as que no hayan ido realizando y entregando los ejercicios prácticos y teóricos desarrollados en el aula.

PLAN DE RECUPERACIÓN DE APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS.

→ En el mismo curso académico.

La evaluación de la asignatura EPVA es continua por lo que aquellos/as alumnos/as que, no habiendo aprobado un trimestre, superen el siguiente se considerará que han recuperado el anterior.

Para la evaluación positiva de todas estas capacidades deberán haber superado los criterios de evaluación, realizando y entregando los ejercicios y tareas propuestos. Aquellos/as alumnos/as cuya evaluación haya sido negativa realizarán una prueba teórico-práctica sobre los contenidos desarrollados en el aula, donde deberán demostrar que han superado los criterios de evaluación y objetivos mínimos.

→ Recuperación en cursos siguientes.

A los alumnos y alumnas que tengan pendiente de recuperación la asignatura de EPVA se les entregará un informe individualizado para la recuperación de aprendizajes no adquiridos con los contenidos, los objetivos y criterios de evaluación, así como su ponderación, y el plan de trabajo que el alumno/a deberá ir realizando para la recuperación de la materia. Dicho plan incluirá la relación de actividades y el calendario de entrega de las mismas, así como el profesor/a responsable y el horario de consulta de posibles dudas. A la entrega de éste, el padre/madre o tutor legal del alumno/a firmará un recibí donde quede constancia de su recogida.

El seguimiento, asesoramiento y atención de los/as alumno/as que promocionen de curso sin haber superado la materia correrá a cargo de:

- a) en el caso de que la materia tenga continuidad en el curso siguiente: al profesor o profesora que imparta la asignatura en el curso actual.
- b) en el supuesto de que no tenga continuidad en el curso siguiente: al profesor o profesora de la materia en ese curso.

Para ello se aplicarán los siguientes criterios generales de recuperación:

A los alumnos/as de 2º E.S.O. que tengan pendiente la materia del curso anterior, así como al alumnado de 4º que curse la asignatura de EPVA, se le ofrecerá la posibilidad de recuperarla de dos maneras posibles: bien aprobando la asignatura del curso superior, en el marco de la evaluación continua, o bien realizando las actividades del plan de recuperación que se les entregue. De esta forma, un alumno o alumna que no vaya superando la materia en el curso, podrá ir recuperando la del curso o cursos anteriores.

A los alumno/as de 4º ESO que no cursen la optativa de EPVA, se les entregará el plan individualizado de recuperación descrito anteriormente.

Dado que no existe un examen para recuperar la materia, la calificación final de la asignatura se obtendrá a partir de la nota media de las actividades realizadas en cada trimestre.

Metodología y seguimiento:

Se entregará a cada alumno/a un informe individualizado sobre el programa de refuerzo para la recuperación de aprendizajes no adquiridos, debiendo firmar el recibí en el momento de su entrega.

El alumno/a deberá realizar todas las actividades relacionadas en los documentos que se le entreguen (uno por cada entrega). Habrá dos fechas para la presentación de las actividades.

El alumno/a seguirá las orientaciones de su profesora en este curso académico, que se encargará de supervisar el desarrollo de este programa de refuerzo, así como del asesoramiento y la atención personalizada.

Las fechas de entrega de las actividades tendrán lugar en la segunda quincena de enero y segunda de mayo. Las fechas concretas serán publicadas con antelación.

Evaluación:

Los criterios de evaluación están recogidos en la presente programación didáctica. La calificación de la asignatura se obtendrá de la nota media de las actividades realizadas a través de un único instrumento de calificación: Actividades prácticas y teóricas 100%.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN PARA LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE SEPTIEMBRE.

A final de curso, junto con los resultados de la evaluación ordinaria de junio, se les entregará un plan de recuperación individualizado donde aparezcan recogidos los objetivos las competencias no alcanzados, los contenidos y criterios de evaluación no superados, así como las actividades que deberán realizar.

En septiembre, los/as alumnos/as/as deberán entregar todas las actividades detalladas en el informe recibido en junio y realizarán una prueba teórico-práctica basada en dichas actividades con el objeto de comprobar su autoría. La nota se obtendrá tras aplicar un 70% a la de los ejercicios prácticos , y un 30% a la nota obtenida en dicha prueba.

PLANES ESPECÍFICOS PERSONALIZADOS PARA EL ALUMNADO QUE NO PROMOCIONE DE CURSO.

En la evaluación inicial se realizará un estudio individualizado de las causas por las que los alumnos/as hayan tenido que repetir curso. En aquellos casos en los que la asignatura de EPVA se encuentre entre las no aprobadas, se propondrán las medidas necesarias para que estos alumnos/as puedan superar las dificultades detectadas.

PROCEDIMIENTOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN A APLICAR EN CASO DE CONFINAMIENTO.

La evaluación del alumnado se llevará a cabo mediante la realización de las tareas propuestas cuyo envío se realizará a través de la plataforma Moodle.

Dichas tareas, así como el material didáctico necesario para su elaboración, quedarán adecuadamente descritas en las presentaciones y documentos que se publicarán en dicha plataforma y que, dado que en esta materia no se dispone de libro de texto, serán de elaboración propia.

La recepción de dichas tareas se llevará a cabo también a través de la plataforma Moodle para su corrección.

Todas aquellas dudas que se le puedan presentar al alumnado en lo relativo a la realización de las tareas así como en la comprensión de los conceptos, serán resueltas, de forma individualizada, a través de este medio.

La comunicación con las familias, cuando ésta sea necesaria para asuntos relativos a sus hijos/as, se realizará a través del PASEN.

En el caso de detectar la desconexión de algún alumno/a, se le comunicará al tutor/a del grupo, de cara a arbitrar las medidas necesarias para solventar este problema.

Aquellos criterios e instrumentos de evaluación que impliquen la observación directa del alumno, serán eliminados, si bien se evaluará el interés que el alumnado muestre por el correcto y puntual envío de las tareas propuestas.

La calificación de las tareas se realizará de la manera habitual, mediante el empleo de rúbricas que, de manera ponderada, evalúan los diferentes objetivos, criterios y estándares de aprendizaje propuestos en las mismas.

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.

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO.

Dadas las especiales características de la asignatura, por su marcado carácter práctico, no suele ser necesaria la aplicación de adaptaciones curriculares. En aquellos casos de alumnos/as que presenten dificultades de aprendizaje o algún desfase en su nivel de competencia curricular respecto del resto del grupo será suficiente, para que alcancen los objetivos del curso y adquieran las competencias básicas, la aplicación de medidas generales, eliminando contenidos teóricos excesivamente complejos y adoptando una metodología específica que contemple la organización del tiempo y las actividades adaptada a sus necesidades. Su evaluación se llevará a cabo teniendo en cuenta dichas medidas. En lo relativo a los tiempos se flexibilizarán los plazos de entrega de las tareas para permitir a los alumnos que así lo necesiten que puedan realizar las actividades propuestas según su ritmo. Este tipo de medidas podrán aplicarse también a un grupo completo cuando todos los alumnos/as que lo compongan presenten un nivel homogéneo y que suponga un desfase respecto del resto de grupos del mismo nivel.

En el caso de que algún alumno o alumna requiera una adaptación curricular se seguirá la metodología y actividades que dictamine el profesor del aula de apoyo.

K. Actividades complementarias y extraescolares

Debido a la situación de crisis sanitaria provocada por el COVID-19, y de acuerdo con las medidas establecidas para la prevención en la expansión del COVID-19, quedan suspendidas, durante el presente curso académico, todas las actividades extraescolares y complementarias fuera del centro, así como la participación en los proyectos artísticos del colectivo EnModoArte.

Dentro del centro, y siempre que la situación lo permita, se realizarán actividades en el aula para conmemorar los siguientes eventos:

• Día de la Constitución.

• Día de Andalucía.

• Día Internacional contra la Violencia de Género y Día de la Mujer, en colaboración con el Plan de Igualdad.

• Día de la Paz.

Todas las actividades serán obligatorias para el alumnado y su contenido evaluable.

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

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

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

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

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

2. Contenidos

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

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

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

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

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, 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 1. Expresión Plástica.**

- 1.1. Comunicación visual.
- 1.2. Alfabeto visual.
- 1.3. 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**

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

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

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

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

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

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.

- 1.7. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
- 1.18. Abstracción y figuración.
- 1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 1.20. Bocetos, encaje, apuntes.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- 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

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

- 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.

- 1.4. El color y su naturaleza.
- 1.5. Círculo cromático.
- 1.6. Colores primarios y secundarios
- 1.22. Técnicas secas.
- 1.23. Técnicas húmedas.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

- 1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

- 1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- 3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
- 4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
- 6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.8. Las texturas y su clasificación.
- 1.9. Texturas gráficas.

- 1.10. Técnicas para la creación de texturas.
- 1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

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

Competencias clave

CD: Competencia digital
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

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

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

Objetivos

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

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

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

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

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

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

1.20. Bocetos, encaje, apuntes.

1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.

1.22. Técnicas secas.

1.23. Técnicas húmedas.

1.24. Técnica mixta.

1.25. El collage.

1.31. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

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

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

Objetivos

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

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

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.17. Niveles de iconicidad en las imágenes.

1.18. 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

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

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la

comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

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

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.
- 1.22. Técnicas secas.
- 1.23. Técnicas húmedas.
- 1.24. Técnica mixta.
- 1.25. El collage.
- 1.28. Técnicas de estampación.

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 y plásticas.

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Criterio de evaluación: 2.3. Identificar significado 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.

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

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.5. Significante y significado.

2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.

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

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Distingue significativo y significado en un signo visual.

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

Objetivos

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

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

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

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.

2.4. Grados de iconicidad.

2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.

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

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

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

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

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

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

Objetivos

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

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

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

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

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

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 2. Comunicación Audiovisual.

2.5. Significante y significado.

2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.

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

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Distingue símbolos de iconos.

EPVA2. Diseña símbolos e iconos.

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

Objetivos

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

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

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

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

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

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.

2.8. La obra artística.

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

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

2.12. La imagen publicitaria.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

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

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

Estándares

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

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

- 4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
- 6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
- 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.**

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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.
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.**

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

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

Contenidos**Bloque 2. Comunicación Audiovisual.**

- 2.6. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- 2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.
- 2.21. 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

Estándares

board, realización₂). Valora de manera crítica los resultados.

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

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

Contenidos**Bloque 2. Comunicación Audiovisual.**

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

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.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
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 2. Comunicación Audiovisual.**

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

Competencias clave

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

Estándares

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

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

Contenidos**Bloque 3. Dibujo Técnico.**

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

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

Contenidos**Bloque 3. Dibujo Técnico.**

- 3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.3. 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.
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.
- 3.4. Operaciones básicas.
- 3.6. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

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

Contenidos**Bloque 3. Dibujo Técnico.**

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

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

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

Contenidos**Bloque 3. Dibujo Técnico.**

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

3.2. Uso de las herramientas.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

EPVA2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

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

CCL: Competencia en comunicación lingüística

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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.

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.10. 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).

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

Objetivos

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.2. Uso de las herramientas.

3.10. 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.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
EPVA2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA1.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	3,44
EPVA1.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	3,44
EPVA1.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	3,68
EPVA1.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	3,44
EPVA1.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	3,44
EPVA1.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	3,44
EPVA1.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	3,44
EPVA1.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	3,44
EPVA1.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	3,44
EPVA1.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	3,44
EPVA1.11	Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	3,44
EPVA2.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	0
EPVA2.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	0
EPVA2.3	Identificar signifiante y significado en un signo visual.	3,44
EPVA2.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	3,44
EPVA2.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	3,44
EPVA2.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	3,44
EPVA2.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	0
EPVA2.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	3,44
EPVA2.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	0
EPVA2.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	3,44
EPVA2.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	3,44
EPVA2.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	3,44
EPVA2.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	3,44
EPVA2.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	3,44

EPVA2.15	Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	0
EPVA2.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	0
EPVA3.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	3,44
EPVA3.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	0
EPVA3.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3,44
EPVA3.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	3,44
EPVA3.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	3,44
EPVA3.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	0
EPVA3.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	0
EPVA3.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	0
EPVA3.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	3,44
EPVA3.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	0
EPVA3.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	0
EPVA3.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	0
EPVA3.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	3,44
EPVA3.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	0
EPVA3.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	0
EPVA3.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	0
EPVA3.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	3,44
EPVA3.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	0
EPVA3.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	3,44
EPVA3.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	0
EPVA3.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	0
EPVA3.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	0
EPVA3.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	0
EPVA3.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	0

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

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Tarea nº 1: De bloc de dibujo a libro de artista	Primer trimestre
Justificación		
Personalización creativa del cuaderno de trabajo.		
Número	Título	Temporización
2	Tarea nº 2: Me comunico con imágenes	Primer trimestre
Justificación		
Exploración del lenguaje y la comunicación visual, funciones de las imágenes.		
Número	Título	Temporización
3	Tarea nº 3:¿De qué están hechas las imágenes?	Primer trimestre
Justificación		
Conocimiento y análisis de los elementos configurativos de la imagen: punto, línea y forma en el arte figurativo y abstracto.		
Número	Título	Temporización
4	Tarea nº 4:¡Que no te vendan la moto!	Segundo trimestre
Justificación		
Análisis crítico de la publicidad, la contrapublicidad		
Número	Título	Temporización
5	Tarea nº 5: El color, todo un mundo por descubrir.	Segundo trimestre
Justificación		
Conocimiento del color y su naturaleza. Experimentación con el color y sus mezclas: círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color		
Número	Título	Temporización
6	Tarea nº 6:Las texturas nos hablan.	Segundo trimestre
Justificación		
Conocimiento y experimentación de las posibilidades expresivas de las texturas.		
Número	Título	Temporización
7	Tarea nº 7:Jugando con la forma. La composición.	Tercer trimestre
Justificación		
Conocimiento de los principios básicos compositivos y su experimentación.		
Número	Título	Temporización

8	Tarea nº 8: ¿Cuánto sabes de geometría? Cuando la geometría se hace arte I.	Tercer trimestre
Justificación		
Iniciación a los trazados geométricos básicos y uso de las herramientas.		

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Sin especificar

F. Metodología

- Se parte del nivel del alumno, en sus distintos aspectos, para construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren su nivel de desarrollo, dándole más importancia al proceso que al resultado.
- Se trabajará mediante la realización de tareas para estimular el desarrollo de las capacidades generales y de las competencias clave.

El aprendizaje por tareas, planteado en la presente programación de la asignatura de EPVA, persigue la consecución de las competencias y la adquisición de los conocimientos a través de diversas actividades y ejercicios en los cuales los contenidos se desarrollan de manera transversal. Por ello, el desarrollo de dichos contenidos no seguirá un orden secuenciado, organizado por temas, sino que se elaborará un material didáctico propio que servirá de apoyo y consulta para la ejecución de dichas tareas.

El marco de referencia para establecer los contenidos será aquellos que vienen definidos por el RD 1105/2014. No obstante, se seleccionarán aquellos que propicien la consecución de las competencias clave, priorizando los más significativos y partiendo de aquellos que constituyan los conceptos y elementos básicos de la materia de manera que puedan ser asimilados por la totalidad del alumnado.

- Aunque no cabe la menor duda de que el alumnado debe aprender aspectos teóricos, el desarrollo de la materia se aborda desde un punto de vista práctico y a través de las tareas propuestas. La adquisición de los conocimientos debe adquirirse desde la experimentación, la creación y la reflexión acerca del trabajo realizado.
- El principal objetivo de la materia es el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, de manera individual o colectiva. Con ellos se potencia la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. Este proceso, que abarca desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, y permite alcanzar destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia.
- La metodología será flexible y abierta como parte de un aprendizaje activo, donde el profesor o profesora aportará los contenidos necesarios para la realización de las tareas propuestas e irá guiando al alumno/a en el desarrollo de la misma.
- El desarrollo de las tareas en esta asignatura incluye actividades de lectura de textos en Internet a partir de los cuales el alumnado ampliará su conocimiento sobre la materia y que utilizará para la redacción de ejercicios teóricos basados en los ejercicios prácticos realizados y le servirán para reforzar los contenidos.
- Del mismo modo, dentro de determinadas tareas, se incluye la exposición oral de ejercicios realizados en forma de presentación que los alumnos y alumnas deberán mostrar ante el grupo de compañeros y compañeras, fomentando de esta manera la expresión oral de los/as mismos/as.

ACTUACIONES METODOLÓGICAS A APLICAR EN CASO DE CONFINAMIENTO.

Las tareas propuestas al alumnado se publicarán en la plataforma Moodle. Para ello, se elaborarán presentaciones que incluyan, tanto el desarrollo de la tarea, como todas aquellas explicaciones de los contenidos necesarios para su elaboración, con enlaces a páginas o vídeos de contenido didáctico para mejorar su comprensión, así como el número de sesiones necesarias para su desarrollo y el plazo de entrega. El alumnado, una vez realizadas las tareas en el plazo establecido, deberá presentarlas a través de la plataforma Moodle para su corrección.

G. Materiales y recursos didácticos

En la asignatura de EPVA no se utilizará libro de texto sino que se emplearán materiales de elaboración propia, así como los recursos didácticos disponibles en la red. Para ello, se elaborarán presentaciones y documentos que incluyan, tanto el desarrollo de la tarea, como todas aquellas explicaciones de los contenidos necesarios para su elaboración, con enlaces a páginas o vídeos de contenido didáctico para mejorar su comprensión, así

como el número de sesiones necesarias para su desarrollo y el plazo de entrega.

La selección de estos materiales se realiza en base a criterios pedagógicos, por su idoneidad y adecuación a los objetivos, criterios y contenidos recogidos en el Real Decreto 1105/2014, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y la 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.

Las tareas propuestas se publicarán en la plataforma Moodle, por lo tanto y en más aun el caso de un posible confinamiento, resulta fundamental que el alumnado cuente con los medios informáticos (dispositivo electrónico y conexión a Internet) que le permitan el acceso a dicha plataforma.

El resto de materiales del que debe disponer el alumnado, bloc y útiles de dibujo para EPVA son los mínimos e imprescindibles para poder desarrollar la materia.

H. Precisiones sobre la evaluación

- La evaluación será criterial, es decir, tomará como referentes los criterios de evaluación y está encaminada a determinar en el alumnado lo que conoce (saber), lo que es capaz de hacer con lo que conoce (saber hacer) y su actitud ante lo que conoce (saber ser y estar).

- La calificación estará relacionada con la valoración del grado de desempeño de los estándares de aprendizaje asociados a los criterios de evaluación y ésta se obtendrá a partir de la información que ofrecen los distintos instrumentos de calificación.

- La evaluación a lo largo del curso será continua, realizando un balance de la misma al final de cada trimestre, coincidiendo con los periodos asignados para las evaluaciones. Será fundamentalmente formativa, dándole más importancia al proceso que al resultado.

Los instrumentos de calificación son los siguientes:

1. Trabajos y proyectos: este instrumento evalúa la realización de ejercicios prácticos en el bloc de dibujo o en cualquier otro soporte propuesto).

2. Actividades diarias: con este instrumento se evaluará la realización de ejercicios teóricos bien sean escritos o en soporte digital, así como las exposiciones orales que el alumnado realice acerca de las actividades prácticas realizadas.

3. Trabajo, interés, actitud y participación, incluidas las actividades complementarias si las hubiera: este instrumento se evaluará mediante la observación directa del trabajo y las actitudes del alumno/a en el aula.

Se establecen, además, los siguientes criterios de evaluación mínimos:

1. Asistir a clase regularmente, aportando el material necesario para la realización de las actividades, y mostrando interés, participación y una conducta correcta.

2. Tratar de superar las dificultades en su aprendizaje esforzándose por mejorar sus niveles de partida, y sus capacidades personales.

3. Realizar las actividades propuestas, y en su caso, las de recuperación necesarias, con un nivel de asimilación y aplicación de contenidos adecuado a sus posibilidades.

4. Respetar y valorar tanto las producciones propias como las ajenas.

5. Cuidar el material propio y el ajeno.

Una vez obtenida la nota obtenida a través de todos los instrumentos de calificación, aquellos alumnos/as que no superen el aprobado deberán realizar, al final del trimestre y antes de la evaluación, una prueba objetiva teórico-práctica relativa a los contenidos trabajados durante el mismo. La calificación final en estos casos será el resultado de aplicar la media aritmética de dicha prueba y la nota obtenida en la calificación de la asignatura según los criterios de evaluación e instrumentos de calificación anteriormente expuestos. Dicha prueba sólo están obligados a hacerla aquellos/as alumnos/as que no hayan ido realizando y entregando los ejercicios prácticos y teóricos desarrollados en el aula.

PROCEDIMIENTOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN A APLICAR EN CASO DE CONFINAMIENTO.

La evaluación del alumnado se llevará a cabo mediante la realización de las tareas propuestas cuyo envío se realizará a través de la plataforma Moodle.

Dichas tareas, así como el material didáctico necesario para su elaboración, quedarán adecuadamente descritas en las presentaciones y documentos que se publicarán en dicha plataforma y que, dado que en esta materia no se dispone de libro de texto, serán de elaboración propia.

La recepción de dichas tareas se llevará a cabo también a través de la plataforma Moodle para su corrección.

Todas aquellas dudas que se le puedan presentar al alumnado en lo relativo a la realización de las tareas así como en la comprensión de los conceptos, serán resueltas, de forma individualizada, a través de este medio.

La comunicación con las familias, cuando ésta sea necesaria para asuntos relativos a sus hijos/as, se realizará a través del PASEN.

En el caso de detectar la desconexión de algún alumno/a, se le comunicará al tutor/a del grupo, de cara a arbitrar las medidas necesarias para solventar este problema.

Aquellos criterios e instrumentos de evaluación que impliquen la observación directa del alumno, serán eliminados, si bien se evaluará el interés que el alumnado muestre por el correcto y puntual envío de las tareas propuestas.

La calificación de las tareas se realizará de la manera habitual, mediante el empleo de rúbricas que, de manera ponderada, evalúan los diferentes objetivos, criterios y estándares de aprendizaje propuestos en las mismas.

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

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

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

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

2. Contenidos

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

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

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

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

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

Estándares

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

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

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

Estándares

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

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

CAA: Aprender a aprender
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

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

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

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

Contenidos**Bloque 1. Expresión Plástica.**

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

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

Competencias clave

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

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

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

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

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

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

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

Estándares

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

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

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

Estándares

EPVA1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.

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

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

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

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

Estándares

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

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

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales

que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 1.20. Bocetos, encaje, apuntes.
- 1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.

Competencias clave

- CD: Competencia digital
- CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

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

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

Objetivos

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

- 1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 1.20. Bocetos, encaje, apuntes.
- 1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

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

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.18. Abstracción y figuración.

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

1.20. Bocetos, encaje, apuntes.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

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

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

Objetivos

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

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

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

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

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

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

1.20. Bocetos, encaje, apuntes.

1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.

1.22. Técnicas secas.

1.23. Técnicas húmedas.

1.24. Técnica mixta.

1.25. El collage.

1.28. Técnicas de estampación.

1.31. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

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

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

EPVA3. Experimenta con las ténperas 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 y plásticas.

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

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

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

Contenidos**Bloque 2. Comunicación Audiovisual.**

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

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

Contenidos**Bloque 2. Comunicación Audiovisual.**

- 2.1. Percepción visual.
- 2.2. Leyes de la Gestalt.
- 2.3. 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.**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

Estándares

EPVA1. Distingue significativo y significado en un signo visual.

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

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

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

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

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

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

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

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

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

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

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

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

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

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

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
 3.2. Uso de las herramientas.
 3.3. 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.
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.
- 3.4. Operaciones básicas.
- 3.6. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

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

Contenidos**Bloque 3. Dibujo Técnico.**

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.4. Operaciones básicas.
- 3.6. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.
- 3.11. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

Criterio de evaluación: 3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.**Contenidos****Bloque 3. Dibujo Técnico.**

- 3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.4. Operaciones básicas.
- 3.7. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz.

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.**Contenidos****Bloque 3. Dibujo Técnico.**

- 3.1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.7. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz.

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

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

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**

- 4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
- 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.3. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
- 3.9. Teorema de Thales y lugares geométricos.
- 3.11. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

- EPVA1. 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.
- 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.
- 3.3. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
- 3.6. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.10. 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.
- 9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
- 3.18. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

Objetivos

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

dificultades.

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.2. Uso de las herramientas.

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.2. Uso de las herramientas.

3.12. Tangencias y enlaces.

3.13. Tangencia entre recta y circunferencia.

3.14. Tangencia entre circunferencias.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

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

Objetivos

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.2. Uso de las herramientas.

3.15. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.12. Tangencias y enlaces.
- 3.15. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.12. Tangencias y enlaces.
- 3.14. Tangencia entre circunferencias.

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

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.16. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.
- 3.17. Redes modulares.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.2. Uso de las herramientas.
- 3.22. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.
- 3.26. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
- 3.27. Aplicación de coeficientes de reducción.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

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

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.2. Uso de las herramientas.

3.3. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.

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

3.27. Aplicación de coeficientes de reducción.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

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

C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA1.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	0
EPVA1.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	0
EPVA1.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	0
EPVA1.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	2,63
EPVA1.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	0
EPVA1.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	0
EPVA1.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	0
EPVA1.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	2,63
EPVA1.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	2,69
EPVA1.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	0
EPVA1.11	Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	2,63
EPVA2.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	2,63
EPVA2.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	2,63
EPVA2.3	Identificar signifiante y significado en un signo visual.	0
EPVA2.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	2,63
EPVA2.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	0
EPVA2.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	0
EPVA2.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	2,63
EPVA2.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	0
EPVA2.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	2,63
EPVA2.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	0
EPVA2.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	0
EPVA2.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	0
EPVA2.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	2,63
EPVA2.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	0

EPVA2.15	Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	0
EPVA2.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	2,63
EPVA3.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	2,63
EPVA3.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2,63
EPVA3.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	2,63
EPVA3.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	2,63
EPVA3.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	2,63
EPVA3.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	2,63
EPVA3.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	2,63
EPVA3.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	2,63
EPVA3.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	2,63
EPVA3.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	2,63
EPVA3.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	2,63
EPVA3.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	2,63
EPVA3.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	2,63
EPVA3.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	2,63
EPVA3.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	2,63
EPVA3.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	2,63
EPVA3.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	2,63
EPVA3.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	2,63
EPVA3.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	2,63
EPVA3.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	2,63
EPVA3.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	0
EPVA3.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	2,63
EPVA3.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	2,63
EPVA3.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	2,63

EPVA3.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	2,63
EPVA3.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	2,63
EPVA3.27	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	0
EPVA3.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	2,63
EPVA3.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	2,63

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Tarea nº 1: De bloc de dibujo a libro de artista	Primer trimestre
Justificación		
Personalización creativa del cuaderno de trabajo.		
Número	Título	Temporización
2	Tarea nº 2: No es lo mismo ver que percibir.	Primer trimestre
Justificación		
Percepción visual e ilusiones ópticas. Representación ilusoria del espacio y el volumen.		
Número	Título	Temporización
3	Tarea nº 3: Cuando la geometría se hace arte II	Segundo trimestre
Justificación		
Conocimiento y aplicación artística del trazado de triángulos.		
Número	Título	Temporización
4	Tarea nº 4: La cuadratura del círculo.	Segundo trimestre
Justificación		
Conocimiento y aplicación artística del trazado de circunferencias y cuadriláteros.		
Número	Título	Temporización
5	Tarea nº 5: Estrellando polígonos.	Segundo trimestre
Justificación		
Conocimiento y aplicación artística del trazado de polígonos regulares y estrellados.		
Número	Título	Temporización
6	Tarea nº 6: El roce hace la tangencia.	Tercer trimestre
Justificación		
Conocimiento y aplicación artística del trazado de tangencias y curvas técnicas, óvalo, ovoide y espiral.		
Número	Título	Temporización
7	Tarea nº 7: Poniendo un poco de orden.	Tercer trimestre
Justificación		
Análisis y experimentación de esquemas compositivos. Composiciones modulares y su aplicación al diseño.		
Número	Título	Temporización
8	Tarea nº 8: Representación ilusoria del espacio y el volumen	Tercer trimestre
Justificación		

Introducción a la perspectiva caballera e isométrica.

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Sin especificar

F. Metodología

- Se parte del nivel del alumno, en sus distintos aspectos, para construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren su nivel de desarrollo, dándole más importancia al proceso que al resultado.

- Se trabajará mediante la realización de tareas para estimular el desarrollo de las capacidades generales y de las competencias clave.

El aprendizaje por tareas, planteado en la presente programación de la asignatura de EPVA, persigue la consecución de las competencias y la adquisición de los conocimientos a través de diversas actividades y ejercicios en los cuales los contenidos se desarrollan de manera transversal. Por ello, el desarrollo de dichos contenidos no seguirá un orden secuenciado, organizado por temas, sino que se elaborará un material didáctico propio que servirá de apoyo y consulta para la ejecución de dichas tareas.

El marco de referencia para establecer los contenidos será aquellos que vienen definidos por el RD 1105/2014. No obstante, se seleccionarán aquellos que propicien la consecución de las competencias clave, priorizando los más significativos y partiendo de aquellos que constituyan los conceptos y elementos básicos de la materia de manera que puedan ser asimilados por la totalidad del alumnado.

- Aunque no cabe la menor duda de que el alumnado debe aprender aspectos teóricos, el desarrollo de la materia se aborda desde un punto de vista práctico y a través de las tareas propuestas. La adquisición de los conocimientos debe adquirirse desde la experimentación, la creación y la reflexión acerca del trabajo realizado.

- El principal objetivo de la materia es el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, de manera individual o colectiva. Con ellos se potencia la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. Este proceso, que abarca desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, y permite alcanzar destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia.

- La metodología será flexible y abierta como parte de un aprendizaje activo, donde el profesor o profesora aportará los contenidos necesarios para la realización de las tareas propuestas e irá guiando al alumno/a en el desarrollo de la misma.

- El desarrollo de las tareas en esta asignatura incluye actividades de lectura de textos en Internet a partir de los cuales el alumnado ampliará su conocimiento sobre la materia y que utilizará para la redacción de ejercicios teóricos basados en los ejercicios prácticos realizados y le servirán para reforzar los contenidos.

- Del mismo modo, dentro de determinadas tareas, se incluye la exposición oral de ejercicios realizados en forma de presentación que los alumnos y alumnas deberán mostrar ante el grupo de compañeros y compañeras, fomentando de esta manera la expresión oral de los/as mismos/as.

ACTUACIONES METODOLÓGICAS A APLICAR EN CASO DE CONFINAMIENTO.

Las tareas propuestas al alumnado se publicarán en la plataforma Moodle. Para ello, se elaborarán presentaciones que incluyan, tanto el desarrollo de la tarea, como todas aquellas explicaciones de los contenidos necesarios para su elaboración, con enlaces a páginas o vídeos de contenido didáctico para mejorar su comprensión, así como el número de sesiones necesarias para su desarrollo y el plazo de entrega. El alumnado, una vez realizadas las tareas en el plazo establecido, deberá presentarlas a través de la plataforma Moodle para su corrección.

G. Materiales y recursos didácticos

En la asignatura de EPVA no se utilizará libro de texto sino que se emplearán materiales de elaboración propia, así como los recursos didácticos disponibles en la red. Para ello, se elaborarán presentaciones y documentos que incluyan, tanto el desarrollo de la tarea, como todas aquellas explicaciones de los contenidos necesarios para su elaboración, con enlaces a páginas o vídeos de contenido didáctico para mejorar su comprensión, así como el número de sesiones necesarias para su desarrollo y el plazo de entrega.

La selección de estos materiales se realiza en base a criterios pedagógicos, por su idoneidad y adecuación a los objetivos, criterios y contenidos recogidos en el Real Decreto 1105/2014, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y la 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.

Las tareas propuestas se publicarán en la plataforma Moodle, por lo tanto y en más aun el caso de un posible confinamiento, resulta fundamental que el alumnado cuente con los medios informáticos (dispositivo electrónico y conexión a Internet) que le permitan el acceso a dicha plataforma.

El resto de materiales del que debe disponer el alumnado, bloc y útiles de dibujo para EPVA son los mínimos e imprescindibles para poder desarrollar la materia.

H. Precisiones sobre la evaluación

- La evaluación será criterial, es decir, tomará como referentes los criterios de evaluación y está encaminada a determinar en el alumnado lo que conoce (saber), lo que es capaz de hacer con lo que conoce (saber hacer) y su actitud ante lo que conoce (saber ser y estar).

- La calificación estará relacionada con la valoración del grado de desempeño de los estándares de aprendizaje asociados a los criterios de evaluación y ésta se obtendrá a partir de la información que ofrecen los distintos instrumentos de calificación.

- La evaluación a lo largo del curso será continua, realizando un balance de la misma al final de cada trimestre, coincidiendo con los periodos asignados para las evaluaciones. Será fundamentalmente formativa, dándole más importancia al proceso que al resultado.

Los instrumentos de calificación son los siguientes:

1. Trabajos y proyectos: este instrumento evalúa la realización de ejercicios prácticos en el bloc de dibujo o en cualquier otro soporte propuesto).
2. Actividades diarias: con este instrumento se evaluará la realización de ejercicios teóricos bien sean escritos o en soporte digital, así como las exposiciones orales que el alumnado realice acerca de las actividades prácticas realizadas.
3. Trabajo, interés, actitud y participación, incluidas las actividades complementarias si las hubiera: este instrumento se evaluará mediante la observación directa del trabajo y las actitudes del alumno/a en el aula.

Se establecen, además, los siguientes criterios de evaluación mínimos:

1. Asistir a clase regularmente, aportando el material necesario para la realización de las actividades, y mostrando interés, participación y una conducta correcta.
2. Tratar de superar las dificultades en su aprendizaje esforzándose por mejorar sus niveles de partida, y sus capacidades personales.
3. Realizar las actividades propuestas, y en su caso, las de recuperación necesarias, con un nivel de asimilación y aplicación de contenidos adecuado a sus posibilidades.
4. Respetar y valorar tanto las producciones propias como las ajenas.
5. Cuidar el material propio y el ajeno.

Una vez obtenida la nota obtenida a través de todos los instrumentos de calificación, aquellos alumnos/as que no superen el aprobado deberán realizar, al final del trimestre y antes de la evaluación, una prueba objetiva teórico-práctica relativa a los contenidos trabajados durante el mismo. La calificación final en estos casos será el resultado de aplicar la media aritmética de dicha prueba y la nota obtenida en la calificación de la asignatura según los criterios de evaluación e instrumentos de calificación anteriormente expuestos. Dicha prueba sólo están obligados a hacerla aquellos/as alumnos/as que no hayan ido realizando y entregando los ejercicios prácticos y teóricos desarrollados en el aula.

PROCEDIMIENTOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN A APLICAR EN CASO DE CONFINAMIENTO.

La evaluación del alumnado se llevará a cabo mediante la realización de las tareas propuestas cuyo envío se realizará a través de la plataforma Moodle.

Dichas tareas, así como el material didáctico necesario para su elaboración, quedarán adecuadamente descritas en las presentaciones y documentos que se publicarán en dicha plataforma y que, dado que en esta materia no se dispone de libro de texto, serán de elaboración propia.

La recepción de dichas tareas se llevará a cabo también a través de la plataforma Moodle para su corrección.

Todas aquellas dudas que se le puedan presentar al alumnado en lo relativo a la realización de las tareas así como en la comprensión de los conceptos, serán resueltas, de forma individualizada, a través de este medio.

La comunicación con las familias, cuando ésta sea necesaria para asuntos relativos a sus hijos/as, se realizará a través del PASEN.

En el caso de detectar la desconexión de algún alumno/a, se le comunicará al tutor/a del grupo, de cara a arbitrar las medidas necesarias para solventar este problema.

Aquellos criterios e instrumentos de evaluación que impliquen la observación directa del alumno, serán eliminados, si bien se evaluará el interés que el alumnado muestre por el correcto y puntual envío de las tareas propuestas.

La calificación de las tareas se realizará de la manera habitual, mediante el empleo de rúbricas que, de manera ponderada, evalúan los diferentes objetivos, criterios y estándares de aprendizaje propuestos en las mismas.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 41701687

Fecha Generación: 19/10/2020 13:28:04

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

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

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

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

2. Contenidos

Contenidos	
Bloque 1. Expresión plástica.	
Nº Ítem	Ítem
1	Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.
2	Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
3	Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
4	Creatividad y subjetividad.
5	Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
6	El color en la composición.
7	Simbología y psicología del color.
8	Texturas.
9	Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura.
10	Materiales y soportes.
11	Concepto de volumen.
12	Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
13	Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.
14	Aplicación en las creaciones personales.
15	Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
16	La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia.
17	Imágenes de diferentes períodos artísticos.
18	Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.
19	Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.
Bloque 2. Dibujo técnico.	
Nº Ítem	Ítem
1	Formas planas.
2	Polígonos.
3	Construcción de formas poligonales.
4	Trazados geométricos, tangencias y enlaces.
5	Aplicaciones en el diseño.
6	Composiciones decorativas.
7	Aplicaciones en el diseño gráfico.
8	Proporción y escalas.
9	Transformaciones geométricas.
10	Redes modulares.
11	Composiciones en el plano.
12	Descripción objetiva de las formas.
13	El dibujo técnico en la comunicación visual.
14	Sistemas de representación.
15	Aplicación de los sistemas de proyección.
16	Sistema diédrico.
17	Vistas.
18	Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica.
19	Perspectiva caballera.
20	Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista.
21	Aplicaciones en el entorno.

Contenidos	
Bloque 2. Dibujo técnico.	
Nº Ítem	Ítem
22	Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.
23	Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.
24	Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.
25	Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.
26	Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.
Bloque 3. Fundamentos del diseño.	
Nº Ítem	Ítem
1	Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
2	Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
3	Fundamentos del diseño.
4	Ámbitos de aplicación.
5	Movimientos en el plano y creación de submódulos.
6	Formas modulares.
7	Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.
8	El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
9	Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.
10	Tipografía.
11	Diseño del envase.
12	La señalética.
13	Diseño industrial: Características del producto.
14	Proceso de fabricación.
15	Ergonomía y funcionalidad.
16	Herramientas informáticas para el diseño.
17	Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.
18	Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.
19	Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.
20	Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.
21	El lenguaje del diseño.
Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.	
Nº Ítem	Ítem
1	Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.
2	Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
3	Principales elementos del lenguaje audiovisual.
4	Finalidades.
5	La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
6	La fotografía: inicios y evolución.
7	La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.
8	El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.
9	Lenguaje cinematográfico.
10	Cine de animación.
11	Análisis.
12	Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.

Contenidos	
Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.	
Nº Ítem	Ítem
13	Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
14	Estereotipos y sociedad de consumo.
15	Publicidad subliminal.

B. Relaciones curriculares

Criterio de evaluación: 1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

Objetivos

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

Contenidos**Bloque 1. Expresión plástica.**

- 1.1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.
- 1.2. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
- 1.3. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
- 1.4. Creatividad y subjetividad.
- 1.9. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura.
- 1.10. Materiales y soportes.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

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

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

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

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

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

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

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica.

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

1.6. El color en la composición.

1.7. Simbología y psicología del color.

Competencias clave

CD: Competencia digital

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.

EPVA2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.

EPVA3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

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

Objetivos

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

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

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

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

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

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

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

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

aplicación en el mundo del arte y del diseño.

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

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica.

1.9. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura.

1.10. Materiales y soportes.

1.14. Aplicación en las creaciones personales.

1.15. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

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

Objetivos

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica.

1.13. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.

1.14. Aplicación en las creaciones personales.

1.15. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

Competencias clave

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos**Bloque 1. Expresión plástica.**

- 1.1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.
- 1.2. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
- 1.17. Imágenes de diferentes períodos artísticos.
- 1.19. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.

EPVA2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 2. Dibujo técnico.

- 2.1. Formas planas.
- 2.2. Polígonos.
- 2.3. Construcción de formas poligonales.
- 2.4. Trazados geométricos, tangencias y enlaces.
- 2.5. Aplicaciones en el diseño.
- 2.6. Composiciones decorativas.
- 2.7. Aplicaciones en el diseño gráfico.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

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

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

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

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

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

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

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

Contenidos

Bloque 2. Dibujo técnico.

2.14. Sistemas de representación.

2.15. Aplicación de los sistemas de proyección.

2.16. Sistema diédrico.

2.17. Vistas.

2.18. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica.

2.19. Perspectiva caballera.

2.20. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista.

2.21. Aplicaciones en el entorno.

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

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

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

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

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

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

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

7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 2. Dibujo técnico.

- 2.5. Aplicaciones en el diseño.
- 2.6. Composiciones decorativas.
- 2.7. Aplicaciones en el diseño gráfico.
- 2.21. Aplicaciones en el entorno.
- 2.24. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

3.3. Fundamentos del diseño.

3.4. Ámbitos de aplicación.

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

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

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

- 3.1. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
- 3.2. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
- 3.3. Fundamentos del diseño.
- 3.4. Ámbitos de aplicación.

Competencias clave

CD: Competencia digital

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

Criterio de evaluación: 3.3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

Objetivos

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Contenidos

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

3.5. Movimientos en el plano y creación de submódulos.

3.6. Formas modulares.

3.7. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.

3.9. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.

3.10. Tipografía.

3.11. Diseño del envase.

3.18. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.

3.20. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

3.21. El lenguaje del diseño.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.

EPVA2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.

EPVA3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.

EPVA4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

EPVA5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

Criterio de evaluación: 4.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.

Objetivos

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

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

Contenidos

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

- 4.5. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
- 4.9. Lenguaje cinematográfico.

Competencias clave

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

Estándares

- EPVA1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos
- EPVA2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.

Criterio de evaluación: 4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

Objetivos

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

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

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

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

Contenidos

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

4.1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.

4.2. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.

4.6. La fotografía: inicios y evolución.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.

EPVA2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.

EPVA3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

Criterio de evaluación: 4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

Objetivos

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Contenidos

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

4.12. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.

4.13. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

Competencias clave

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 ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.**Objetivos**

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

Contenidos**Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.**

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

4.14. Estereotipos y sociedad de consumo.

4.15. Publicidad subliminal.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA1.1	Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	6,67
EPVA1.2	Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas , tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	6,67
EPVA1.3	Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	6,67
EPVA1.4	Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	6,67
EPVA1.5	Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	6,67
EPVA2.1	Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	6,67
EPVA2.2	Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	6,67
EPVA2.3	Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	6,67
EPVA3.1	Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	6,67
EPVA3.2	Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	6,67
EPVA3.3	Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	6,67
EPVA4.1	Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.	6,67
EPVA4.2	Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	6,67
EPVA4.3	Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	6,67

EPVA4.4	Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	6,62
---------	--	------

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización**E. Precisiones sobre los niveles competenciales**

Sin especificar

F. Metodología

- Se parte del nivel del alumno, en sus distintos aspectos, para construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren su nivel de desarrollo, dándole más importancia al proceso que al resultado.
- Se trabajará mediante la realización de tareas para estimular el desarrollo de las capacidades generales y de las competencias clave.

El aprendizaje por tareas, planteado en la presente programación de la asignatura de EPVA, persigue la consecución de las competencias y la adquisición de los conocimientos a través de diversas actividades y ejercicios en los cuales los contenidos se desarrollan de manera transversal. Por ello, el desarrollo de dichos contenidos no seguirá un orden secuenciado, organizado por temas, sino que se elaborará un material didáctico propio que servirá de apoyo y consulta para la ejecución de dichas tareas.

El marco de referencia para establecer los contenidos será aquellos que vienen definidos por el RD 1105/2014. No obstante, se seleccionarán aquellos que propicien la consecución de las competencias clave, priorizando los más significativos y partiendo de aquellos que constituyan los conceptos y elementos básicos de la materia de manera que puedan ser asimilados por la totalidad del alumnado.

- Aunque no cabe la menor duda de que el alumnado debe aprender aspectos teóricos, el desarrollo de la materia se aborda desde un punto de vista práctico y a través de las tareas propuestas. La adquisición de los conocimientos debe adquirirse desde la experimentación, la creación y la reflexión acerca del trabajo realizado.
- El principal objetivo de la materia es el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, de manera individual o colectiva. Con ellos se potencia la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. Este proceso, que abarca desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, y permite alcanzar destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia.
- La metodología será flexible y abierta como parte de un aprendizaje activo, donde el profesor o profesora aportará los contenidos necesarios para la realización de las tareas propuestas e irá guiando al alumno/a en el desarrollo de la misma.
- El desarrollo de las tareas en esta asignatura incluye actividades de lectura de textos en Internet a partir de los cuales el alumnado ampliará su conocimiento sobre la materia y que utilizará para la redacción de ejercicios teóricos basados en los ejercicios prácticos realizados y le servirán para reforzar los contenidos.
- Del mismo modo, dentro de determinadas tareas, se incluye la exposición oral de ejercicios realizados en forma de presentación que los alumnos y alumnas deberán mostrar ante el grupo de compañeros y compañeras, fomentando de esta manera la expresión oral de los/as mismos/as.

METODOLOGÍA PARA LA ENSEÑANZA SEMIPRESENCIAL EN 4º ESO, CON ASISTENCIA PARCIAL DEL GRUPO EN LOS TRAMOS HORARIOS PRESENCIALES.

Durante las sesiones presenciales, se llevará a cabo la explicación de las tareas propuestas, así como todas las aclaraciones a las dudas que le puedan surgir al alumnado. Dado que la ejecución de las tareas en esta materia, requiere de varias sesiones, los días que la clase de EPVA coincida con el tramo horario no presencial, los alumnos/as realizará en casa los ejercicios propuestos, en base al número de horas presenciales no impartidas. Para el número total de sesiones destinadas a cada tarea, se contabilizarán tanto las sesiones presenciales, como las no presenciales, sin que este hecho implique el aplazamiento en la entrega de los ejercicios. El alumnado será atendido telemáticamente a través de la plataforma Moodle, con el objeto de resolver cualquier duda que pueda surgirle en el desarrollo de las tareas.

ACTUACIONES METODOLÓGICAS A APLICAR EN CASO DE CONFINAMIENTO.

Las tareas propuestas al alumnado se publicarán en la plataforma Moodle. Para ello, se elaborarán presentaciones que incluyan, tanto el desarrollo de la tarea, como todas aquellas explicaciones de los contenidos necesarios para su elaboración, con enlaces a páginas o vídeos de contenido didáctico para mejorar su comprensión, así como el número de sesiones necesarias para su desarrollo y el plazo de entrega. El alumnado, una vez realizadas las tareas en el plazo establecido, deberá presentarlas a través de la plataforma Moodle para su corrección.

G. Materiales y recursos didácticos

En la asignatura de EPVA no se utilizará libro de texto sino que se emplearán materiales de elaboración propia, así como los recursos didácticos disponibles en la red. Para ello, se elaborarán presentaciones y documentos que incluyan, tanto el desarrollo de la tarea, como todas aquellas explicaciones de los contenidos necesarios para su elaboración, con enlaces a páginas o vídeos de contenido didáctico para mejorar su comprensión, así como el número de sesiones necesarias para su desarrollo y el plazo de entrega.

La selección de estos materiales se realiza en base a criterios pedagógicos, por su idoneidad y adecuación a los objetivos, criterios y contenidos recogidos en el Real Decreto 1105/2014, por el que se establece el currículo

básico de la Educación Secundaria Obligatoria y la 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.

Las tareas propuestas se publicarán en la plataforma Moodle, por lo tanto y en más aun el caso de un posible confinamiento, resulta fundamental que el alumnado cuente con los medios informáticos (dispositivo electrónico y conexión a Internet) que le permitan el acceso a dicha plataforma.

El resto de materiales del que debe disponer el alumnado, bloc y útiles de dibujo para EPVA son los mínimos e imprescindibles para poder desarrollar la materia.

H. Precisiones sobre la evaluación

- La evaluación será criterial, es decir, tomará como referentes los criterios de evaluación y está encaminada a determinar en el alumnado lo que conoce (saber), lo que es capaz de hacer con lo que conoce (saber hacer) y su actitud ante lo que conoce (saber ser y estar).

- La calificación estará relacionada con la valoración del grado de desempeño de los estándares de aprendizaje asociados a los criterios de evaluación y ésta se obtendrá a partir de la información que ofrecen los distintos instrumentos de calificación.

- La evaluación a lo largo del curso será continua, realizando un balance de la misma al final de cada trimestre, coincidiendo con los periodos asignados para las evaluaciones. Será fundamentalmente formativa, dándole más importancia al proceso que al resultado.

Los instrumentos de calificación son los siguientes:

1. Trabajos y proyectos: este instrumento evalúa la realización de ejercicios prácticos en el bloc de dibujo o en cualquier otro soporte propuesto).

2. Actividades diarias: con este instrumento se evaluará la realización de ejercicios teóricos bien sean escritos o en soporte digital, así como las exposiciones orales que el alumnado realice acerca de las actividades prácticas realizadas.

3. Trabajo, interés, actitud y participación, incluidas las actividades complementarias si las hubiera: este instrumento se evaluará mediante la observación directa del trabajo y las actitudes del alumno/a en el aula.

Se establecen, además, los siguientes criterios de evaluación mínimos:

1. Asistir a clase regularmente, aportando el material necesario para la realización de las actividades, y mostrando interés, participación y una conducta correcta.

2. Tratar de superar las dificultades en su aprendizaje esforzándose por mejorar sus niveles de partida, y sus capacidades personales.

3. Realizar las actividades propuestas, y en su caso, las de recuperación necesarias, con un nivel de asimilación y aplicación de contenidos adecuado a sus posibilidades.

4. Respetar y valorar tanto las producciones propias como las ajenas.

5. Cuidar el material propio y el ajeno.

Una vez obtenida la nota obtenida a través de todos los instrumentos de calificación, aquellos alumnos/as que no superen el aprobado deberán realizar, al final del trimestre y antes de la evaluación, una prueba objetiva teórico-práctica relativa a los contenidos trabajados durante el mismo. La calificación final en estos casos será el resultado de aplicar la media aritmética de dicha prueba y la nota obtenida en la calificación de la asignatura según los criterios de evaluación e instrumentos de calificación anteriormente expuestos. Dicha prueba sólo están obligados a hacerla aquellos/as alumnos/as que no hayan ido realizando y entregando los ejercicios prácticos y teóricos desarrollados en el aula.

PROCEDIMIENTOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN A APLICAR EN CASO DE CONFINAMIENTO.

La evaluación del alumnado se llevará a cabo mediante la realización de las tareas propuestas cuyo envío se realizará a través de la plataforma Moodle.

Dichas tareas, así como el material didáctico necesario para su elaboración, quedarán adecuadamente descritas en las presentaciones y documentos que se publicarán en dicha plataforma y que, dado que en esta materia no se dispone de libro de texto, serán de elaboración propia.

La recepción de dichas tareas se llevará a cabo también a través de la plataforma Moodle para su corrección.

Todas aquellas dudas que se le puedan presentar al alumnado en lo relativo a la realización de las tareas así como en la comprensión de los conceptos, serán resueltas, de forma individualizada, a través de este medio.

La comunicación con las familias, cuando ésta sea necesaria para asuntos relativos a sus hijos/as, se realizará a través del PASEN.

En el caso de detectar la desconexión de algún alumno/a, se le comunicará al tutor/a del grupo, de cara a arbitrar las medidas necesarias para solventar este problema.

Aquellos criterios e instrumentos de evaluación que impliquen la observación directa del alumno, serán

eliminados, si bien se evaluará el interés que el alumnado muestre por el correcto y puntual envío de las tareas propuestas.

La calificación de las tareas se realizará de la manera habitual, mediante el empleo de rúbricas que, de manera ponderada, evalúan los diferentes objetivos, criterios y estándares de aprendizaje propuestos en las mismas.