

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

## EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

### EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

2022/2023

---

#### 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 - 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 2022/2023

## ASPECTOS GENERALES

### A. Contextualización

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

Asimismo y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5 de la Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas, «a tales efectos, y en el marco de las funciones asignadas a los distintos órganos existentes en los centros en la normativa reguladora de la organización y el funcionamiento de los mismos, y de conformidad con lo establecido en el artículo 7.2 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, los centros docentes desarrollarán y complementarán, en su caso, el currículo en su proyecto educativo y lo adaptarán a las necesidades de su alumnado y a las características específicas del entorno social y cultural en el que se encuentra, configurando así su oferta formativa».

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

### B. Organización del departamento de coordinación didáctica

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

### C. Justificación legal

- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas.

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

#### D. Objetivos generales de la etapa

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

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

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

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

#### E. Presentación de la materia

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

El lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de desarrollo: el saber ver y percibir para comprender, y el saber hacer para expresarse con la finalidad de comunicarse creativamente. También se orienta

a profundizar en el autoconocimiento y en el conocimiento de la realidad para así transformarse y transformar la realidad más humanamente, convirtiendo a la propia persona en eje central de la misma.

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

## **F. Elementos transversales**

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

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

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

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

El desarrollo de la competencia en comunicación lingüística (CCL) se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc. De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

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

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

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

La competencia de aprender a aprender (CAA) se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que las personas piensan y perciben el mundo, siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión. Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

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

## H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7 del Decreto 111/2016 de 14 de Junio y el artículo 4 de la Orden de 15 de enero de 2021, las recomendaciones de metodología didáctica para la Educación Secundaria Obligatoria son las siguientes:

«1. El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral y, por ello, debe abordarse desde todas las materias y ámbitos de conocimiento. En el proyecto educativo del centro y en las programaciones didácticas se incluirán las estrategias que desarrollará el profesorado para alcanzar los objetivos previstos, así como la adquisición por el alumnado de las competencias clave.

2. Los métodos deben partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de éste y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.

3. Los centros docentes fomentarán la creación de condiciones y entornos de aprendizaje caracterizados por la confianza, el respeto y la convivencia como condición necesaria para el buen desarrollo del trabajo del alumnado y del profesorado.

4. Las líneas metodológicas de los centros docentes tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza, y los procesos de aprendizaje autónomo, y promover hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.

5. Las programaciones didácticas de las distintas materias de la Educación Secundaria Obligatoria incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.

6. Se estimulará la reflexión y el pensamiento crítico en el alumnado, así como los procesos de construcción individual y colectiva del conocimiento, y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.

7. Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación, adecuados a los contenidos de las distintas materias.

8. Se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizarlo mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas y diferentes formas de expresión.

9. Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas al dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.

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

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

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

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

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

En este sentido, una de las líneas principales de actuación será el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, de manera individual o colectiva, con el fin de potenciar la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta

la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia. El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar. En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesarias para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este lo requiera.

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

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

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

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

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

### A. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Todas las unidades didácticas serán evaluadas mediante los criterios de evaluación recogidos en la normativa vigente para cada uno de los niveles. Estos criterios estarán vinculados a los instrumentos de evaluación que se trabajarán en clase. Estos últimos serán actividades y proyectos individuales, por pareja, en grupos reducidos o grupos grandes. Excepcionalmente, podrán establecerse pruebas escritas atendiendo a las dinámicas que presente el grupo de clase.

Las vías de presentación de esos instrumentos de evaluación a los que se asocian los criterios, podrán ser directamente en clase con la docente y que ésta califique el trabajo en el aula. O bien, con entregas virtuales mediante la plataforma Moodle que se usará como aula virtual de la asignatura permitiendo subir y presentar contenidos didácticos, ejemplos de visualización, actividades, mantener un seguimiento de la asignatura, etc. Donde la docente podrá optar por otorgar la calificación fuera del aula y horario lectivo.

Para poder evaluar los instrumentos de evaluación nos basaremos en rúbricas diseñadas para la materia.

La puntuación final del curso será la ponderación media aritmética de los criterios considerándose aprobada la materia con una calificación de 5 o mayor. En el supuesto de que un alumno no tenga superada la materia en la evaluación ordinaria final, quedará con la asignatura pendiente de recuperar para el curso siguiente.

### B. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS.

Como se ha recogido en el punto A, los instrumentos de evaluación son las vías para poder calificar al alumnado. Los procedimientos y técnicas empleados para abordar las actividades y proyectos serán acordes con los objetivos y metodologías que persigue la materia y que vienen recogidas por la normativa. A nivel general, destacamos una metodología activa y participativa donde el alumnado sea el propio protagonista de su enseñanza y nosotras sus guías de orientación que le ayudará a conseguirlo.

Se harán dinámicas individuales y grupales que refuercen una visión crítica de su trabajo, la experimentación de materiales plásticos y técnicos, la investigación a la hora de desarrollar proyectos creativos, la colaboración y toma de decisiones en grupo dentro de las temáticas que presenta la materia del mundo artístico, visual y audiovisual. Eso nos permitirá al mismo tiempo que trabajamos los contenidos y criterios recogidos de forma oficial, tratar temas transversales de respeto, aspectos sociales y actuales vinculados de forma armónica con los instrumentos a evaluar. Por lo tanto, el alumnado podrá entender su contexto y cómo abordar aspectos y cuestiones planteados en él mediante el campo del arte.

## J. Medidas de atención a la diversidad

### A) MEDIDAS GENERALES DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Las medidas generales de carácter ordinario que se llevarán a cabo para la atención a la diversidad dentro del aula serán:

I) Metodologías activas para la inclusión: Donde el alumnado desempeña un papel protagonista dentro de su propio aprendizaje. El modo más efectivo para trabajar este tipo de metodologías son el aprendizaje por proyectos y el aprendizaje cooperativo, o que la propia temática de las actividades tengan relación con su entorno y contexto para encontrar el significado en su propio aprendizaje.

II) Organización de los espacios y tiempos: En el caso de la organización de los espacios en las aulas ordinarias, ésta dependerá en gran medida de la metodología que se emplee en el grupo. En cualquier caso, como norma general, habrá que cuidar determinados aspectos que, en función de las necesidades educativas que presente el alumno o la alumna, cobrarán más o menos relevancia: ubicación cercana al docente, espacios correctamente iluminados, espacios de explicación que posibiliten una adecuada interacción con el grupo clase, distribución de espacios que posibiliten la interacción entre iguales, pasillos lo más amplios posibles (dentro del aula), ubicación del material accesible a todo el alumnado, etc.

En relación con los tiempos, la clave reside en la flexibilidad. Los tiempos rígidos no sirven para atender adecuadamente a un alumnado que, en todos los casos, será diverso. Es preciso contar con flexibilidad horaria para permitir que las actividades y tareas propuestas se realicen a distintos ritmos, es decir, alumnado que necesitará más tiempo para realizar la misma actividad o tarea que los demás y otros que requerirán tareas de profundización, al ser, previsiblemente, más rápidos en la realización de las actividades o tareas propuestas para todo el grupo.

III) Diversificación de los procedimientos e instrumentos de evaluación: En ocasiones, la pieza clave en la atención a la diversidad del alumnado, se sitúa en el terreno de la evaluación de los aprendizajes. Para permitir una adecuación a los diferentes estilos, niveles y ritmos de aprendizaje del alumnado se debe realizar una evaluación más inclusiva, desde una doble vertiente:

1. Instrumentos personalizados: En el caso de alumnado que presente necesidades de adaptaciones en los propios instrumentos, debido a la alta o baja comprensión de estos, se realizará la siguiente medida. En primer lugar, se adaptará la complejidad de la actividad haciéndola más simple o más elaborada según la necesidad del alumno. Además del nivel de exigencia dentro de las instrucciones de elaboración de la tarea, atendiendo a potenciar la máxima capacidad del estudiantado dentro de sus posibilidades. De este modo mantiene la integración en el grupo al trabajar lo mismo y seguir el ritmo de clase pero como mejoras para que pueda alcanzar los mismos objetivos y evaluar los mismo criterios que el resto.

2. Vías de entregas: Además de la flexibilización de los tiempos en la realización de las tareas que se ha mencionado en el apartado B anterior, es importante ofrecerles diferentes vías de entregas de los instrumentos. Recalamos lo mencionado en el apartado de Instrumento de evaluación, haciendo hincapié en la opción de entrega de las actividades de forma virtual mediante Moodle de la materia, así como de forma física en el propio aula. Si además de eso, debido a la flexibilización de los tiempos el alumnado con diversidad necesita de más alternativas de entregas tendrá a nuestra disposición poder recibir sus actividades en nuestros propios casilleros del centro.

3. Compañero tutor: En el centro es fácil encontrar dificultades de alumnos en la integración por motivos diferentes como la barrera del idiomática, problemas de socialización, visuales, etc. Por lo tanto, si se da la ocasión y es recomendable por el tipo de necesidades que presente el alumno a atender, podrá serle asignado un compañero tutor que le ayude en clase.

4. Adaptaciones en las pruebas escritas: Si se optase por la realización de pruebas escritas, se enumeran a continuación algunas de las adaptaciones que se podrían realizar a dichas pruebas: preguntas secuencias y separadas, sustitución prueba escrita por oral o entrevista, lectura de preguntas por parte del profesor, supervisión del examen, etc.

IV) Atención telemática: En caso de que algún estudiante le resulte imposible acudir a las clases de manera presencial, por motivos debidamente justificados, se dejará a su disposición las presentaciones, temas, actividades y videos explicativos así como cualquier recurso útil para el cumplimiento de los objetivos de la materia. Todo ello en la plataforma de moodle de la materia.

V) Brecha digital: Por último, para el alumnado que no pueda acceder a moodle para entregar las tareas, se le

recogerán en mano y se le proporcionará el material necesario de forma física y en presentaciones y explicaciones de clase.

**B) MEDIDAS ESPECÍFICAS DEL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APRENDIZAJE.**

A continuación se describen las medidas específicas que se aplicarían a los distintos tipos de casuísticas que puedan darse:

I) Programa de refuerzo de aprendizaje para alumnado con Inteligencia Límite: Las instrucciones de las actividades serán claras y cortas. Se utilizarán medios audiovisuales como imágenes y videos que sirvan de material de apoyo. Dividir las actividades por pasos y fases diferentes. Se priorizarán unos contenidos respecto a otros, según el grado de importancia y complejidad. Modificar contenidos en la medida que pueda necesitar el alumno. Retomar contenidos trabajados con anterioridad. Eliminar contenidos (no nucleares). Destacar el trabajo realizado y reforzar la autoestima. Proporcionar actividades y materiales variados, que se puedan adaptar mejor a las necesidades del alumnado. Flexibilidad en los tiempos de realización de las actividades en clase, los plazos de entrega y la evaluación. Se priorizará el trabajo por proyectos. Se preguntará regularmente si tienen dudas y se revisará si está realizando las actividades de forma correcta. Comunicación con tutor-familia para un seguimiento del estudiante.

II) Adaptación curricular de acceso al currículo para alumnado con discapacidad sensorial/visual: En el caso de encontrarnos alumnado con discapacidades sensoriales a nivel visual y/o auditivo se tomarán medidas de colocación preferencia en el aula, cerca del docente, recursos prácticos diseñados al formato que necesite, explicaciones gesticuladas y bien vocalizadas. Igualmente ante cada explicación se mantendrá un seguimiento más continuo en el aula para la completa comprensión.

III) Programa de refuerzo de aprendizaje para el alumnado de educación compensatoria: Las instrucciones de las actividades serán claras y cortas. Se utilizarán medios audiovisuales como imágenes y videos como material de apoyo. Dividir las actividades por pasos y fases diferentes. Destacar el trabajo realizado y reforzar la autoestima. Proporcionar actividades y materiales variados, que se puedan adaptar mejor a las necesidades del alumnado. Flexibilidad en los tiempos de realización de las actividades en clase, plazos de entrega y evaluación. Se priorizarán unos contenidos respecto a otros, según el grado de importancia y complejidad. Utilizar técnicas de aprendizaje cooperativo por parejas o grupos pequeños. Se preguntará regularmente si tienen dudas y se revisará si está realizando las actividades de forma correcta.

IV) Programa de refuerzo de aprendizaje para alumnado con dislexia o alteraciones graves de la lectoescritura: Priorizar las instrucciones verbales. Señalar de forma destacada los aspectos más importantes en los textos proporcionados en clase. Se utilizarán medios audiovisuales como imágenes y videos como material de apoyo. Flexibilidad en los tiempos de realización de las actividades en clase, plazos de entrega y evaluación. Utilizar técnicas de aprendizaje cooperativo por parejas o grupos pequeños. Se preguntará regularmente si tienen dudas y se revisará si está realizando las actividades de forma correcta.

V) Programa de refuerzo de aprendizaje para alumnado con déficit de atención con o sin hiperactividad: Las instrucciones de las actividades serán claras y cortas. Se utilizarán medios audiovisuales como imágenes y videos como material de apoyo. Dividir las actividades por pasos y fases diferentes y revisar que las van realizando poco a poco. Proporcionar actividades y materiales variados, que se puedan adaptar mejor a las necesidades del alumnado. Flexibilidad en los tiempos de realización de las actividades en clase, plazos de entrega y evaluación. Adoptar el aprendizaje cooperativo como dinámica de clase. Se preguntará regularmente si tienen dudas y se revisará si está realizando las actividades de forma correcta.

VI) Alumnado con dificultades de aprendizaje: Se atenderá al alumnado que necesita apoyo en la materia a través de un seguimiento preciso, tanto de su trabajo diario, como de sus logros y dificultades para elaborar material de apoyo si es necesario. Dicho material de apoyo no supondrá una carga extra para el alumnado, sino que se integrará dentro de las clases. Por otro lado, se adoptará el aprendizaje cooperativo como dinámica de clase. Pudiendo nombrarse a alumnado ayudante (con la materia más adelantada) que en determinadas ocasiones colabore con el alumnado que necesita apoyo.

VII) Alumnado con trastorno del espectro autista: Se dará especial importancia a que las instrucciones sean claras, evitando comentarios de ironía o doble sentido. Las instrucciones de las actividades serán cortas y se

comprobará verbalmente que han sido entendidas. Flexibilidad en los tiempos de realización de las actividades en clase, plazos de entrega y evaluación.

VIII) Alumnado con altas capacidades: También se atenderá al alumnado que demande un desarrollo más profundo de sus capacidades, ofreciendo actividades de diferente índole, como actividades de investigación, de ampliación en el dominio de las técnicas gráfico plásticas o de lecturas sobre el mundo del diseño y del arte. Se adaptarán dichas actividades a aquellos intereses personales del alumnado que estén relacionados con la materia y puedan suponer un punto de aprendizaje enriquecedor.

Si fuese necesario u oportuno según las altas capacidades del alumno y el perfil que éste pueda presentar, podría realizar un programa de profundización, el cual tendría las siguientes características.

Los programas de profundización tendrán como objetivo ofrecer experiencias de aprendizaje que permitan dar respuesta a las necesidades que presenta el alumnado altamente motivado para el aprendizaje, así como para el alumnado que presenta altas capacidades intelectuales. Dichos programas consistirán en un enriquecimiento de los contenidos del currículo ordinario sin modificación de los criterios de evaluación establecidos, mediante la realización de actividades que supongan, entre otras, el desarrollo de tareas o proyectos de investigación que estimulen la creatividad y la motivación del alumnado. El profesorado que lleve a cabo los programas de profundización, en coordinación con el tutor o tutora del grupo, así como con el resto del equipo docente, realizará a lo largo del curso escolar el seguimiento de la evolución del alumnado. Dichos programas se desarrollarán en el horario lectivo correspondiente a las materias objeto de enriquecimiento.

#### C) PENDIENTES Y REPETIDORES.

I) Seguimiento de pendientes. Recuperación de materia de EPVA de cursos anteriores: En el supuesto de que un alumno inicie el curso con la materia suspendida del año anterior, sin ser este repetidor, se le realizará una prueba que consistirá en un cuaderno de recuperación anual con actividades prácticas de dibujo. La entrega de este cuaderno tendrá tres posibles fechas de entregas, una a final de cada trimestre y en caso de no entrega una última prueba escrita que tratará sobre los contenidos del cuaderno de recuperación. Se enviará la información pertinente a las familias por vía comunicaciones de Séneca.

Los alumnos y alumnas que cursen EPVA este curso dispondrán de la ayuda del profesorado para resolver sus dudas, asimismo se observará su evolución en los objetivos de la materia en este nuevo curso con respecto a los criterios de evaluación planteados para cada nivel.

El alumnado que no curse EPVA, pero la tenga pendiente contará también con la ayuda del profesorado en lo que necesiten, para ello podrán consultar al profesor en los recreos o vía telemática, preferiblemente a través de la plataforma moodle o por correo electrónico.

Los alumnos o alumnas que entreguen todas las actividades correctamente serán calificados como aprobados (aptos). Aquellos que no entreguen las actividades, o éstas fueran entregadas fuera del plazo marcado establecido, serán calificados con insuficiente (no apto).

II) Repetidores con evaluación negativa en EPVA: El alumnado que repite curso será objeto de una atención especial por parte del profesorado quien, además del control de la marcha general en la materia, llevará un control del Cuaderno de Clase, comprobando que trabaja de forma sistemática y puntual los contenidos y actividades de la asignatura. Se le proporcionarán si fuese necesario actividades de refuerzo en caso de presentar dificultades en las clases diarias, y dichas actividades se realizarán en clase bajo supervisión y ayuda del profesorado, así como del aprendizaje cooperativo, pudiendo nombrarse a alumnado ayudante (con la materia más adelantada) que desempeñe una función de apoyo más familiar y cercano. El profesor informará periódicamente al Tutor del Grupo al que pertenezca el alumno.

Se preguntará regularmente si tienen dudas y se revisará si está realizando bien las actividades.

#### D) ALUMNADO EXTRANJERO.

Por el contexto del centro, es habitual encontrarnos en el aula alumnado cuyo idioma materno es diferente al español. Algunos de ellos están bien integrados con el idioma, pero otros llegan sin ninguna base. En esos casos, además de ser atendidos por ATAL, a la hora de abordar el trabajo diario del aula, se podrán optar por diferentes vías de comunicación dependiendo de la comprensión y comunicación que se logre alcanzar con el alumno. Desde hablar en un idioma puente como inglés por parte del docente, hacer traducciones de palabras claves que puedan darse por escrito, hasta el uso de traductores digitales en el aula. Será atendido de forma individual tras las explicaciones oportunas al grupo general, para aclararle dudas de los visto, resumir los aspectos comentados y comprobar su comprensión en el materia.

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

Dentro de las actividades complementarias el área de dibujo tiene planificada las siguientes:

Para 2ºESO visita al Museo Picasso. (Segundo trimestre)

Para 3ºESO visita al Museo CAC (Centro de Arte Contemporáneo). (Segundo trimestre)

Para 4ºESO visita al Museo de la Imaginación. (Tercer trimestre)

En el caso de que a lo largo del curso surja la oportunidad de acudir a alguna actividad extraescolar se planificará la posible participación en esta.

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

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

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

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

2. Contenidos

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

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

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

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

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

- 1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.
- 1.2. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
- 1.3. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.
- 1.4. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.
- 1.5. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.
- 1.6. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 1. Expresión plástica**

- 1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.
- 1.2. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
- 1.3. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.
- 1.4. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.
- 1.5. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.
- 1.8. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.
- 1.9. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

**Competencias clave**

- 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 y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
- 6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
- 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**

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

EPVA1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.  
 EPVA2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por

**Estándares**

escrito.

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

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

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

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

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

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

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

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

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

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**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

**Estándares**

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

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

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

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

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

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

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

## Competencias clave

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

## Estándares

- EPVA1. Transcribe texturas táctiles a textural 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.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

## Contenidos

### Bloque 1. Expresión plástica

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

## Competencias clave

- 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

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

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

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

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

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

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. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.

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

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

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

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

## Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

## Estándares

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

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

### Objetivos

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

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.

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

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

## Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

## Estándares

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

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

## Objetivos

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

## Contenidos

### Bloque 1. Expresión plástica

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

## Competencias clave

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

## Estándares

- EPVA1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
- EPVA2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
- EPVA3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
- EPVA4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
- EPVA5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
- EPVA6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.
- EPVA7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

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

### Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

## Contenidos

### Bloque 2. Comunicación audiovisual

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

## Competencias clave

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

## Estándares

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

- 2.1. Percepción visual.
- 2.2. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.
- 2.7. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

- 2.4. Signifiante y significado.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

2.3. Grados de iconicidad.

**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
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**

- 2.4. Significante y significado.
- 2.9. 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.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

**Contenidos**

**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

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

**Competencias clave**

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

**Competencias clave**

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

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

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

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

- 2.10. Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía.
- 2.11. Elementos básicos para la realización fotográfica.
- 2.12. Encuadres y puntos de vista.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
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**

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

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

##### Objetivos

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

##### Contenidos

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual

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

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

##### Objetivos

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

- 2.3. Grados de iconicidad.
- 2.4. Significante y significado.
- 2.5. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- 2.9. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
- 2.17. Medios de comunicación audiovisuales.

#### Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

### Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual

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

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual

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

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

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

- 2.7. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.
- 2.13. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. elementos formales y expresivos del cómic.
- 2.14. Imágenes en movimiento: el cine y la televisión.
- 2.17. Medios de comunicación audiovisuales.
- 2.19. Animación. relación cine y animación.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

- 2.8. La imagen publicitaria. Recursos.
- 2.19. Animación. relación cine y animación.
- 2.20. Animación tradicional.
- 2.21. Animación digital bidimensional o tridimensional.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

y mejora del patrimonio.

### Contenidos

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual

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

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.11. Elementos básicos para la realización fotográfica.  
 2.15. Orígenes del cine. elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.  
 2.16. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.  
 2.17. Medios de comunicación audiovisuales.  
 2.18. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.  
 2.19. Animación. relación cine y animación.  
 2.20. Animación tradicional.  
 2.21. Animación digital bidimensional o tridimensional.

### Competencias clave

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

### Estándares

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.

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

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

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

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

### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

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

### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

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

### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

- 3.2. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
- 3.3. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.
- 3.6. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

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

### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

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

### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

- 3.4. Teorema de Thales y lugares geométricos.

### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

- 3.4. Teorema de Thales y lugares geométricos.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

#### Contenidos

##### Bloque 3. Dibujo técnico

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

#### Estándares

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

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

##### Objetivos

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

#### Contenidos

##### Bloque 3. Dibujo técnico

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

#### Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

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

##### Objetivos

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

#### Contenidos

##### Bloque 3. Dibujo técnico

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

#### Estándares

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

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

##### Objetivos

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

#### Contenidos

##### Bloque 3. Dibujo técnico

3.5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

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

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

#### Estándares

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

### Estándares

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

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

### Objetivos

- 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
- 8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
- 10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

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

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

### Objetivos

- 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
- 8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
- 9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
- 10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

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

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

### Objetivos

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

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

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

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

## Contenidos

### Bloque 3. Dibujo técnico

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

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

3.13. Aplicación de coeficientes de reducción.

## Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

## Estándares

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

**C. Ponderaciones de los criterios**

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29012064

Fecha Generación: 26/04/2023 10:10:50

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.	2
EPVA2.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	3
EPVA3.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1
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
EPVA3.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	1
EPVA3.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	1
EPVA3.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	2
EPVA3.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	3
EPVA3.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	1
EPVA3.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	1
EPVA3.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	1
EPVA3.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	1
EPVA3.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	1
EPVA3.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	1
EPVA3.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	1
EPVA3.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	2
EPVA3.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	2
EPVA3.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos	2
EPVA3.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	3
EPVA3.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	2
EPVA3.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	2
EPVA3.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	3
EPVA3.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	3
EPVA3.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	2
EPVA3.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	3
EPVA3.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	1

EPVA3.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	1
EPVA3.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	2
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.	1
EPVA3.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	2
EPVA3.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	2

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

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Comunicación visual	Primer trimestre
Número	Título	Temporización
2	El color	Primer trimestre
Número	Título	Temporización
3	Luz y texturas	Primer trimestre
Número	Título	Temporización
4	Trazados básicos	Primer trimestre
Número	Título	Temporización
5	Tangencias y enlaces	Primer trimestre
Número	Título	Temporización
6	Movimiento en el plano	Segundo trimestre
Número	Título	Temporización
7	Sistemas de representación	Segundo trimestre
Número	Título	Temporización
8	Técnicas gráfico-plásticas	Segundo trimestre
Número	Título	Temporización
9	La composición	Tercer trimestre
Número	Título	Temporización
10	La publicidad	Tercer trimestre
Número	Título	Temporización
11	La fotografía	Tercer trimestre
Número	Título	Temporización
12	El cine	Tercer trimestre

**E. Precisiones sobre los niveles competenciales**

Sin especificar

## F. Metodología

La metodología a seguir en el aula persigue los objetivos de relacionar los contenidos con el contexto del alumnado, fomentar la autonomía del estudiante para que sea el protagonista de su propia enseñanza aprendizaje, mediante el uso de su razonamiento e investigaciones, y el desarrollo de la creatividad dentro del mundo plástico, visual y audiovisual. Ya que en la materia de EPVA, los principales objetivos son dotar al alumnado de los recursos necesarios para poder expresarse con lenguaje gráfico plástico y, por otra, poder juzgar y apreciar el hecho artístico.

Los conocimientos teóricos de la materia se proyectarán en los trabajos de los estudiantes mediante creaciones propias según las tareas de clase y su desarrollo, de modo que demuestren el aprendizaje adquirido. Se fomentará el trabajo en equipo, potenciando la expresión personal del alumnado, el análisis y conocimiento expresivo y técnico del mundo gráfico, visual y audiovisual.

Se desarrollará la capacidad creadora en las experiencias de los trabajos del alumnado. Para ello se protegerá la expresión individual y se estimularán la iniciativa y la espontaneidad. Esta es una enseñanza activa con respuestas inmediatas donde el alumnado debe buscar soluciones en vez de esperar la respuesta de la profesora. Para ello se protegerá la expresión individual y de grupo, estimularán la iniciativa y la creatividad.

Esta es una enseñanza activa con respuestas bien relacionadas con el campo plástico, visual y audiovisual y el contexto conocido por el entorno del alumnado. Para ello la metodología a seguir será:

- 1) Metodología activa: para que el alumnado tenga motivación por crear contenidos técnicos, analizarlas e interpretar los diversos lenguajes gráficos, visuales e industriales es necesario que el profesorado lleve a cabo metodologías activas mediante la presentación de preguntas al grupo, planteamientos de diseños, resolución de problemas gráficos, reproducciones de ideas, etc.
- 2) Trabajo por proyectos: se desarrollará al menos un proyecto de creación plástica, gráfica y técnica, de manera individual o colectiva, por trimestre. Esto es un modo de fomentar todas estas cuestiones ya que un proyecto requiere de capacidades por parte del alumnado como son la de indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. Además, para la realización de proyectos u otro tipo de actividades en esta materia se requiere de un aspecto práctico que permite llevar el aprendizaje dentro y fuera de las aulas y del centro.
- 3) Aprendizaje cooperativo: es importante que el alumnado sepa desarrollar su comunicación intrapersonal e interpersonal y por lo tanto trabajar mediante grupos y de manera individual le permitirá fomentar la participación, empática, cooperación, etc.

## G. Materiales y recursos didácticos

1) Recurso espacial: La mayoría de las clases para los niveles de la ESO se dará la materia de EPVA en las aulas de referencia del grupo donde se les da todas las materias (a excepción de aquellas que necesiten desdoble). En ellas no existe un recurso espacial especial, ya que sus aulas se limitan a mesas y sillas individuales, que conforman el mobiliario sin división de espacios. Pero, por otro lado, tenemos disponible el aula de dibujo situada en la segunda planta, que cuenta con dos espacios bien definidos. Uno con mesas reclinables y anchas así como taburetes ajustables en altura, por otro lado está la zona de lavadero donde se puedan usar materiales más plásticos con espacios donde poder guardar material fungible y productos de limpieza.

2) Material invariable y fungible: dentro del aula de dibujo se puede encontrar una pizarra clásica de tiza, un proyector con pantalla, una pizarra de rotulador, rotulador para la pizarra y borradores. En el caso de las clases dentro de su aula específica solo contamos con pizarra digital o proyectores, un ordenador del docente, pizarra tradicional y tizas.

En lo referente al material artístico cuando estamos en el aula de referencia este puede cogerse del aula de dibujo, la cual cuenta con material como pinturas, acuarelas, pinceles y papelería en general, aunque por presupuesto se les pedirá siempre que traten de traer su propio material artístico.

4) Recursos informáticos: durante el curso académico se utilizarán páginas webs como Youtube, Pinterest, Moodle. Además de software como Gimp, Genially y/o Power Point, StopMotion, Flipaclip o aplicaciones necesarias para las actividades planteadas.

## H. Precisiones sobre la evaluación

Todas las unidades didácticas serán evaluadas mediante los criterios de evaluación recogidos en la normativa

vigente para cada uno de los niveles. Estos criterios estarán vinculados a los instrumentos de evaluación que se trabajarán en clase. Estos últimos serán actividades y proyectos individuales, por pareja, en grupos reducidos o grupos grandes. Excepcionalmente, podrán establecerse pruebas escritas atendiendo a las dinámicas que presente el grupo de clase.

Las vías de presentación de esos instrumentos de evaluación a los que se asocian los criterios, podrán ser directamente en clase con la docente y que ésta califique el trabajo en el aula. O bien, con entregas virtuales mediante la plataforma Moodle que se usará como aula virtual de la asignatura permitiendo subir y presentar contenidos didácticos, ejemplos de visualización, actividades, mantener un seguimiento de la asignatura, etc. Donde la docente podrá optar por otorgar la calificación fuera del aula y horario lectivo.

Para poder evaluar los instrumentos de evaluación nos basaremos en rúbricas diseñadas para la materia.

La puntuación final del curso será la ponderación media aritmética de los criterios considerándose aprobada la materia con una calificación de 5 o mayor. En el supuesto de que un alumno no tenga superada la materia en la evaluación ordinaria final, quedará con la asignatura pendiente de recuperar para el curso siguiente.

### **I. Lectura**

De acuerdo con el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, hace hincapié en la adopción de medidas para estimular el hábito de la lectura y mejorar la comprensión y la expresión oral y escrita.

Para que esto sea posible, han de realizarse una serie de actividades durante las unidades didácticas que cumplan con estos objetivos de manera transversal. En esta programación se han diseñado las siguientes dinámicas estructuradas según la dimensión que se quiere fomentar.

- 1) Expresión/Comprensión Oral: debates, puestas en común, exposiciones orales mediante la presentación de dibujos con la intención de que el alumno, individualmente o en grupo reducido, describa, narre, explique, razone, justifique y valore a propósito de la información que ofrecen estos materiales. La presentación pública, por parte del alumnado, de alguna producción elaborada personalmente o en grupo sobre alguno de los temas que puedan tratarse en clase.
- 2) Expresión escrita: análisis de imágenes, fotografías o medios audiovisuales en cuanto a sus características, finalidades y funciones, confección de esquemas y/o apuntes relacionados con los contenidos de la unidad aplicables a los proyectos de clase, memorias de proyectos que requiera de diferentes fases ya sean individuales y/o grupales.
- 3) Comprensión escrita: lecturas en clase tanto de apuntes, noticias, web, artículos, tanto en voz alta como en silencio, memorias de proyectos, además de animar a los alumnos a la lectura de diversos artículos o trabajos relacionados con la materia que se esté impartiendo y que aparezcan en los medios de comunicación o en medios especializados.

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

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

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

2. Contenidos

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

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

**B. Relaciones curriculares**

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

**Objetivos**

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

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

- 1.1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
- 1.2. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
- 1.3. Creatividad y subjetividad.
- 1.4. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
- 1.5. El color en la composición. Simbología y psicología del color.
- 1.6. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.
- 1.7. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
- 1.8. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
- 1.9. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.
- 1.10. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.
- 1.11. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

**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**

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

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

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

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

## Contenidos

### Bloque 1. Expresión plástica

1.3. Creatividad y subjetividad.

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

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

## 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

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

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

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

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

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

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

## Contenidos

### Bloque 1. Expresión plástica

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

1.2. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.

1.3. Creatividad y subjetividad.

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

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

1.6. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.

1.7. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.

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

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

diferentes períodos artísticos.

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

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

### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

### Estándares

EPVA1. 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 y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

### Contenidos

#### Bloque 1. Expresión plástica

1.6. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.

1.7. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.

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

### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

### Estándares

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

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

### Objetivos

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

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

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

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

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

## Contenidos

### Bloque 1. Expresión plástica

- 1.1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
- 1.2. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
- 1.3. Creatividad y subjetividad.
- 1.4. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
- 1.5. El color en la composición. Simbología y psicología del color.
- 1.6. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.
- 1.7. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
- 1.8. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
- 1.9. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.
- 1.10. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.
- 1.11. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

## 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

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

## Contenidos

### Bloque 2. Dibujo técnico

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

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

## Contenidos

### Bloque 2. Dibujo técnico

- 2.9. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera.
- 2.10. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.
- 2.11. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.
- 2.12. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.
- 2.13. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.

### Competencias clave

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

### Estándares

## 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

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

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

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

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

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

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

### Contenidos

#### Bloque 2. Dibujo técnico

2.1. Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales.

2.2. Trazados geométricos, tangencias y enlaces.

2.3. Aplicaciones en el diseño.

2.4. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.

2.5. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas.

2.6. Redes modulares. Composiciones en el plano.

2.8. El dibujo técnico en la comunicación visual.

### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

### Estándares

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

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

### Objetivos

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

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

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

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

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

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

## Contenidos

### Bloque 2. Dibujo técnico

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

### Bloque 3. Fundamentos del diseño

- 3.1. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
- 3.2. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
- 3.3. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.
- 3.4. Movimientos en el plano y creación de submódulos.
- 3.5. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.
- 3.6. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
- 3.7. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.
- 3.8. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.
- 3.9. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.
- 3.10. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.
- 3.11. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.
- 3.12. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

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

- 3.6. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
- 3.7. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.

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

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

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

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

3.12. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

### Competencias clave

CD: Competencia digital

CEC: Conciencia y expresiones culturales

### Estándares

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

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

### Objetivos

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

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

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

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el 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 3. Fundamentos del diseño

3.1. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.

3.2. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.

3.3. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.

3.4. Movimientos en el plano y creación de submódulos.

3.5. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.

3.6. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.

3.7. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.

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

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

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

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

3.12. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

### Competencias clave

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Fundamentos del diseño

- 3.2. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
- 3.3. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.
- 3.4. Movimientos en el plano y creación de submódulos.
- 3.5. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.

#### Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

- 4.7. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.
- 4.9. Cine de animación. Análisis.
- 4.10. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
- 4.11. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

### Competencias clave

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

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el 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.

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

## Contenidos

### Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

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

4.2. Principales elementos del lenguaje audiovisual.

4.3. Finalidades.

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

4.5. La fotografía: inicios y evolución.

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

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

4.8. Lenguaje cinematográfico.

4.9. Cine de animación. Análisis.

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

4.11. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

## Competencias clave

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.

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

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

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

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 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

- 4.1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
- 4.2. Principales elementos del lenguaje audiovisual.
- 4.3. Finalidades.
- 4.4. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
- 4.5. La fotografía: inicios y evolución.
- 4.6. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.
- 4.7. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.
- 4.8. Lenguaje cinematográfico.
- 4.9. Cine de animación. Análisis.
- 4.10. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
- 4.11. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

### Competencias clave

- CD: Competencia digital  
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

### Estándares

- EPVA1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.  
EPVA2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.  
EPVA3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

**Criterio de evaluación: 4.4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.**

### Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

## Contenidos

### Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

- 4.1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
- 4.2. Principales elementos del lenguaje audiovisual.
- 4.3. Finalidades.
- 4.4. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
- 4.5. La fotografía: inicios y evolución.
- 4.6. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.
- 4.7. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.
- 4.8. Lenguaje cinematográfico.
- 4.9. Cine de animación. Análisis.
- 4.10. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
- 4.11. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

### Competencias clave

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

### Estándares

## 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.	5
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
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.	4
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.	5
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.	3
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.	7
EPVA2.2	Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	10
EPVA2.3	Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	5
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.	7
EPVA3.2	Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	4
EPVA3.3	Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	10
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.	8
EPVA4.2	Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	6
EPVA4.3	Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	10

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29012064

Fecha Generación: 26/04/2023 10:10:50

EPVA4.4	Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.	10
---------	--	----

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

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Técnicas secas	Primer trimestre
Número	Título	Temporización
2	Técnicas húmedas	Primer trimestre
Número	Título	Temporización
3	Técnicas mixtas	Primer trimestre
Número	Título	Temporización
4	Grabado y estampación	Primer trimestre
Número	Título	Temporización
5	Grafiti y mural	Primer trimestre
Número	Título	Temporización
6	El color	Segundo trimestre
Número	Título	Temporización
7	Composición	Segundo trimestre
Número	Título	Temporización
8	Volumen	Segundo trimestre
Número	Título	Temporización
9	Diseño	Segundo trimestre
Número	Título	Temporización
10	La publicidad	Tercer trimestre
Número	Título	Temporización
11	La fotografía	Tercer trimestre
Número	Título	Temporización
12	El cine	Tercer trimestre

**E. Precisiones sobre los niveles competenciales**

Sin especificar

## F. Metodología

La metodología a seguir en el aula persigue los objetivos de relacionar los contenidos con el contexto del alumnado, fomentar la autonomía del estudiante para que sea el protagonista de su propia enseñanza aprendizaje, mediante el uso de su razonamiento e investigaciones, y el desarrollo de la creatividad dentro del mundo plástico, visual y audiovisual. Ya que en la materia de EPVA, los principales objetivos son dotar al alumnado de los recursos necesarios para poder expresarse con lenguaje gráfico plástico y, por otra, poder juzgar y apreciar el hecho artístico.

Los conocimientos teóricos de la materia se proyectarán en los trabajos de los estudiantes mediante creaciones propias según las tareas de clase y su desarrollo, de modo que demuestren el aprendizaje adquirido. Se fomentará el trabajo en equipo, potenciando la expresión personal del alumnado, el análisis y conocimiento expresivo y técnico del mundo gráfico, visual y audiovisual.

Se desarrollará la capacidad creadora en las experiencias de los trabajos del alumnado. Para ello se protegerá la expresión individual y se estimularán la iniciativa y la espontaneidad. Esta es una enseñanza activa con respuestas inmediatas donde el alumnado debe buscar soluciones en vez de esperar la respuesta de la profesora. Para ello se protegerá la expresión individual y de grupo, estimularán la iniciativa y la creatividad.

Esta es una enseñanza activa con respuestas bien relacionadas con el campo plástico, visual y audiovisual y el contexto conocido por el entorno del alumnado. Para ello la metodología a seguir será:

1) Metodología activa: para que el alumnado tenga motivación por crear contenidos técnicos, analizarlas e interpretar los diversos lenguajes gráficos, visuales e industriales es necesario que el profesorado lleve a cabo metodologías activas mediante la presentación de preguntas al grupo, planteamientos de diseños, resolución de problemas gráficos, reproducciones de ideas, etc.

2) Trabajo por proyectos: se desarrollará al menos un proyecto de creación plástica, gráfica y técnica, de manera individual o colectiva, por trimestre. Esto es un modo de fomentar todas estas cuestiones ya que un proyecto requiere de capacidades por parte del alumnado como son la de indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. Además, para la realización de proyectos u otro tipo de actividades en esta materia se requiere de un aspecto práctico que permite llevar el aprendizaje dentro y fuera de las aulas y del centro.

3) Aprendizaje cooperativo: es importante que el alumnado sepa desarrollar su comunicación intrapersonal e interpersonal y por lo tanto trabajar mediante grupos y de manera individual le permitirá fomentar la participación, empática, cooperación, etc.

## G. Materiales y recursos didácticos

1) Recurso espacial: La mayoría de las clases para los niveles de la ESO se dará la materia de EPVA en las aulas de referencia del grupo donde se les da todas las materias (a excepción de aquellas que necesiten desdoble). En ellas no existe un recurso espacial especial, ya que sus aulas se limitan a mesas y sillas individuales, que conforman el mobiliario sin división de espacios. Pero, por otro lado, tenemos disponible el aula de dibujo situada en la segunda planta, que cuenta con dos espacios bien definidos. Uno con mesas reclinables y anchas así como taburetes ajustables en altura, por otro lado está la zona de lavadero donde se puedan usar materiales más plásticos con espacios donde poder guardar material fungible y productos de limpieza.

2) Material invariable y fungible: dentro del aula de dibujo se puede encontrar una pizarra clásica de tiza, un proyector con pantalla, una pizarra de rotulador, rotulador para la pizarra y borradores. En el caso de las clases dentro de su aula específica solo contamos con pizarra digital o proyectores, un ordenador del docente, pizarra tradicional y tizas.

En lo referente al material artístico cuando estamos en el aula de referencia este puede cogerse del aula de dibujo, la cual cuenta con material como pinturas, acuarelas, pinceles y papelería en general, aunque por presupuesto se les pedirá siempre que traten de traer su propio material artístico.

4) Recursos informáticos: durante el curso académico se utilizarán páginas webs como Youtube, Pinterest, Moodle. Además de software como Gimp, Genially y/o Power Point, StopMotion, Flipaclip o aplicaciones necesarias para las actividades planteadas.

## H. Precisiones sobre la evaluación

Todas las unidades didácticas serán evaluadas mediante los criterios de evaluación recogidos en la normativa vigente para cada uno de los niveles. Estos criterios estarán vinculados a los instrumentos de evaluación que se

trabajarán en clase. Estos últimos serán actividades y proyectos individuales, por pareja, en grupos reducidos o grupos grandes. Excepcionalmente, podrán establecerse pruebas escritas atendiendo a las dinámicas que presente el grupo de clase.

Las vías de presentación de esos instrumentos de evaluación a los que se asocian los criterios, podrán ser directamente en clase con la docente y que ésta califique el trabajo en el aula. O bien, con entregas virtuales mediante la plataforma Moodle que se usará como aula virtual de la asignatura permitiendo subir y presentar contenidos didácticos, ejemplos de visualización, actividades, mantener un seguimiento de la asignatura, etc. Donde la docente podrá optar por otorgar la calificación fuera del aula y horario lectivo.

Para poder evaluar los instrumentos de evaluación nos basaremos en rúbricas diseñadas para la materia.

La puntuación final del curso será la ponderación media aritmética de los criterios considerándose aprobada la materia con una calificación de 5 o mayor. En el supuesto de que un alumno no tenga superada la materia en la evaluación ordinaria final, quedará con la asignatura pendiente de recuperar para el curso siguiente.

### **I. Lectura**

De acuerdo con el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, hace hincapié en la adopción de medidas para estimular el hábito de la lectura y mejorar la comprensión y la expresión oral y escrita.

Para que esto sea posible, han de realizarse una serie de actividades durante las unidades didácticas que cumplan con estos objetivos de manera transversal. En esta programación se han diseñado las siguientes dinámicas estructuradas según la dimensión que se quiere fomentar.

- 1) Expresión/Comprensión Oral: debates, puestas en común, exposiciones orales mediante la presentación de dibujos con la intención de que el alumno, individualmente o en grupo reducido, describa, narre, explique, razone, justifique y valore a propósito de la información que ofrecen estos materiales. La presentación pública, por parte del alumnado, de alguna producción elaborada personalmente o en grupo sobre alguno de los temas que puedan tratarse en clase.
- 2) Expresión escrita: análisis de imágenes, fotografías o medios audiovisuales en cuanto a sus características, finalidades y funciones, confección de esquemas y/o apuntes relacionados con los contenidos de la unidad aplicables a los proyectos de clase, memorias de proyectos que requiera de diferentes fases ya sean individuales y/o grupales.
- 3) Comprensión escrita: lecturas en clase tanto de apuntes, noticias, web, artículos, tanto en voz alta como en silencio, memorias de proyectos, además de animar a los alumnos a la lectura de diversos artículos o trabajos relacionados con la materia que se esté impartiendo y que aparezcan en los medios de comunicación o en medios especializados.