

# 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
- M. Formación del Profesorado.

#### 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».

El Departamento está formado por las asignaturas de Educación Plástica Visual y Audiovisual y Música.

La jefa de Departamento es la profesora de EPVA: Elia Hermoso Ruano, que imparte EPVA en 3º y 4º de ESO. Además imparte la asignatura de Dibujo Técnico en 1º y 2º de Bachillerato

La profesora de Música es : Rosa Fernández de la Parra, que imparte Música en 1º y 2º de ESO, EPVA en 2º de ESO y la asignatura de Valores Éticos en 2º, 3º y 4º de ESO.

Las reuniones de Departamento están establecidas los jueves a las 12:45 de la mañana en el Departamento de EPVA.

### C. Justificación legal

- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

- Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas.
- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de los institutos de educación secundaria, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.

#### D. Objetivos generales de la etapa

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

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

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

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

#### E. Presentación de la materia

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

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

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

## **F. Elementos transversales**

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

## **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

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

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

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

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

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

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

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

En la actualidad existe consenso en torno a la concepción constructivista del aprendizaje escolar y por tanto, de la metodología didáctica. El constructivismo considera que la adquisición de un nuevo conocimiento se basa en la sustitución o modificación del conocimiento previo de la persona en ese ámbito. Ese proceso es conocido como el aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee. Dicho de otro modo, construye nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ha adquirido anteriormente. Este puede ser por descubrimiento o receptivo. Pero además construye su propio conocimiento porque quiere y está interesado en ello. El aprendizaje significativo se da cuando las tareas están relacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprenderlas. El proceso de adquisición de aprendizaje significativo, se planifica siguiendo diferentes orientaciones:

- Partir de los conocimientos previos del alumno.

- Favorecer la motivación por el aprendizaje, a través de una metodología activa, participativa y flexible.
- Adecuar el proceso a los diferentes ritmos de aprendizaje.

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

### a) LA EVALUACIÓN

La evaluación es el instrumento indicador del proceso de enseñanza, siendo su principal función valorar si el aprendizaje se adecua a los objetivos perseguidos. Por medio de la evaluación podemos regular la actuación didáctica, planteando las estrategias de enseñanza idóneas para subsanar las posibles deficiencias. La evaluación tiene que garantizar el ajuste de nuestro proyecto curricular a la realidad del aula y posibilitar la valoración de todos sus componentes: objetivos, contenidos, actividades.

El objetivo general de la evaluación, no es tanto el resultado como el proceso. La evaluación es un medio, no un fin. No es una simple constatación final de los conocimientos adquiridos, sino un proceso de investigación acerca de los obstáculos del aprendizaje para superarlos reconduciendo el mismo.

Para la evaluación del alumnado se tendrán en consideración los criterios y procedimientos de evaluación y promoción incluidos en el proyecto educativo del centro, de acuerdo con lo establecido en la normativa vigente.

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

### b) INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Con respecto a la pregunta ¿Cómo evaluar?, ahora pasaremos a analizar aquellas estrategias y herramientas que sirven para que el profesorado sea capaz de determinar, en cada fase del proceso evaluativo si los criterios de evaluación se cumplen o no. Se trata de elegir los instrumentos adecuados para evaluar el proceso: observación, recogida de datos, pruebas, cuestionarios, diarios de clase, debates, etc., por otra parte elementos habituales de la acción didáctica.

En el caso de nuestra materia y atendiendo a las características particulares y a la idiosincrasia de las enseñanzas artísticas, las principales estrategias de evaluación que vamos a usar son:

- Observación directa del alumnado y su proceso de trabajo, de donde podemos extraer su comportamiento y actitud en clase, su adhesión o no a unas normas de convivencia y de disciplina.
- Diario de clase con las actuaciones y evolución de cada alumno y alumna, de donde podamos recoger el grado de cumplimiento del alumno con los trabajos de la materia y la preocupación por la aportación del material necesario para el desarrollo de las actividades programadas y que el profesor ha comunicado con la suficiente antelación. (En el caso de que detectemos alumnos/as que por diversos motivos justificados, vengán a clase sin dichos materiales se les facilitará en la medida de lo posible, siempre y cuando se comprometan a hacer un uso adecuado de estos.)
- Cuaderno/blog práctico del alumno/a, donde recoja tanto los bocetos y apuntes de sus procesos de trabajo como los contenidos teóricos expuestos en clase en ocasiones, realizar resúmenes, esquemas, actividades escritas de análisis o síntesis, etc.
- Pruebas trimestrales sobre contenidos teórico-prácticos, donde el alumno expondrá su expresión escrita.
- Entrega de ejercicios/fichas de aula y de tareas de casa, con una revisión diaria de los cuadernos/blog de

cada alumno cada vez que programemos con antelación una entrega de tarea.

- Láminas, ejercicios técnicos y obras artísticas realizadas a partir de una propuesta de trabajo determinada lanzada por el profesor.

- Entregas del blog de dibujo con la recopilación de obras artísticas elaboradas por cada alumno/. Será fundamental la entrega de fin de curso, puesto que será el portfolio recopilatorio que evidencia el recorrido del alumno/a en la asignatura.

- Debates y coloquios en las clases expositivas, donde se observa la implicación del alumno con la explicación, el grado de adquisición de los contenidos tratados o la formulación de dudas o replanteamientos interesantes que denoten una comprensión profunda que lleva al alumno a pensar más allá de lo estrictamente visto en clase y evidencian el pensamiento crítico.

- Preguntas orales, directas al alumnado en las clases expositivas, para comprobar el grado de adquisición de los contenidos tratados.

- Trabajos de investigación y búsquedas bibliográficas, así como búsquedas de imágenes de obras de arte de artistas que el alumnado tendrá que elegir y aportar a la clase para trabajar con dichas imágenes.

- Prueba inicial.

- Prueba de autoevaluación.

- Trabajos o tareas a desempeñar en grupo, donde se nos revela el grado de colaboración y cooperación que el alumno tiene para con la materia y para con sus compañeros. Así como sus habilidades sociales para mantener el diálogo y la capacidad asertiva.

## J. Medidas de atención a la diversidad

La atención a la diversidad, concebida hoy como un principio básico del sistema educativo actual, es el medio a través del cual velamos porque la programación de la materia se ajuste a las necesidades educativas concretas de nuestro alumnado.

La Orden de 15 de enero de 2021 recoge los Programas de Refuerzo del aprendizaje (PR) como uno de los programas de atención a la diversidad. Los PR tienen como objetivo asegurar los aprendizajes de las materias y seguir con aprovechamiento las enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria.

Los PR dirigidos a alumnado con NEAE (PRn) suponen modificaciones en la propuesta pedagógica o programación didáctica, de la asignatura o ámbito objeto de adaptación, en la organización, temporalización y presentación de los contenidos, en los aspectos metodológicos (modificaciones en métodos, técnicas y estrategias de enseñanza aprendizaje y las actividades y tareas programadas, y en los agrupamientos del alumnado dentro del aula), así como en los procedimientos e instrumentos de evaluación. Estas adaptaciones no afectarán a la consecución de los criterios de evaluación.

### 5.1. ACTUACIONES GENERALES

- Organización flexible tanto de los espacios y tiempos como de los recursos materiales, para dar respuesta a las necesidades educativas del alumnado. En todo caso, la programación establecida con carácter general a principios de curso es revisable y modificable, en función de las circunstancias que a lo largo del curso puedan ir sobreviniendo. Se prevé que en el desarrollo de todas las unidades didácticas planteadas, se cuenta con la posibilidad de que la formación sea completada tanto con actividades de refuerzo como con actividades de ampliación.

- En los casos en los que se considere necesario, será también posible la diversificación de los procedimientos e instrumentos de evaluación.



- El diseño de una metodología de trabajo con el alumnado que deja espacio tanto al tiempo de trabajo y estudio individual, como a momentos para el trabajo cooperativo y otras formas de organización que promueven el avance en el aprendizaje.

- Realización de acciones personalizadas de seguimiento en el caso del alumnado en el que se detecta, en algún momento del curso, algún tipo de dificultad concreta.

## 5.2. PLANES Y PROGRAMAS ESPECÍFICOS

### 5.2.1. Plan específico personalizado para el alumnado que no promociona de curso

¿A quién va dirigido?: Alumnos/as que no promocionan de curso.

Directrices a seguir:

Los/as alumnos/as que no superen todos los objetivos y criterios de evaluación de la materia una vez realizada la evaluación ordinaria, y por tanto se encuentren en condiciones de no promocionar de curso, deberán presentarse a la convocatoria extraordinaria que tiene lugar en el mes de Junio.

Cada uno de los/as alumnos/as que se encuentren en esta situación recibirá un Informe con el plan personalizado de recuperación y mejora que, en función de sus necesidades y características particulares, será necesario trabajar. El citado informe contendrá la propuesta de actividades de recuperación que se le plantee realizar, así como el detalle de los objetivos y contenidos que no han sido superados.

Estos informes se entregarán a las familias del alumnado especificado en los últimos días lectivos del curso escolar, coincidiendo con la entrega de los boletines de calificación, de lo que se dará cuenta mediante un recibí.

En el caso del alumnado que, finalmente, se quede agotando permanencia en el curso correspondiente, dicha información será tenida como parte de la evaluación inicial que da lugar a la programación didáctica de la materia y a la planificación del trabajo de aula, siendo un punto de referencia para el profesorado a la hora de decidir sobre la necesidad de plantear en clase actividades de apoyo o refuerzo que ayuden a prevenir y trabajar sobre posibles dificultades concretas.

Tomando como referencia, por tanto, su informe de septiembre, podremos saber qué criterios de evaluación o partes del temario son en las que el alumno va a realizar estas actividades específicas.

Este Plan Específico para alumnado repetidor se diseña, por lo tanto, de manera personal e individualizada, atendiendo a las características personales del alumnado y a sus necesidades educativas.

### 5.2.2. Programa de refuerzo para la recuperación de aprendizajes no adquiridos

¿A quién va dirigido?: Alumnos/as que promocionan de curso con la materia pendiente.

Directrices a seguir:

En el caso de los/as alumnos que, tras la convocatoria extraordinaria de recuperación establecida para el curso anterior, promocionen de curso con la materia pendiente, se planteará un programa de refuerzo, atendiendo a lo siguiente:

El alumnado con la materia de EPVA pendiente de cursos anteriores deberá:

¿ Si el alumno está cursando 3º o 4º de la ESO y tiene pendiente EPVA de 2º y/o 3º de ESO , deberá realizar los siguientes trabajos:

- Tres cuadernillos de actividades. Estos trabajos corresponderán a los tres trimestres, serán entregados por su profesora la cual les indicará en qué fecha deben ser devueltos para calificarlos. La no entrega de estos trabajos, supondrá la no superación de la materia.

- Estas actividades serán guiadas, revisadas y corregidas continuamente por la profesora Elia Hermoso Ruano.

Libro de consulta de Edelvives 2º ESO.

Páginas web: <http://www.educaciónplastica.net>

Atención por parte del profesorado:

El alumnado objeto de este programa de seguimiento tendrá la posibilidad de resolver cualquier tipo de duda siendo atendido por el profesorado del departamento y que imparte horas de E.P.V.A. Para ello el departamento se organizará de la siguiente forma:

Para facilitar el seguimiento de aquellos alumnos que no están cursando la materia se han establecido una serie de días que servirán de tutorías, en las que los/as alumnos/as puedan preguntar las dudas acerca de la elaboración del cuadernillo de recuperación, pedir evaluaciones sobre los trabajos realizados, etc.

### 5.2.3. Programas de Adaptación Curricular

¿A quién va dirigido?: Alumnos/as con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, Alumno repetidor, Alumnado con asignaturas pendientes.

Directrices a seguir:

Esta medida, destinada al alumnado que presenta Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, será desarrollada, en los casos detectados como necesidad, con el asesoramiento del Departamento de Orientación.

Podrán establecerse, en función de la naturaleza concreta de las necesidades específicas del alumno o alumna, adaptaciones curriculares de distinto tipo: significativas, no significativas o adaptaciones orientadas al alumnado con altas capacidades intelectuales. De ello se dará cuenta, llegado el caso, en la planificación de cada aula, diseñando para cada alumno/a concreto, el plan específico correspondiente.

## K. Actividades complementarias y extraescolares

- Colaboraremos con las distintas efemérides y planes y programas del centro: día de la paz, 25 de noviembre, 8 de marzo, 28 de febrero, etc.

- Presentación del alumnado a diferentes concursos como son los celebrados por la Junta de Andalucía u otros organismos. Actividades que se podrán proponer para que los alumnos/as los trabajen en clase.

- Realización de tarjetas navideñas, actividad que se propone para que los alumnos del 2º y 3º ESO la trabajen en clase.

- Exposición permanente en el aula de Plástica de los diferentes trabajos elaborados por el alumnado y de interpretaciones de obras sobre lienzos. Dejamos esta exposición pendiente de la realización del programa completo de actividades complementarias por su Departamento por si hubiera posibilidad de colaborar en otras actividades, no obstante, en la memoria final del Departamento se especificarán todas las llevadas a la práctica.

El Departamento o el profesor de manera individual, podrá establecer contactos con otros departamentos afines en cualquier momento de su labor docente para establecer vínculos de interdisciplinaridad entre materias y coordinar la temporalización de contenidos, y relacionar y completar con actividades realizadas desde distintos ámbitos.

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

La evaluación de la programación didáctica tendrá carácter formativo y continuo, teniendo en cuenta lo siguiente:

- Periódicamente, utilizando como marco las reuniones de coordinación del Departamento, que están establecidas con carácter quincenal, se realizará un seguimiento de la programación, recogiendo, en su caso, las posibles propuestas de modificación y mejora que puedan plantearse.

- Después de cada una de las sesiones de evaluación que se celebran en el centro con carácter trimestral, se realizará un análisis de resultados, que de igual forma permita detectar dificultades encontradas y plantear propuestas de mejora. Los resultados de dicho análisis serán enviados a Jefatura de Estudios.

- Revisión, después de cada sesión de evaluación, de las medidas de atención a la diversidad establecidas en cada momento: reorganización de los grupos flexibles; seguimiento de los refuerzos, apoyos y atención a los alumnos con la materia pendiente; aplicación, en su caso, de las adaptaciones curriculares.

### **M. Formación del Profesorado.**

La renovación pedagógica, la innovación e investigación forman parte de la función docente para favorecer la mejora continua de los procesos de enseñanza y aprendizaje en los distintos niveles y etapas educativas. La sociedad está en continua transformación.

Este año vamos a llevar la coordinación del Programa Aldea, con el que buscamos aportar conocimientos a la problemática ambiental, la sostenibilidad, el tratamiento de residuos, el cambio climático y otras cuestiones que afectan al medio ambiente.

Además, vamos a colaborar en otros programas que se llevan a cabo en el centro, como: Forma Joven y Aula de Cine. De igual modo, continuaremos con la formación organizada en nuestro IES dedicada a la enseñanza DUA, que ya comenzamos el año pasado.

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

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

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

2. Contenidos

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

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

## B. Relaciones curriculares

### **Criterio de evaluación: 1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.**

#### **Objetivos**

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

#### **Contenidos**

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

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

#### **Competencias clave**

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

#### **Estándares**

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

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

#### **Objetivos**

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

#### **Contenidos**

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

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

#### **Competencias clave**

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

#### **Estándares**

EPVA1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.

EPVA2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.

EPVA3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas 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.

#### **Contenidos**

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

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

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

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

#### **Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
CEC: Conciencia y expresiones culturales

#### **Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 1. Expresión plástica**

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

**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

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

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

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

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 1. Expresión plástica**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 1. Expresión plástica**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

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**

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

**Contenidos**

**Bloque 1. Expresión plástica**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

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**

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**

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

**Competencias clave**

CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

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

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 1. Expresión plástica**

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

**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 1. Expresión plástica**

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

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

#### Contenidos

##### Bloque 1. Expresión plástica

1.9. 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 ténperas 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.

#### Contenidos

##### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.1. Percepción visual.

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

## Objetivos

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

## Contenidos

### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.2. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.

## Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

## Estándares

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

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

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

## Objetivos

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

## Contenidos

### Bloque 2. Comunicación audiovisual

2.4. Significante y significado.

## Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

## Estándares

EPVA1. Distingue significativo y significado en un signo visual.

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

## Objetivos

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

2.3. 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 significativo-significado: símbolos e iconos.

## 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

2.9. 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

- 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

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

#### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

#### Objetivos

- 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

- 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

- 2.13. 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**

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**

- 2.14. 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**

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**

- 2.17. Medios de comunicación audiovisuales.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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**

- 2.17. Medios de comunicación audiovisuales.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

2.8. La imagen publicitaria. Recursos.

**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**

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

**Contenidos**

**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

2.8. La imagen publicitaria. Recursos.

**Competencias clave**

### 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

- 2.18. 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.

### 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

**Estándares**

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**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 3. Dibujo técnico**



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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**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**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

dificultades.

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

3.3. 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.

**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**

3.6. 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**

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

#### Contenidos

##### Bloque 3. Dibujo técnico

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

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

### Estándares

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

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

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

#### Objetivos

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

#### Contenidos

##### Bloque 3. Dibujo técnico

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

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

#### Contenidos

##### Bloque 3. Dibujo técnico

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

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

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

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

### 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

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

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

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Dibujo técnico

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

3.13. Aplicación de coeficientes de reducción.

#### **Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

#### **Estándares**

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

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

##### **Objetivos**

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

##### **Contenidos**

###### **Bloque 3. Dibujo técnico**

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

3.13. Aplicación de coeficientes de reducción.

#### **Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

#### **Estándares**

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

**C. Ponderaciones de los criterios**

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 41002451

Fecha Generación: 16/01/2023 09:48:56



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

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

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

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Elementos y recursos gráficos.	Septiembre
<b>Justificación</b>		
Para expresar con imágenes, se deben conocer sus elementos básicos: el punto, la línea y el plano.		
Número	Título	Temporización
2	El color, la luz y texturas.	Octubre-Noviembre
<b>Justificación</b>		
Estudiamos la importancia de la luz, el color y las texturas en las obras pictóricas.		
Número	Título	Temporización
3	El Diseño.	Diciembre
<b>Justificación</b>		
Trabajamos con el proceso necesario para crear un buen diseño.		
Número	Título	Temporización
4	Redes Modulares. Composición, ritmo y equilibrio.	Enero
<b>Justificación</b>		
Estudiamos las composiciones hechas con redes modulares y su presencia en la cultura andaluza.		
Número	Título	Temporización
5	Comunicación y lenguaje visual, símbolos e iconos.	Febrero
<b>Justificación</b>		
Repasamos los elementos que intervienen en la comunicación visual.		
Número	Título	Temporización
6	Percepción Visual.	Marzo
<b>Justificación</b>		
Trabajamos las Leyes de Gestalt y las ilusiones ópticas.		
Número	Título	Temporización
7	La Publicidad.	Marzo
<b>Justificación</b>		
Aprendemos a analizar una imagen publicitaria y a descodificar mensajes visuales.		
Número	Título	Temporización
8	El cine, la fotografía y el cómic.	Abril
<b>Justificación</b>		

Trabajamos con los medios visuales y audiovisuales: el cómic, la fotografía y el cine.		
Número	Título	Temporización
9	La geometría plana. Trazados geométricos fundamentales.	Mayo
Justificación		
Estudiamos los trazados básicos de la geometría plana.		
Número	Título	Temporización
10	Polígonos Regulares. Tangencias y Enlaces.	Junio
Justificación		
Trazamos los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.		

### E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Presentan un nivel competencial medio, dado que ya vieron contenidos de Educación Plástica el año anterior.

### F. Metodología

El desarrollo de los períodos lectivos se dividirá principalmente en tres fases:

1 Exposición y explicación de conceptos y/o procedimientos.

En ella, contamos con medios audiovisuales y la propia pizarra para apoyar la exposición oral del profesor. Será muy importante el visionado de imágenes por parte del alumnado, así como el aprender a realizar un análisis de las mismas, que se irá convirtiendo en una interpretación y análisis de imágenes cada vez más profundo y concreto a lo largo del curso académico, así como aumentando su complejidad con cada nivel de enseñanza

2 Resolución de dudas y debates sobre temas expuestos.

Se favorecerá la interacción con el alumnado para reforzar la asimilación de la exposición. Durante todas las sesiones explicativas el alumnado interactuará en las explicaciones del profesor, tanto para resolver dudas como para afianzar los conocimientos, realizando pruebas analíticas de forma oral. De esta manera estaremos también contribuyendo al fomento de la expresión oral, la riqueza de vocabulario y el pensamiento crítico.

3 Realización de actividades supervisadas por el profesor.

Toda la fase práctica de las unidades didácticas tendrá como objetivo la observación y guía por parte del profesor de las actividades propuestas. Es fundamental, ya que en ella corregimos y detectamos cualquier problema en la fase de aprendizaje. En esta fase el alumno es protagonista de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que debe partir de la propuesta lanzada por el profesor, pero siempre puede hacerla suya, potenciando su creatividad y su originalidad a través del desarrollo de su propio proyecto artístico. Para ello, previamente proporcionaremos al alumnado las técnicas adecuadas para cada forma de lenguaje plástico.

Al tiempo, se debe ayudar, estimular e intercambiar ideas en el aula-taller para lograr una creciente sensibilidad hacia el hecho artístico teniendo como referencia la obra de los grandes artistas.

### G. Materiales y recursos didácticos

Es un aspecto muy positivo que nuestro centro disponga de un aula específica de plástica, puesto que, como en casi cualquier enseñanza artística, vamos a llevar a cabo variados procesos de creación que requieren espacios idóneos y numerosos materiales de uso.

El orden, limpieza y mantenimiento de todos estos espacios y materiales, facilitará en gran medida el desarrollo de las actividades, y la responsabilidad sobre los mismos compete tanto al profesorado como al alumnado, en quien debe despertarse actitudes positivas hacia los mismos.

Una de las funciones primordiales del profesorado, siempre en colaboración con alumnos y alumnas, es la organización del aula y del material, de los cuales, el alumnado deberá sentirse responsable y ¿dueño¿ de las mismas, al mismo tiempo que comprende el concepto de conciencia colectiva, puesto que prácticamente todo el instituto pasa durante la semana por el aula taller y hace uso de su espacio.

Así mismo, la utilización de recursos TIC será indispensable en nuestros procesos de enseñanza y aprendizaje, puesto que el alumnado debe experimentar una primera fase en la que aprender a ver, saber analizar la imagen antes de entrar de lleno en la creación de las mismas. Para ello, el uso de la pizarra digital, del ordenador con conexión a internet y del proyector, es fundamental para el desarrollo comprensivo del lenguaje visual.

## H. Precisiones sobre la evaluación

Con respecto a la pregunta ¿Cómo evaluar?, ahora pasaremos a analizar aquellas estrategias y herramientas que sirven para que el profesorado sea capaz de determinar, en cada fase del proceso evaluativo si los criterios de evaluación se cumplen o no. Se trata de elegir los instrumentos adecuados para evaluar el proceso: observación, recogida de datos, pruebas, cuestionarios, diarios de clase, debates, etc., por otra parte elementos habituales de la acción didáctica.

En el caso de nuestra materia y atendiendo a las características particulares y a la idiosincrasia de las enseñanzas artísticas, las principales estrategias de evaluación que vamos a usar son:

- Observación directa del alumnado y su proceso de trabajo, de donde podemos extraer su comportamiento y actitud en clase, su adhesión o no a unas normas de convivencia y de disciplina.

- Diario de clase con las actuaciones y evolución de cada alumno y alumna, de donde podamos recoger el grado de cumplimiento del alumno con los trabajos de la materia y la preocupación por la aportación del material necesario para el desarrollo de las actividades programadas y que el profesor ha comunicado con la suficiente antelación. (En el caso de que detectemos alumnos/as que por diversos motivos justificados, vengan a clase sin dichos materiales se les facilitará en la medida de lo posible, siempre y cuando se comprometan a hacer un uso adecuado de estos.)

- Cuaderno/blog práctico del alumno/a, donde recoja tanto los bocetos y apuntes de sus procesos de trabajo como los contenidos teóricos expuestos en clase en ocasiones, realizar resúmenes, esquemas, actividades escritas de análisis o síntesis, etc.

- Pruebas trimestrales sobre contenidos teórico-prácticos, donde el alumno expondrá su expresión escrita.

- Entrega de ejercicios/fichas de aula y de tareas de casa, con una revisión diaria de los cuadernos/blog de cada alumno cada vez que programemos con antelación una entrega de tarea.

- Láminas, ejercicios técnicos y obras artísticas realizadas a partir de una propuesta de trabajo determinada lanzada por el profesor.

- Entregas del blog de dibujo con la recopilación de obras artísticas elaboradas por cada alumno/. Será fundamental la entrega de fin de curso, puesto que será el portfolio recopilatorio que evidencia el recorrido del alumno/a en la asignatura.

- Debates y coloquios en las clases expositivas, donde se observa la implicación del alumno con la explicación, el grado de adquisición de los contenidos tratados o la formulación de dudas o replanteamientos interesantes que denoten una comprensión profunda que lleva al alumno a pensar más allá de lo estrictamente visto en clase y evidencian el pensamiento crítico.

- Preguntas orales, directas al alumnado en las clases expositivas, para comprobar el grado de adquisición de los contenidos tratados.

- Trabajos de investigación y búsquedas bibliográficas, así como búsquedas de imágenes de obras de arte de artistas que el alumnado tendrá que elegir y aportar a la clase para trabajar con dichas imágenes.

- Prueba inicial.

- Prueba de autoevaluación.

- Trabajos o tareas a desempeñar en grupo, donde se nos revela el grado de colaboración y cooperación que el alumno tiene para con la materia y para con sus compañeros. Así como sus habilidades sociales para mantener el diálogo y la capacidad asertiva. Este curso no realizaremos trabajos o actividades grupales debido al

Covid-19.

### **I. Plan Lector**

Una línea de actuación a la que se pretende dar preferencia es el fomento de la lectura.

La catalogación informática de los fondos bibliográficos ubicados en nuestro centro (biblioteca, departamentos, despachos, etc.) es una actividad constante y permanente, siendo el equipo de biblioteca el encargado de su puesta en valor y el fomento de su uso. Se lleva a cabo en nuestro centro el denominado Proyecto Lector y Plan de Uso de la Biblioteca Escolar, con la finalidad última de fomentar la lectura.

En clase leemos los libros de texto y páginas webs para introducir los diferentes contenidos de la asignatura. Realizaremos además, trabajos de investigación de artistas del siglo XX, con su posterior exposición en clase.

**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:esquemización 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.

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

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

- 1.2. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
- 1.3. Creatividad y subjetividad.

**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**

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**

- 1.4. 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.

**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**

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

**Contenidos**

**Bloque 1. Expresión plástica**

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Contenidos**

**Bloque 1. Expresión plástica**

1.9. 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

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. 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.

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

### Objetivos

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

### 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.

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

### Objetivos

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

- 2.13. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.
- 2.14. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.
- 2.15. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

### 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

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.
- 3.11. 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

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

### Contenidos

#### Bloque 3. Fundamentos del diseño

- 3.8. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.
- 3.9. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.

### Competencias clave

CD: Competencia digital  
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

### Estándares

### 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

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

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

### Competencias clave

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

### Estándares

- EPVA1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
- EPVA2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
- EPVA3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.
- EPVA4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
- EPVA5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

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

### Objetivos

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

### Contenidos

#### Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

- 4.1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
- 4.5. La fotografía: inicios y evolución.
- 4.6. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.
- 4.8. Lenguaje cinematográfico.
- 4.9. Cine de animación. Análisis.

### 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**

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

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

4.10. 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.**

**Competencias clave**

CD: Competencia digital

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

EPVA1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.

EPVA2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.

EPVA3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

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

**Objetivos**

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

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

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

**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

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

**C. Ponderaciones de los criterios**

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA.1	Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	6,66
EPVA.2	Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas , tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	6,66
EPVA.3	Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	6,66
EPVA.4	Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	6,66
EPVA.5	Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	6,66
EPVA.1	Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	6,66
EPVA.2	Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	6,66
EPVA.3	Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	6,66
EPVA.1	Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	6,66
EPVA.2	Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	6,66
EPVA.3	Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	6,66
EPVA.1	Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.	6,66
EPVA.2	Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	6,66
EPVA.3	Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	6,66

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 41002451

Fecha Generación: 16/01/2023 09:48:56

EPVA.4	Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.	6,76
--------	--	------

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

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	La geometría en el mundo.	Septiembre-Octubre
<b>Justificación</b>		
Repaso de los trazados geométricos básicos de la geometría plana, así como el uso correcto de las herramientas del dibujo técnico.		
Número	Título	Temporización
2	Polígonos Regulares. Tangencias y Enlaces.	Noviembre
<b>Justificación</b>		
Estudiamos la construcción de polígonos regulares a partir de la circunferencia circunscrita. Nudos con tangencias.		
Número	Título	Temporización
3	Los módulos. Redes.	Diciembre
<b>Justificación</b>		
Estudiamos las composiciones hechas con redes modulares y su presencia en la cultura andaluza.		
Número	Título	Temporización
4	La creación en el diseño y en el arte. Tipografía.	Enero-Febrero
<b>Justificación</b>		
definimos los elementos fundamentales del acto de creación. Funcionalidad de los objetos.		
Número	Título	Temporización
5	La imagen en movimiento. El cómic y el cine.	Marzo-Abril
<b>Justificación</b>		
Trabajamos con el cómic y las diferentes artes audiovisuales.		
Número	Título	Temporización
6	Representación de la Realidad	Mayo-Junio
<b>Justificación</b>		
Repasamos los Sistemas de Representación. Representación Objetiva y Subjetiva.		

**E. Precisiones sobre los niveles competenciales**

El grupo presenta un nivel bajo, dado que no cursan la asignatura desde 2º ESO. En general, hay muestras de interés y motivación por la asignatura.



## F. Metodología

El desarrollo de los períodos lectivos se dividirá principalmente en tres fases:

### 1 Exposición y explicación de conceptos y/o procedimientos.

En ella, contamos con medios audiovisuales y la propia pizarra para apoyar la exposición oral del profesor. Será muy importante el visionado de imágenes por parte del alumnado, así como el aprender a realizar un análisis de las mismas, que se irá convirtiendo en una interpretación y análisis de imágenes cada vez más profundo y concreto a lo largo del curso académico, así como aumentando su complejidad con cada nivel de enseñanza

### 2 Resolución de dudas y debates sobre temas expuestos.

Se favorecerá la interacción con el alumnado para reforzar la asimilación de la exposición. Durante todas las sesiones explicativas el alumnado interactuará en las explicaciones del profesor, tanto para resolver dudas como para afianzar los conocimientos, realizando pruebas analíticas de forma oral. De esta manera estaremos también contribuyendo al fomento de la expresión oral, la riqueza de vocabulario y el pensamiento crítico.

### 3 Realización de actividades supervisadas por el profesor.

Toda la fase práctica de las unidades didácticas tendrá como objetivo la observación y guía por parte del profesor de las actividades propuestas. Es fundamental, ya que en ella corregimos y detectamos cualquier problema en la fase de aprendizaje. En esta fase el alumno es protagonista de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que debe partir de la propuesta lanzada por el profesor, pero siempre puede hacerla suya, potenciando su creatividad y su originalidad a través del desarrollo de su propio proyecto artístico. Para ello, previamente proporcionaremos al alumnado las técnicas adecuadas para cada forma de lenguaje plástico.

Al tiempo, se debe ayudar, estimular e intercambiar ideas en el aula-taller para lograr una creciente sensibilidad hacia el hecho artístico teniendo como referencia la obra de los grandes artistas.

## G. Materiales y recursos didácticos

Es un aspecto muy positivo que nuestro centro disponga de un aula específica de plástica, puesto que, como en casi cualquier enseñanza artística, vamos a llevar a cabo variados procesos de creación que requieren espacios idóneos y numerosos materiales de uso.

El orden, limpieza y mantenimiento de todos estos espacios y materiales, facilitará en gran medida el desarrollo de las actividades, y la responsabilidad sobre los mismos compete tanto al profesorado como al alumnado, en quien debe despertarse actitudes positivas hacia los mismos.

Una de las funciones primordiales del profesorado, siempre en colaboración con alumnos y alumnas, es la organización del aula y del material, de los cuales, el alumnado deberá sentirse responsable y ¿dueño¿ de las mismas, al mismo tiempo que comprende el concepto de conciencia colectiva, puesto que prácticamente todo el instituto pasa durante la semana por el aula taller y hace uso de su espacio.

Así mismo, la utilización de recursos TIC será indispensable en nuestros procesos de enseñanza ¿ aprendizaje, puesto que el alumnado debe experimentar una primera fase en la que aprender a ver, saber analizar la imagen antes de entrar de lleno en la creación de las mismas. Para ello, el uso de la pizarra digital, del ordenador con conexión a internet y del proyector, es fundamental para el desarrollo comprensivo del lenguaje visual.

## H. Precisiones sobre la evaluación

Con respecto a la pregunta ¿Cómo evaluar?, ahora pasaremos a analizar aquellas estrategias y herramientas que sirven para que el profesorado sea capaz de determinar, en cada fase del proceso evaluativo si los criterios de evaluación se cumplen o no. Se trata de elegir los instrumentos adecuados para evaluar el proceso: observación, recogida de datos, pruebas, cuestionarios, diarios de clase, debates, etc., por otra parte elementos habituales de la acción didáctica.

En el caso de nuestra materia y atendiendo a las características particulares y a la idiosincrasia de las enseñanzas artísticas, las principales estrategias de evaluación que vamos a usar son:

-Observación directa del alumnado y su proceso de trabajo, de donde podemos extraer su comportamiento y actitud en clase, su adhesión o no a unas normas de convivencia y de disciplina.

-Diario de clase con las actuaciones y evolución de cada alumno y alumna, de donde podemos recoger el

grado de cumplimiento del alumno con los trabajos de la materia y la preocupación por la aportación del material necesario para el desarrollo de las actividades programadas y que el profesor ha comunicado con la suficiente antelación. (En el caso de que detectemos alumnos/as que por diversos motivos justificados, vengan a clase sin dichos materiales se les facilitará en la medida de lo posible, siempre y cuando se comprometan a hacer un uso adecuado de estos.)

-Cuaderno/blog práctico del alumno/a, donde recoja tanto los bocetos y apuntes de sus procesos de trabajo como los contenidos teóricos expuestos en clase en ocasiones, realizar resúmenes, esquemas, actividades escritas de análisis o síntesis, etc.

-Pruebas trimestrales sobre contenidos teórico-prácticos, donde el alumno expondrá su expresión escrita.

-Entrega de ejercicios/fichas de aula y de tareas de casa, con una revisión diaria de los cuadernos/blog de cada alumno cada vez que programemos con antelación una entrega de tarea.

-Láminas, ejercicios técnicos y obras artísticas realizadas a partir de una propuesta de trabajo determinada lanzada por el profesor.

-Entregas del blog de dibujo con la recopilación de obras artísticas elaboradas por cada alumno/. Será fundamental la entrega de fin de curso, puesto que será el portfolio recopilatorio que evidencia el recorrido del alumno/a en la asignatura.

-Debates y coloquios en las clases expositivas, donde se observa la implicación del alumno con la explicación, el grado de adquisición de los contenidos tratados o la formulación de dudas o replanteamientos interesantes que denoten una comprensión profunda que lleva al alumno a pensar más allá de lo estrictamente visto en clase y evidencian el pensamiento crítico.

-Preguntas orales, directas al alumnado en las clases expositivas, para comprobar el grado de adquisición de los contenidos tratados.

- Trabajos de investigación y búsquedas bibliográficas, así como búsquedas de imágenes de obras de arte de artistas que el alumnado tendrá que elegir y aportar a la clase para trabajar con dichas imágenes.

-Prueba inicial.

-Prueba de autoevaluación.

-Trabajos o tareas a desempeñar en grupo, donde se nos revela el grado de colaboración y cooperación que el alumno tiene para con la materia y para con sus compañeros. Así como sus habilidades sociales para mantener el diálogo y la capacidad asertiva. Este curso no realizaremos trabajos o actividades grupales debido al Covid-19.

## I. Plan Lector

Una línea de actuación a la que se pretende dar preferencia es el fomento de la lectura.

La catalogación informática de los fondos bibliográficos ubicados en nuestro centro (biblioteca, departamentos, despachos, etc.) es una actividad constante y permanente, siendo el equipo de biblioteca el encargado de su puesta en valor y el fomento de su uso. Se lleva a cabo en nuestro centro el denominado Proyecto Lector y Plan de Uso de la Biblioteca Escolar, con la finalidad última de fomentar la lectura.

En clase leemos los libros de texto y páginas webs para introducir los diferentes contenidos de la asignatura. Realizaremos además, trabajos de investigación de artistas del siglo XX, con su posterior exposición en clase.