PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

2020/2021

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

ASPECTOS GENERALES

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

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES

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

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL
EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA
2020/2021

ASPECTOS GENERALES

A. Contextualización

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

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

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

B. Organización del departamento de coordinación didáctica

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

C. Justificación legal

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

- 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

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia del bloque de asignaturas específicas para primer y segundo ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en Andalucía en 1º, 2º y 4º en el bloque de asignaturas específicas obligatorias y en 3º en el bloque de asignatura de libre configuración autonómica.
La Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

emocional a través del uso de recursos plásticos, visuales y audiovisuales como recursos expresivos y contribuir al desarrollo integral del alumnado y al disfrute del entorno natural, social y cultural.
El lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de desarrollo: el saber ver y percibir para comprender, y el saber hacer para expresarse con la finalidad de comunicarse creativamente. También se orienta a profundizar en el autoconocimiento y en el conocimiento de la realidad para así transformarse y transformar la realidad más humanamente, convirtiendo a la propia persona en eje central de la misma.
Andalucía es una comunidad con un legado histórico, natural y cultural muy amplio, puesto en valor como motor económico de numerosas comarcas y generador de recursos y bienestar para la población. La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la formación cultural y artística del alumnado permitiéndole acceder a la comprensión, valoración y disfrute del mundo en el que se encuentra y la participación activa y consciente de su cultura, sociedad y familia. El patrimonio cultural y artístico andaluz cuenta con numerosos referentes universales, entre otros, la obra de artistas andaluces como Picasso y Velázquez, las referencias arquitectónicas y su legado estético y ornamental, ejemplificado en construcciones como La Alhambra, el legado andalusí en general y su relación con las construcciones geométricas. También contamos con relevantes artistas contemporáneos en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, cine, televisión, etc.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

F. Elementos transversales

La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejado en numerosos contenidos comunes. Hay presentes contenidos que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano. Los aspectos lingüísticos permiten establecer un paralelismo entre análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos. Los procesos científicos como la percepción de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas. Las aplicaciones de los procesos científicos junto con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el conocimiento tecnológico.

G. Contribución a la adquisición de las competencias claves

La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a adquirir la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC) poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y los lenguajes audiovisuales, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.
La materia también contribuirá a que el alumnado se acerque a diversas manifestaciones artísticas, con un especial interés a las propias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, dotándolo de instrumentos para su comprensión y valoración, y capacitándolo para enriquecer sus expresiones artísticas y formular opiniones con sentido crítico.
El desarrollo de la competencia comunicación lingüística (CCL) se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc.
De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.
El desarrollo de la competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT) se facilita con el trabajo en aspectos espaciales de representación en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc.
En el desarrollo de la competencia digital (CD) se orientará en la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas, publicitarias y contenidos audiovisuales, así como en la creación de producciones de toda índole, por lo que se hace necesario el conocimiento y dominio de programas básicos de diseño y creación audiovisual.

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

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

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

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas

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

1. El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral y, por ello, debe abordarse desde todas las materias y ámbitos de conocimiento.

En el proyecto educativo del centro y en las programaciones didácticas se incluirán las estrategias que desarrollará el profesorado para alcanzar los objetivos previstos, así como la adquisición por el alumnado de las competencias clave.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

En este sentido, una de las líneas principales de actuación será el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, de manera individual o colectiva, con el fin de potenciar la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia. El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar. En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.
Asimismo, se facilitará que el alumnado realice proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo y estilos de comunicación empáticos y eficaces.
De otro lado, se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a sus vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador, incluyendo, además de los tradicionales, recursos actuales como los asociados a las culturas urbanas, especialmente aquellas generadas en nuestra Comunidad, o los que nos proporcionan las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías.
Además, el carácter práctico de esta materia permite que su impartición transcienda 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.

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

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

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

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

J. Medidas de atención a la diversidad

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

K. Actividades complementarias y extraescolares

Actividades destinadas a todos los niveles y curso de la ESO:
-Visita al Exposiciones temporales o permanentes en los distintos espacios de exhibición en la provincia de Jaén o en cualquier capital de provincia andaluza. (Debido a la situación sanitaria en la que nos encontramos, las visitas se sustituirán por encuentros virtuales)
-Visita guiada museo íbero de Jaén. (Debido a la situación sanitaria en la que nos encontramos, las visitas se sustituirán por encuentros virtuales)
-Participación en los proyectos del centro, destacando los de Escuela Espacio de Paz y Coeducación

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

Se propone tener en cuenta los siguientes puntos:

Planifico mi actividad educativa, preparando actividades y recursos, adoptando estrategias en función de los objetivos didácticos, ajustados a la programación y a los intereses de los alumnos.
Establezco los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y autoevaluación.
Presento un plan de trabajo, manteniendo el interés del alumnado y dando información de los progresos conseguidos.
Planteo actividades variadas que aseguren la adquisición de los objetivos didácticos, tanto individuales como grupales.
Utilizo recursos didácticos variados, favoreciendo el uso autónomo de los mismos.
Facilito estrategias de aprendizaje, comprobando el trabajo de los alumnos.
Fomento el respeto y la colaboración entre el alumnado y acepto sus sugerencias y aportaciones.
En caso de objetivos insuficientemente alcanzados propongo nuevas actividades que faciliten su adquisición.
Tengo en cuenta la diversidad del alumnado y adapto los distintos momentos del proceso de enseñanza - aprendizaje.
Me coordino con otros profesores para modificar y adaptar contenidos, actividades, recursos, a los diferentes ritmos y posibilidades de aprendizaje.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES

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

A. Elementos curriculares

1. Objetivos de materia

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

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

2. Contenidos

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

B. Relaciones curriculares

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.2. Alfabeto visual.

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 grafico plásticas propias y ajenas.

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

Objetivos

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.2. Alfabeto visual.
1.3. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.
1.22. Técnicas secas.
1.25. El collage.

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones grafico- 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 grafico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

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

Objetivos

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.
1.22. Técnicas secas.
1.23. Técnicas húmedas.
1.24. Técnica mixta.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de artey 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

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.4. El color y su naturaleza.
1.5. Círculo cromático.
1.6. Colores primarios y secundarios
1.7. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
1.22. Técnicas secas.
1.23. Técnicas húmedas.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.11. La luz.
1.13. El claroscuro.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.8. Las texturas y su clasificación.
1.9. Texturas gráficas.
1.10. Técnicas para la creación de texturas.
1.25. El collage.
1.31. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.8. La obra artística.
2.10. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.

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

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.

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.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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

Objetivos

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.
1.22. Técnicas secas.
1.23. Técnicas húmedas.
1.24. Técnica mixta.
1.25. El collage.
1.31. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Competencias clave

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

Estándares

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

Criterio de evaluación: 2.3. Identificar significante 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.

2.5. Significante y significado.
2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Distingue significante y significado en un signo visual.

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

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

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

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

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

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

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

Competencias clave

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.20. Bocetos, encaje, apuntes.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.1. Comunicación visual.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.6. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.

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

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.6. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.2. Uso de las herramientas.
3.3. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
3.4. Operaciones básicas.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.6. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.2. Uso de las herramientas.
3.11. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

aplicación en el mundo del arte y del diseño.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.7. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Identifica los ángulos de 30º, 45º, 60º y 90º 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.

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.4. Operaciones básicas.

3.7. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. 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.

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.4. Operaciones básicas.

3.7. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.4. Operaciones básicas.

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

Competencias clave

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.3. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
3.4. Operaciones básicas.
3.5. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.9. 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.

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.

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
3.11. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Competencias clave

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
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.

3.16. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA1.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	2,38
EPVA1.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	6,98
EPVA1.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	9,3
EPVA1.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	0
EPVA1.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	2,38
EPVA1.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	4,76
EPVA1.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	2,38
EPVA1.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	2,38
EPVA1.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	4,76
EPVA1.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	0
EPVA1.11	Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	2,38
EPVA2.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	0
EPVA2.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	0
EPVA2.3	Identificar significante y significado en un signo visual.	0
EPVA2.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	0
EPVA2.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	0
EPVA2.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	0
EPVA2.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	0
EPVA2.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	0
EPVA2.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	0
EPVA2.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	2,38
EPVA2.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	2,38
EPVA2.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	4,76
EPVA2.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	0
EPVA2.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	0

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

EPVA2.15	Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	0
EPVA2.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	0
EPVA3.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	0
EPVA3.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	0
EPVA3.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	2,8
EPVA3.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	4,76
EPVA3.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	4,76
EPVA3.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	4,76
EPVA3.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	4,76
EPVA3.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	4,76
EPVA3.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	4,76
EPVA3.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	4,76
EPVA3.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	4,76
EPVA3.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	0
EPVA3.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	4,76
EPVA3.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	0
EPVA3.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	2,38
EPVA3.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	0
EPVA3.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	0
EPVA3.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	0
EPVA3.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	0
EPVA3.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	0
EPVA3.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	0
EPVA3.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	0
EPVA3.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	0
EPVA3.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	0

EPVA3.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	0
EPVA3.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	4,76
EPVA3.27	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	0
EPVA3.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	0
EPVA3.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	0

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	**Título**	**Temporización**
1	Elementos básicos de la expresión plástica.	10 horas aproximadamente. (2º trimestre)
Justificación		
Utilizar la línea, el punto, el plano y la textura como elementos básicos de la expresión plástica, con diferentes técnicas para producir composiciones expresivas.		
Número	**Título**	**Temporización**
2	El color.	10 horas aproximadamente. (2º trimestre)
Justificación		
Diferenciar las relaciones existentes entre los colores, para poder apreciar las posibilidades expresivas del lenguaje cromático.		
Número	**Título**	**Temporización**
3	El lenguaje visual	10 horas aproximadamente. (3º trimestre)
Justificación		
Entender y asumir los diferentes objetivos con que operan los lenguajes visuales de nuestra cultura en sus vertientes de comunicación, información y expresión, mediante imágenes y formas plásticas, así como los distintos efectos visuales utilizados para crear una imagen.		
Número	**Título**	**Temporización**
4	El cómic	10 horas aproximadamente. (3º trimestre)
Justificación		
Conocer el origen y la estructura del cómic, así como la fidura humana y el movimiento de ella.		
Número	**Título**	**Temporización**
5	Trazados geométricos	10 horas aproximadamente. (1º trimestre)
Justificación		
Conocer y dibujar los principales trazados geométricos.		
Número	**Título**	**Temporización**
6	Formas poligonales	10 horas aproximadamente. (1º trimestre)
Justificación		

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Identificar y trazar las formas poligonales en las composiciones plásticas y en el entorno cotidiano.

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Sin especificar

F. Metodología

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

Adaptaciones metodológicas. Seguimiento de alumnos confinados.

Para el seguimiento de estos alumnos de forma online se han creado aulas virtuales.

A través de dichas plataformas y como refuerzo a las clases presenciales, se recuerda la teoría referida a cada uno de los temas, así como las tareas y las relaciones de ejercicios. También se resuelven dudas, se aportan ejemplos de ejercicios resueltos y enlaces de internet con videos y material de tipo teórico. Para los alumnos que deban de permanecer en casa se realizarán clases online utilizando la plataforma Google Meet.

En todos los cursos también se está totalmente a disposición de nuestros alumnos por correo electrónico o vía Séneca.

G. Materiales y recursos didácticos

Los criterios de selección de los materiales curriculares que sean adoptados por los equipos docentes siguen un conjunto de criterios homogéneos que proporcionan respuesta efectiva a los planteamientos generales de intervención educativa y al modelo didáctico. De tal modo, se establecen ocho criterios o directrices generales que perfilan el análisis:
-Adecuación al contexto educativo del centro.
-Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados en la programación didáctica.
-Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de los temas transversales.
-La acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
-La adecuación a los criterios de evaluación del centro.
-La variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.
-La claridad y amenidad gráfica y expositiva.
-La existencia de otros recursos que facilitan la actividad educativa.
Entre los recursos didácticos, el profesor podrá utilizar los siguientes:
-Libro de texto.
-Cuaderno de actividades formato A4.
-Plataformas digitales para la atención de alumnos confinados o que estén en casa por cualquier otro motivo, o como refuerzo de lo trabajado en el aula.
-Lápices de distinta dureza, lápices de colores, rotuladores, ceras, acuarelas.
-Modelos varios de escayola y jarrones de barro y cerámica para dibujo del natural.
-Material de dibujo (regla, compás)
-Material para reciclaje.
-Material informático: cámara digital, Internet, programas de tratamiento de texto y de imágenes, y anuncios publicitarios audiovisuales.
-Papel de todos los tipos, cartulinas, cartón.
-Láminas de arte.
-Plastilina.
-Instrumentos de modelaje.
-Libros de apoyo del Departamento de Educación Plástica y Visual.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

-Trabajar con distintas páginas webs de contenido plástico y de arte:
http://www.smconectados.com
http://www.profes.net
http://www.librosvivos.net
http://www.educacionplastica.net/
http://blog.educastur.es/luciaag/
http://sites.google.com/site/bibliotecaespiralcromatica/
http://www.artehistoria.jcyl.es/
http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/
http://www.educared.org
http://www.luciaalvarez.com/
http://www.laslaminas.es/
Webs de museos, monográficos de artistas, etc.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

H. Precisiones sobre la evaluación

Para la calificación del trimestre se tendrán en cuenta todos los instrumentos de evaluación:

OBSERVACIÓN DIRECTA. ACTITUD:

Colaboración en el trabajo del aula, cooperación con los compañeros, disposición hacia el trabajo, atención en clase, asistencia a clases online, puntualidad en la presentación en tiempo y forma de los trabajos, ejercicios y cuaderno de actividades.
De cuando en cuando se realizará una revisión para comprobar si disponen del material convenido (libros, útiles, etc.). Se hará al grupo entero y no aleatoriamente. En caso de que se observara su falta en más de seis ocasiones durante el trimestre no se puntuará en este apartado.
Este apartado tendrá una valoración de un 20% de la nota, desglosado de la siguiente forma:
Trabajo diario. Actitud 10%.
Materiales: 5%.
Retraso injustificado: 5%.

CUADERNO. REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES:

Se fijará una fecha suficientemente aplazada para recoger el conjunto de láminas realizadas. Como norma será al acabar el mes y/o final de trimestre. Debido a la situación sanitaria actual, las entregas de trabajos se intentarán hacer por las aulas virtuales creadas en la plataforma Classroom o correo electrónico.
Se recomienda escribir la fecha y el enunciado de los ejercicios (o al menos, hacer referencia a lo que pide cada uno de ellos).
Todo ejercicio debe empezar a contestarse haciendo referencia a lo que se pregunta.
Se tendrán muy en cuenta márgenes, sangrías, signos de puntuación y caligrafía.
En relación a los trabajos de lectura e investigación, constarán de los siguientes apartados:
Portada.
Índice.
Contenido del trabajo.
Anexos (donde se recoja la información manejada por el alumno para elaborar el trabajo, subrayada y discriminada).
Bibliografía comentada.
Contraportada (folio en blanco).
Vamos a potenciar el uso de las nuevas tecnologías. Debido a la situación sanitaria actual, las entregas de trabajos se intentarán hacer por las aulas virtuales creadas en la plataforma Classroom o correo electrónico. Siempre se realizará la entrega respetando las partes del trabajo comentadas anteriormente, así como la fecha de entrega.

Este apartado tendrá una valoración de un 40% de la nota.

DESTREZA Y RESOLUCIÓN:

Este apartado está referido al uso de materiales, instrumentos y técnicas gráfico- plásticas. Y a la corrección en la presentación del trabajo realizado.

Este apartado tendrá una valoración de un 5% de la nota.

PRUEBAS OBJETIVAS (orales o escritas):

Se realizarán una o más pruebas de contenido esencialmente teórico por evaluación. Abarcarán los temas desarrollados en clase en dicho periodo. En dicha prueba podrá solicitarse ejercicios de realización de representaciones gráficas como explicación y/o reforzamiento de la expresión escrita.
En la calificación de las pruebas se valorarán positivamente los siguientes conceptos:

Adecuación pregunta/respuesta. Adquisición de conceptos
Corrección formal (legibilidad, márgenes, sangría) y ortográfica. Ejecución y presentación
Capacidad de síntesis.
Capacidad de definición.
Capacidad de argumentación y razonamiento.
Comprensión.
Originalidad y creatividad.

Este apartado tendrá una valoración de un 35% de la nota.
El profesor estará obligado a hacer un seguimiento de las faltas cometidas por el alumno a lo largo del trimestre.

MECANISMOS DE RECUPERACIÓN

Los mecanismos de recuperación están en función de todo lo anteriormente expuesto. Entendemos que cada alumno ha de recuperar aquello en lo que no ha logrado los objetivos propuestos, de modo que:
a) Deberá rectificar su actitud si ahí está su dificultad.
b) Deberá hacer o rectificar aquellos trabajos que no ha hecho en su momento o ha hecho de modo no satisfactorio.
c) Deberá volver a estudiar los contenidos conceptuales o procedimentales si esa es su insuficiencia.

De esta manera no puede haber un único mecanismo de recuperación, pues este se ajustará a la realidad de los alumnos en cada evaluación. El profesor acordará el momento más adecuado para la realización de las pruebas o trabajos necesarios.

RECUPERACIÓN FINAL DE JUNIO

Para el alumnado que por el promedio de calificaciones a lo largo del curso diera un resultado negativo en la nota final de junio, se le propondrá en las últimas semanas del mismo, un examen u otros ejercicios teóricos y prácticos que abarcarán los contenidos desarrollados en clase, con el fin de comprobar su suficiencia y recuperación.

PRUEBA EXTRAORDINARIA DE SEPTIEMBRE

Para el alumnado con evaluación negativa a final de curso, el profesor de la materia elaborará un informe individualizado sobre los objetivos y contenidos no alcanzados junto a una propuesta de actividades, a fin de que el alumno practique durante el verano ejercicios adecuados a la materia, objeto de recuperación.
El alumnado con evaluación negativa podrá presentarse a la prueba extraordinaria de la materia no superada que el centro organizará durante los primeros cinco días hábiles del mes de septiembre.
La realización de las láminas o ejercicios propuestos es condición indispensable, y podrá no ser el único requisito para aprobar la materia, ya que el departamento podrá proponer un examen teórico-práctico, con preguntas relativas a las actividades propuestas y a los temas tratados durante el curso académico. Esta última opción se decidirá a final del curso académico y en función de la situación sanitaria del momento.
La realización de dichos ejercicios serán tenidos en cuenta, incrementándoles la nota obtenida en el examen teórico-práctico. Su valor representará un 40% de la calificación total. De modo que para la totalidad de ejercicios realizados supondrá 4 puntos, siendo proporcional al número de ellos la puntuación a sumar.
La prueba escrita supondrá un 60% del total de la calificación y versará sobre los objetivos y contenidos no alcanzados. Dicha prueba se basará en los contenidos impartidos durante el curso y se aplicarán los mismos criterios de evaluación que en la programación didáctica del departamento.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Si un alumno no se presenta a la prueba extraordinaria, se reflejará como No Presentado (NP), lo que tendrá, a todos los efectos, la consideración de calificación negativa.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES

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

A. Elementos curriculares

1. Objetivos de materia

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

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

2. Contenidos

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

B. Relaciones curriculares

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.2. Alfabeto visual.
1.3. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.2. Alfabeto visual.
1.3. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
1.9. Texturas gráficas.
1.30. La obra tridimensional.

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones grafico- 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 grafico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

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

Objetivos

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.7. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
1.10. Técnicas para la creación de texturas.
1.13. El claroscuro.
1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.
1.22. Técnicas secas.
1.23. Técnicas húmedas.
1.24. Técnica mixta.

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.15. Equilibrio, proporción y ritmo.
1.16. Esquemas compositivos.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

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 artey 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

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.5. Círculo cromático.
1.6. Colores primarios y secundarios

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.4. El color y su naturaleza.
1.11. La luz.
1.12. Sombras propias y sombras proyectadas.
1.13. El claroscuro.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

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

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

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

Competencias clave

CD: Competencia digital
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.8. La obra artística.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.17. Niveles de iconicidad en las imágenes.
1.20. Bocetos, encaje, apuntes.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.4. Grados de iconicidad.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

1.22. Técnicas secas.
1.23. Técnicas húmedas.
1.24. Técnica mixta.
1.25. El collage.
1.26. El grabado.
1.27. Grabado en hueco y en relieve.
1.28. Técnicas de estampación.
1.29. La obra en linóleo de Picasso.

Competencias clave

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

Estándares

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.2. Leyes de la Gestalt.
2.3. Ilusiones ópticas.

Competencias clave

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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 significante 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.

2.5. Significante y significado.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Distingue significante y significado en un signo visual.

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.4. Grados de iconicidad.
2.9. Relación de la obra de arte con su entorno.
2.17. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.
2.18. Orígenes del cine.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

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

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

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

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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.

1.17. Niveles de iconicidad en las imágenes.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.5. Significante y significado.

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

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.15. Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.
2.20. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
2.22. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

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

Competencias clave

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

Competencias clave

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

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.17. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.
2.19. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
2.22. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.
2.23. Animación.
2.24. Relación cine y animación.
2.25. Animación tradicional.
2.26. Animación digital bidimensional o tridimensional.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

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

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.10. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.
2.12. La imagen publicitaria.
2.13. Recursos.

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

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.21. Medios de comunicación audiovisuales.

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

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.18. Orígenes del cine.
2.19. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

aplicación en el mundo del arte y del diseño.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Competencias clave

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

Objetivos

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

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

Objetivos

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. 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.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

aplicación en el mundo del arte y del diseño.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.12. Tangencias y enlaces.
3.13. Tangencia entre recta y circunferencia.
3.14. Tangencia entre circunferencias.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.15. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.12. Tangencias y enlaces.
3.15. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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. Tangencias y enlaces.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.15. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
3.16. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.20. Concepto de proyección.
3.21. Iniciación a la normalización.
3.22. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.
3.23. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil.
3.24. Acotación.
3.25. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.
3.26. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
3.27. Aplicación de coeficientes de reducción.

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Estándares

proyecciones de sus vértices y sus aristas.

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

Objetivos

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

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

Estándares

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA1.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1,33
EPVA1.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	4
EPVA1.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	5,33
EPVA1.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	2,67
EPVA1.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	1,33
EPVA1.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	1,33
EPVA1.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	0
EPVA1.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	1,33
EPVA1.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	2,67
EPVA1.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	1,33
EPVA1.11	Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	1,33
EPVA2.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1,33
EPVA2.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1,33
EPVA2.3	Identificar significante y significado en un signo visual.	1,33
EPVA2.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	1,33
EPVA2.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	1,33
EPVA2.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	1,33
EPVA2.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	2,67
EPVA2.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	2,67
EPVA2.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	1,33
EPVA2.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	1,33
EPVA2.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	0
EPVA2.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	2,67
EPVA2.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	4
EPVA2.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	2,67

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

EPVA2.15	Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	2,67
EPVA2.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	2,67
EPVA3.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	2,67
EPVA3.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2,67
EPVA3.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	0
EPVA3.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	0
EPVA3.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	0
EPVA3.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	0
EPVA3.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	0
EPVA3.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	0
EPVA3.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	0
EPVA3.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	0
EPVA3.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	0
EPVA3.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	0
EPVA3.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	1,3
EPVA3.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	2,67
EPVA3.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	0
EPVA3.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	2,67
EPVA3.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	2,67
EPVA3.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	2,67
EPVA3.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	2,67
EPVA3.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	2,67
EPVA3.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	2,67
EPVA3.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	2,67
EPVA3.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	2,67
EPVA3.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	2,67

EPVA3.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	2,67
EPVA3.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	2,67
EPVA3.27	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	2,67
EPVA3.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	2,67
EPVA3.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	2,67

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	**Título**	**Temporización**
1	Percepción y lectura de imágenes.	6 horas aproximadamente. (2º trimestre)
Justificación		
Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual y los códigos propios de cada medio de comunicación. Distinguir y emplear recursos gráficos y digitales para expresar las propias sensaciones, emociones e ideas, aplicando diferentes principios perceptivos		
Número	**Título**	**Temporización**
2	Lenguaje audiovisual	3 horas aproximadamente. (2º trimestre)
Justificación		
Reconocer los elementos básicos del arte cinematográfico y apreciar los valores expresivos de una creación audiovisual.		
Número	**Título**	**Temporización**
3	Análisis de las formas.	4 horas aproximadamente. (2º trimestre)
Justificación		
Diferenciar las cualidades y clasificación de las formas y representarlas gráficamente. Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico y visual, y la manera en que estas han sido interpretadas por los principales estilos artísticos.		
Número	**Título**	**Temporización**
4	Elementos de expresión.	5 horas aproximadamente. (3º trimestre)
Justificación		
Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos fundamentales. Desarrollar un sentido estético de la composición a través la lectura de imágenes y de la propia expresión plástica.		
Número	**Título**	**Temporización**
5	El color.	5 horas aproximadamente. (3º trimestre)
Justificación		
Distinguir las principales cualidades del color y su codificación.		
Número	**Título**	**Temporización**

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

6	Luz y volumen.	4 horas aproximadamente.(3º trimestre)
Justificación		
Representar en el plano la incidencia de la luz sobre las formas con diferentes procedimientos.		
Número	**Título**	**Temporización**
7	La composición.	4 horas aproximadamente.(3º trimestre)
Justificación		
Distinguir los diferentes esquemas, ritmos y leyes de la composición y relacionarlos con otros lenguajes expresivos.		
Número	**Título**	**Temporización**
8	Dibujo geométrico.	12 horas aproximadamente. (1º Trimestre)
Justificación		
Trazar los polígonos básicos atendiendo a los procedimientos estudiados.		
Número	**Título**	**Temporización**
9	Proporción y estructuras modulares.	14 horas aproximadamente. (1º trimestre)
Justificación		
Identificar, señalar y utilizar manejar diferentes escalas gráficas entre figuras. Identificar módulos en redes modulares complejas y diseñar redes modulares sencillas.		
Número	**Título**	**Temporización**
10	Sistemas de representación.	16 horas aproximadamente. (1º trimestre)
Justificación		
Utilizar diferentes sistemas de representación y desarrollar procedimientos para representar la profundidad espacial en composiciones geométricas.		

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Sin especificar

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

F. Metodología

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

Adaptaciones metodológicas. Atención a alumnado confinado.

Para el seguimiento de estos alumnos de forma online se han creado aulas virtuales.

A través de dichas plataformas y como refuerzo a las clases presenciales, se recuerda la teoría referida a cada uno de los temas, así como las tareas y las relaciones de ejercicios. También se resuelven dudas, se aportan ejemplos de ejercicios resueltos y enlaces de internet con videos y material de tipo teórico. Para los alumnos que deban de permanecer en casa se realizarán clases online utilizando la plataforma Google Meet.

En todos los cursos también se está totalmente a disposición de nuestros alumnos por correo electrónico o vía Séneca.

G. Materiales y recursos didácticos

Los criterios de selección de los materiales curriculares que sean adoptados por los equipos docentes siguen un conjunto de criterios homogéneos que proporcionan respuesta efectiva a los planteamientos generales de intervención educativa y al modelo didáctico. De tal modo, se establecen ocho criterios o directrices generales que perfilan el análisis:
-Adecuación al contexto educativo del centro.
-Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados en la programación didáctica.
-Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de los temas transversales.
-La acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
-La adecuación a los criterios de evaluación del centro.
-La variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.
-La claridad y amenidad gráfica y expositiva.
-La existencia de otros recursos que facilitan la actividad educativa.
Entre los recursos didácticos, el profesor podrá utilizar los siguientes:
-Libro de texto.
-Cuaderno de actividades formato A4.
-Plataformas digitales para la atención de alumnos confinados o que estén en casa por cualquier otro motivo, o como refuerzo de lo trabajado en el aula.
-Lápices de distinta dureza, lápices de colores, rotuladores, ceras, acuarelas.
-Modelos varios de escayola y jarrones de barro y cerámica para dibujo del natural.
-Material de dibujo (regla, compás)
-Material para reciclaje.
-Material informático: cámara digital, Internet, programas de tratamiento de texto y de imágenes, y anuncios publicitarios audiovisuales.
-Papel de todos los tipos, cartulinas, cartón.
-Láminas de arte.
-Plastilina.
-Instrumentos de modelaje.
-Libros de apoyo del Departamento de Educación Plástica y Visual.
-Trabajar con distintas páginas webs de contenido plástico y de arte:
http://www.smconectados.com
http://www.profes.net
http://www.librosvivos.net
http://www.educacionplastica.net/
http://blog.educastur.es/luciaag/
http://sites.google.com/site/bibliotecaespiralcromatica/

http://www.artehistoria.jcyl.es/
http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/
http://www.educared.org
http://www.luciaalvarez.com/
http://www.laslaminas.es/
Webs de museos, monográficos de artistas, etc.

H. Precisiones sobre la evaluación

Para la calificación del trimestre se tendrán en cuenta todos los instrumentos de evaluación:

OBSERVACIÓN DIRECTA. ACTITUD:

Colaboración en el trabajo del aula, cooperación con los compañeros, disposición hacia el trabajo, atención en clase, asistencia a clases online, puntualidad en la presentación en tiempo y forma de los trabajos, ejercicios y cuaderno de actividades.
De cuando en cuando se realizará una revisión para comprobar si disponen del material convenido (libros, útiles, etc.). Se hará al grupo entero y no aleatoriamente. En caso de que se observara su falta en más de seis ocasiones durante el trimestre no se puntuará en este apartado.
Este apartado tendrá una valoración de un 20% de la nota, desglosado de la siguiente forma:
Trabajo diario. Actitud 10%.
Materiales: 5%.
Retraso injustificado: 5%.

CUADERNO. REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES:

Se fijará una fecha suficientemente aplazada para recoger el conjunto de láminas realizadas. Como norma será al acabar el mes y/o final de trimestre. Debido a la situación sanitaria actual, las entregas de trabajos se intentarán hacer por las aulas virtuales creadas en la plataforma Classroom o correo electrónico.
Se recomienda escribir la fecha y el enunciado de los ejercicios (o al menos, hacer referencia a lo que pide cada uno de ellos).
Todo ejercicio debe empezar a contestarse haciendo referencia a lo que se pregunta.
Se tendrán muy en cuenta márgenes, sangrías, signos de puntuación y caligrafía.
En relación a los trabajos de lectura e investigación, constarán de los siguientes apartados:
Portada.
Índice.
Contenido del trabajo.
Anexos (donde se recoja la información manejada por el alumno para elaborar el trabajo, subrayada y discriminada).
Bibliografía comentada.
Contraportada (folio en blanco).
Vamos a potenciar el uso de las nuevas tecnologías. Debido a la situación sanitaria actual, las entregas de trabajos se intentarán hacer por las aulas virtuales creadas en la plataforma Classroom o correo electrónico. Siempre se realizará la entrega respetando las partes del trabajo comentadas anteriormente, así como la fecha de entrega.

Este apartado tendrá una valoración de un 40% de la nota.

DESTREZA Y RESOLUCIÓN:

Este apartado está referido al uso de materiales, instrumentos y técnicas gráfico- plásticas. Y a la corrección en la presentación del trabajo realizado.
Este apartado tendrá una valoración de un 5% de la nota.

PRUEBAS OBJETIVAS (orales o escritas):

Se realizarán una o más pruebas de contenido esencialmente teórico por evaluación. Abarcarán los temas

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

desarrollados en clase en dicho periodo. En dicha prueba podrá solicitarse ejercicios de realización de representaciones gráficas como explicación y/o reforzamiento de la expresión escrita.
En la calificación de las pruebas se valorarán positivamente los siguientes conceptos:

Adecuación pregunta/respuesta. Adquisición de conceptos
Corrección formal (legibilidad, márgenes, sangría) y ortográfica. Ejecución y presentación
Capacidad de síntesis.
Capacidad de definición.
Capacidad de argumentación y razonamiento.
Comprensión.
Originalidad y creatividad.

Este apartado tendrá una valoración de un 35% de la nota.
El profesor estará obligado a hacer un seguimiento de las faltas cometidas por el alumno a lo largo del trimestre.

MECANISMOS DE RECUPERACIÓN

Los mecanismos de recuperación están en función de todo lo anteriormente expuesto. Entendemos que cada alumno ha de recuperar aquello en lo que no ha logrado los objetivos propuestos, de modo que:
a) Deberá rectificar su actitud si ahí está su dificultad.
b) Deberá hacer o rectificar aquellos trabajos que no ha hecho en su momento o ha hecho de modo no satisfactorio.
c) Deberá volver a estudiar los contenidos conceptuales o procedimentales si esa es su insuficiencia.

De esta manera no puede haber un único mecanismo de recuperación, pues este se ajustará a la realidad de los alumnos en cada evaluación. El profesor acordará el momento más adecuado para la realización de las pruebas o trabajos necesarios.

RECUPERACIÓN FINAL DE JUNIO

Para el alumnado que por el promedio de calificaciones a lo largo del curso diera un resultado negativo en la nota final de junio, se le propondrá en las últimas semanas del mismo, un examen u otros ejercicios teóricos y prácticos que abarcarán los contenidos desarrollados en clase, con el fin de comprobar su suficiencia y recuperación.

PRUEBA EXTRAORDINARIA DE SEPTIEMBRE

Para el alumnado con evaluación negativa a final de curso, el profesor de la materia elaborará un informe individualizado sobre los objetivos y contenidos no alcanzados junto a una propuesta de actividades, a fin de que el alumno practique durante el verano ejercicios adecuados a la materia, objeto de recuperación.
El alumnado con evaluación negativa podrá presentarse a la prueba extraordinaria de la materia no superada que el centro organizará durante los primeros cinco días hábiles del mes de septiembre.
La realización de las láminas o ejercicios propuestos es condición indispensable, y podrá no ser el único requisito para aprobar la materia, ya que el departamento podrá proponer un examen teórico-práctico, con preguntas relativas a las actividades propuestas y a los temas tratados durante el curso académico. Esta última opción se decidirá a final del curso académico y en función de la situación sanitaria del momento.
La realización de dichos ejercicios serán tenidos en cuenta, incrementándoles la nota obtenida en el examen teórico-práctico. Su valor representará un 40% de la calificación total. De modo que para la totalidad de ejercicios realizados supondrá 4 puntos, siendo proporcional al número de ellos la puntuación a sumar.
La prueba escrita supondrá un 60% del total de la calificación y versará sobre los objetivos y contenidos no alcanzados. Dicha prueba se basará en los contenidos impartidos durante el curso y se aplicarán los mismos criterios de evaluación que en la programación didáctica del departamento.
Si un alumno no se presenta a la prueba extraordinaria, se reflejará como No Presentado (NP), lo que tendrá, a todos los efectos, la consideración de calificación negativa.

I. Recuperación alumnos materia pendiente. Aprendizajes no adquiridos curso 2019-20

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN. ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE DEL CURSO ANTERIOR

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

2019-20.

Según acuerdo de este Departamento en la Reunión celebrada en el mes de Octubre de 2020, se ha dispuesto lo siguiente:

Para el alumnado que tenga suspensa la asignatura del curso anterior y que curse 2º de ESO, se evaluará el 1º ESO, conforme a la realización de los ejercicios indicados en el recuadro adjunto

La entrega de ejercicios se efectuará a la profesora Dª Trinidad Panadero, en su hora de clase (mediante la plataforma virtual del grupo en caso de confinamiento) y en las siguientes fechas:

Ejercicios temas 1 y 2 semana del 9 al 11 de diciembre.
Ejercicios temas 3, 4, 5 y 6 semana del 8 al 12 de Marzo.
Entrega de ejercicios temas 7, 8 y 9 semana del 7 al 11 de Junio.

Para la preparación de los ejercicios, el alumnado podrá solicitar ayuda a cualquiera de los profesores del área, haciéndolo con antelación suficiente para ser tratados en los tiempos de recreo o los martes por la tarde.

Para estos alumnos se seguirá un control más cercano por parte de la profesora que imparte la asignatura en 2º ESO, tanto en su asistencia y actitud en el aula como en su trabajo diario de la asignatura.

Importante.

Las actividades a realizar por el alumno/a y que debe presentar, se entregarán en un cuaderno de dibujo tamaño A4 o bien ordenadas en un portafolios o carpeta.
Sin la entrega de las actividades es imposible superar la materia.
Recuerdo que es imprescindible la limpieza en la ejecución de las mismas.

TEMAS, ACTIVIDADES Y EJERCICIOS

Tema 1: Lenguaje visual
Buscar en revistas, periódicos, catálogos, etc..., imágenes. Recórtalas y pégalas en un folio A4. Debajo de cada una escribirás la finalidad que cumple.
Dibuja cinco siluetas de rostro humano en las cuales se expresen alegría, tristeza, enfado, sorpresa y miedo. Refuerza el mensaje añadiendo en bocadillos la metáfora visual que consideres conveniente en cada caso. Coloréalo con lápices de colores o rotuladores.

Tema 2: Elementos básicos de la expresión plástica
En un folio, utilizando rotulador negro, o de colores hacer un dibujo con técnica puntillista. Puedes partir de una fotografía o de un modelo del natural. Realiza el mismo dibujo utilizando la línea como elemento de expresión.
Realiza una composición utilizando únicamente diferentes texturas táctiles.

Tema 3: El color
Dibuja un círculo cromático de 5 cm de radio dividiéndolo en 6 partes iguales. Debes colorear cada una de estas partes de forma ordenada y teniendo en cuenta los colores primarios y secundarios. Realiza la actividad a partir de mezclas para obtener los colores secundarios, con témperas o con lápices de colores.
Dibuja un dibujo sencillo en un folio. Fotocópialo o cópialo y haz dos entonaciones diferentes, una con colores cálidos y otra con colores fríos.

Tema 4: Las formas
Busca una silueta sencilla en internet, revistas, catálogos, etc.¿Tomando esta silueta como referencia, realiza una composición en la que aparezcan formas abiertas o cerradas (P: 71 libro de texto).
Eligen una silueta sencilla y a partir de ella haz tres interpretaciones diferentes de la forma representándola como dintorno, silueta y contorno.

Tema 5: La forma en el espacio
Busca en revistas o en internet fotografías con diferentes iluminaciones. Pégalas en uno o varios folios en indica el tipo de iluminación de cada una de ellas.
Realiza una composición en la que utilices los recursos de superposición de formas, disminución de tamaño o contraste de colores para conseguir el efecto de profundidad. (página 84 libro de texto)

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Tema 6: La figura humana
Elige un pequeño texto que te guste. A partir del texto, diseña el personaje principal y los secundarios como tú los imagines. Incluye elementos propios del cómic.
A partir del ejercicio anterior, realiza un cómic de 4 viñetas y en el cual aparezcan los personajes diseñados.

Tema 7: Trazados geométricos.
Realiza una composición combinando rectas paralelas horizontales y verticales de diferentes colores. Utiliza escuadra y cartabón.
Halla la mediatriz de un segmento de 50mm.
Divide un segmento de 67 mm en 5 partes iguales (Teorema de Tales).
Halla la bisectriz de un ángulo de 60º.
Estudio del tema

Tema 8: Formas poligonales
Dibuja un triángulo equilátero de 50 mm de lado.
Dibuja un cuadrado de 40 mm de lado.
A partir de circunferencias de 40 mm de radio, dibuja los siguientes polígonos regulares: Triángulo equilátero y cuadrado. Coloréalo con lápices de colores o rotuladores.
Estudio del tema

Tema 9: Formas simétricas.
A partir del ejemplo del libro de texto que aparece en la página 159, construye una figura con simetría axial y otra con simetría radial. Pégalas sobre un formato o cartulina de diferente color.

APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS DURANTE EL CURSO 2019-20 DEBIDO AL ESTADO DE CONFINAMIENTO SUFRIDO DURANTE EL TERCER TRIMESTRE.

De acuerdo a la evaluación inicial se ha observado que el alumnado no ha adquirido los objetivos o aprendizajes imprescindibles correspondientes a los siguientes criterios de evaluación y estándares de aprendizajes:

Criterio de evaluación: 1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
EPVA1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones grafico- 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 grafico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

Criterio de evaluación: 1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.
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: 1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
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
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: 2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
EPVA1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
EPVA2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Criterio de evaluación: 2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
EPVA1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización). Valora de manera crítica los resultados.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3º DE E.S.O.

A. Elementos curriculares

1. Objetivos de materia

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

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

2. Contenidos

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

B. Relaciones curriculares

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.2. Alfabeto visual.
1.3. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.2. Alfabeto visual.
1.3. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
1.9. Texturas gráficas.
1.30. La obra tridimensional.

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones grafico- 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 grafico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

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

Objetivos

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.7. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
1.10. Técnicas para la creación de texturas.
1.13. El claroscuro.
1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.
1.22. Técnicas secas.
1.23. Técnicas húmedas.
1.24. Técnica mixta.

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.15. Equilibrio, proporción y ritmo.
1.16. Esquemas compositivos.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

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 artey 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

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.5. Círculo cromático.
1.6. Colores primarios y secundarios

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.4. El color y su naturaleza.
1.11. La luz.
1.12. Sombras propias y sombras proyectadas.
1.13. El claroscuro.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

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

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

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

Competencias clave

CD: Competencia digital
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.8. La obra artística.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.17. Niveles de iconicidad en las imágenes.
1.20. Bocetos, encaje, apuntes.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.4. Grados de iconicidad.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

1.22. Técnicas secas.
1.23. Técnicas húmedas.
1.24. Técnica mixta.
1.25. El collage.
1.26. El grabado.
1.27. Grabado en hueco y en relieve.
1.28. Técnicas de estampación.
1.29. La obra en linóleo de Picasso.

Competencias clave

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

Estándares

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.2. Leyes de la Gestalt.
2.3. Ilusiones ópticas.

Competencias clave

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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 significante 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.

2.5. Significante y significado.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Distingue significante y significado en un signo visual.

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.4. Grados de iconicidad.
2.9. Relación de la obra de arte con su entorno.
2.17. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.
2.18. Orígenes del cine.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

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

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

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

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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.

1.17. Niveles de iconicidad en las imágenes.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.5. Significante y significado.

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

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.15. Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.
2.20. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
2.22. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

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

Competencias clave

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

Competencias clave

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

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.17. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.
2.19. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
2.22. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.
2.23. Animación.
2.24. Relación cine y animación.
2.25. Animación tradicional.
2.26. Animación digital bidimensional o tridimensional.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

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

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.10. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.
2.12. La imagen publicitaria.
2.13. Recursos.

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

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.

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

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.18. Orígenes del cine.
2.19. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

aplicación en el mundo del arte y del diseño.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

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.

3.9. Teorema de Thales y lugares geométricos.
3.11. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. 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

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.12. Tangencias y enlaces.
3.13. Tangencia entre recta y circunferencia.
3.14. Tangencia entre circunferencias.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.15. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.12. Tangencias y enlaces.
3.15. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.12. Tangencias y enlaces.
3.14. Tangencia entre circunferencias.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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.

3.15. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
3.16. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.20. Concepto de proyección.
3.21. Iniciación a la normalización.
3.22. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.
3.23. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil.
3.24. Acotación.
3.25. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.
3.26. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

Estándares

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

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

Objetivos

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA1.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1,33
EPVA1.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	4
EPVA1.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	5,33
EPVA1.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	2,67
EPVA1.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	1,33
EPVA1.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	1,33
EPVA1.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	0
EPVA1.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	1,33
EPVA1.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	2,67
EPVA1.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	1,33
EPVA1.11	Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	1,33
EPVA2.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1,33
EPVA2.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1,33
EPVA2.3	Identificar significante y significado en un signo visual.	1,33
EPVA2.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	1,33
EPVA2.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	1,33
EPVA2.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	1,33
EPVA2.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	2,67
EPVA2.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	2,67
EPVA2.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	1,33
EPVA2.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	1,33
EPVA2.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	0
EPVA2.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	2,67
EPVA2.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	4
EPVA2.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	2,67

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

EPVA2.15	Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	2,67
EPVA2.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	2,67
EPVA3.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	2,67
EPVA3.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2,67
EPVA3.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	0
EPVA3.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	0
EPVA3.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	0
EPVA3.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	0
EPVA3.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	0
EPVA3.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	0
EPVA3.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	0
EPVA3.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	0
EPVA3.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	1
EPVA3.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	0
EPVA3.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	,3
EPVA3.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	0
EPVA3.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	0
EPVA3.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	0
EPVA3.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	1
EPVA3.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	0
EPVA3.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	2,67
EPVA3.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	5,34
EPVA3.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	5,34
EPVA3.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	2,67
EPVA3.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	2,67
EPVA3.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	2,67

EPVA3.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	2,67
EPVA3.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	2,67
EPVA3.27	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	5,34
EPVA3.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	4,34
EPVA3.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	2,67

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	**Título**	**Temporización**
1	Percepción y lectura de imágenes	6 horas aproximadamente
Justificación		
Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual y los códigos propios de cada medio de comunicación. Distinguir y emplear recursos gráficos y digitales para expresar las propias sensaciones, emociones e ideas, aplicando diferentes principios perceptivos		
Número	**Título**	**Temporización**
2	Lenguaje audiovisual	3 horas aproximadamente
Justificación		
Reconocer los elementos básicos del arte cinematográfico y apreciar los valores expresivos de una creación audiovisual.		
Número	**Título**	**Temporización**
3	Análisis de las formas	4 horas aproximadamente
Justificación		
Diferenciar las cualidades y clasificación de las formas y representarlas gráficamente. Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico y visual, y la manera en que estas han sido interpretadas por los principales estilos artísticos.		
Número	**Título**	**Temporización**
4	Elementos de expresión	5 horas aproximadamente
Justificación		
Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos fundamentales. Desarrollar un sentido estético de la composición a través la lectura de imágenes y de la propia expresión plástica.		
Número	**Título**	**Temporización**
5	El color	5 horas aproximadamente
Justificación		
Distinguir las principales cualidades del color y su codificación		
Número	**Título**	**Temporización**
6	Luz y volumen.	4 horas aproximadamente
Justificación		
Representar en el plano la incidencia de la luz sobre las formas con diferentes procedimientos.		
Número	**Título**	**Temporización**

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

7	La composición	4 horas aproximadamente
Justificación		
Distinguir los diferentes esquemas, ritmos y leyes de la composición y relacionarlos con otros lenguajes expresivos.		
Número	**Título**	**Temporización**
8	Dibujo Geométrico	12 horas aproximadamente
Justificación		
Trazar los polígonos básicos atendiendo a los procedimientos estudiados.		
Número	**Título**	**Temporización**
9	Proporción y estructuras modulares	14 horas aproximadamente
Justificación		
Identificar, señalar y utilizar manejar diferentes escalas gráficas entre figuras. Identificar módulos en redes modulares complejas y diseñar redes modulares sencillas.		
Número	**Título**	**Temporización**
10	Sistemas de Representación	16 horas aproximadamente
Justificación		
Utilizar diferentes sistemas de representación y desarrollar procedimientos para representar la profundidad espacial en composiciones geométricas.		

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Sin especificar

F. Metodología

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

Adaptaciones metodológicas. Atención a alumnado confinado.

Para el seguimiento de estos alumnos de forma online se han creado aulas virtuales.

A través de dichas plataformas y como refuerzo a las clases presenciales, se recuerda la teoría referida a cada uno de los temas, así como las tareas y las relaciones de ejercicios. También se resuelven dudas, se aportan ejemplos de ejercicios resueltos y enlaces de internet con videos y material de tipo teórico. Para los alumnos que deban de permanecer en casa se realizarán clases online utilizando la plataforma Google Meet.

En todos los cursos también se está totalmente a disposición de nuestros alumnos por correo electrónico o vía Séneca.

G. Materiales y recursos didácticos

Los criterios de selección de los materiales curriculares que sean adoptados por los equipos docentes siguen un conjunto de criterios homogéneos que proporcionan respuesta efectiva a los planteamientos generales de intervención educativa y al modelo didáctico. De tal modo, se establecen ocho criterios o directrices generales que perfilan el análisis:
-Adecuación al contexto educativo del centro.
-Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados en la programación didáctica.
-Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e

inclusión de los temas transversales.
-La acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
-La adecuación a los criterios de evaluación del centro.
-La variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.
-La claridad y amenidad gráfica y expositiva.
-La existencia de otros recursos que facilitan la actividad educativa.
Entre los recursos didácticos, el profesor podrá utilizar los siguientes:
-Libro de texto.
-Cuaderno de actividades formato A4.
-Plataformas digitales para la atención de alumnos confinados o que estén en casa por cualquier otro motivo, o como refuerzo de lo trabajado en el aula.
-Lápices de distinta dureza, lápices de colores, rotuladores, ceras, acuarelas.
-Modelos varios de escayola y jarrones de barro y cerámica para dibujo del natural.
-Material de dibujo (regla, compás)
-Material para reciclaje.
-Material informático: cámara digital, Internet, programas de tratamiento de texto y de imágenes, y anuncios publicitarios audiovisuales.
-Papel de todos los tipos, cartulinas, cartón.
-Láminas de arte.
-Plastilina.
-Instrumentos de modelaje.
-Libros de apoyo del Departamento de Educación Plástica y Visual.
-Trabajar con distintas páginas webs de contenido plástico y de arte:
http://www.smconectados.com
http://www.profes.net
http://www.librosvivos.net
http://www.educacionplastica.net/
http://blog.educastur.es/luciaag/
http://sites.google.com/site/bibliotecaespiralcromatica/
http://www.artehistoria.jcyl.es/
http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/
http://www.educared.org
http://www.luciaalvarez.com/
http://www.laslaminas.es/
Webs de museos, monográficos de artistas, etc.

H. Precisiones sobre la evaluación

Para la calificación del trimestre se tendrán en cuenta todos los instrumentos de evaluación:

OBSERVACIÓN DIRECTA. ACTITUD:

Colaboración en el trabajo del aula, cooperación con los compañeros, disposición hacia el trabajo, atención en clase, asistencia a clases online, puntualidad en la presentación en tiempo y forma de los trabajos, ejercicios y cuaderno de actividades.
De cuando en cuando se realizará una revisión para comprobar si disponen del material convenido (libros, útiles, etc.). Se hará al grupo entero y no aleatoriamente. En caso de que se observara su falta en más de seis ocasiones durante el trimestre no se puntuará en este apartado.
Este apartado tendrá una valoración de un 20% de la nota, desglosado de la siguiente forma:
Trabajo diario. Actitud 10%.
Materiales: 5%.
Retraso injustificado: 5%.

CUADERNO. REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES:

Se fijará una fecha suficientemente aplazada para recoger el conjunto de láminas realizadas. Como norma será al acabar el mes y/o final de trimestre. Debido a la situación sanitaria actual, las entregas de trabajos se

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

intentarán hacer por las aulas virtuales creadas en la plataforma Classroom o correo electrónico.
Se recomienda escribir la fecha y el enunciado de los ejercicios (o al menos, hacer referencia a lo que pide cada uno de ellos).
Todo ejercicio debe empezar a contestarse haciendo referencia a lo que se pregunta.
Se tendrán muy en cuenta márgenes, sangrías, signos de puntuación y caligrafía.
En relación a los trabajos de lectura e investigación, constarán de los siguientes apartados:
Portada.
Índice.
Contenido del trabajo.
Anexos (donde se recoja la información manejada por el alumno para elaborar el trabajo, subrayada y discriminada).
Bibliografía comentada.
Contraportada (folio en blanco).
Vamos a potenciar el uso de las nuevas tecnologías. Debido a la situación sanitaria actual, las entregas de trabajos se intentarán hacer por las aulas virtuales creadas en la plataforma Classroom o correo electrónico. Siempre se realizará la entrega respetando las partes del trabajo comentadas anteriormente, así como la fecha de entrega.

Este apartado tendrá una valoración de un 40% de la nota.

DESTREZA Y RESOLUCIÓN:

Este apartado está referido al uso de materiales, instrumentos y técnicas gráfico- plásticas. Y a la corrección en la presentación del trabajo realizado.
Este apartado tendrá una valoración de un 5% de la nota.

PRUEBAS OBJETIVAS (orales o escritas):

Se realizarán una o más pruebas de contenido esencialmente teórico por evaluación. Abarcarán los temas desarrollados en clase en dicho periodo. En dicha prueba podrá solicitarse ejercicios de realización de representaciones gráficas como explicación y/o reforzamiento de la expresión escrita.
En la calificación de las pruebas se valorarán positivamente los siguientes conceptos:

Adecuación pregunta/respuesta. Adquisición de conceptos
Corrección formal (legibilidad, márgenes, sangría) y ortográfica. Ejecución y presentación
Capacidad de síntesis.
Capacidad de definición.
Capacidad de argumentación y razonamiento.
Comprensión.
Originalidad y creatividad.

Este apartado tendrá una valoración de un 35% de la nota.
El profesor estará obligado a hacer un seguimiento de las faltas cometidas por el alumno a lo largo del trimestre.

MECANISMOS DE RECUPERACIÓN

Los mecanismos de recuperación están en función de todo lo anteriormente expuesto. Entendemos que cada alumno ha de recuperar aquello en lo que no ha logrado los objetivos propuestos, de modo que:
a) Deberá rectificar su actitud si ahí está su dificultad.
b) Deberá hacer o rectificar aquellos trabajos que no ha hecho en su momento o ha hecho de modo no satisfactorio.
c) Deberá volver a estudiar los contenidos conceptuales o procedimentales si esa es su insuficiencia.

De esta manera no puede haber un único mecanismo de recuperación, pues este se ajustará a la realidad de los alumnos en cada evaluación. El profesor acordará el momento más adecuado para la realización de las pruebas o trabajos necesarios.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

RECUPERACIÓN FINAL DE JUNIO

Para el alumnado que por el promedio de calificaciones a lo largo del curso diera un resultado negativo en la nota final de junio, se le propondrá en las últimas semanas del mismo, un examen u otros ejercicios teóricos y prácticos que abarcarán los contenidos desarrollados en clase, con el fin de comprobar su suficiencia y recuperación.

PRUEBA EXTRAORDINARIA DE SEPTIEMBRE

Para el alumnado con evaluación negativa a final de curso, el profesor de la materia elaborará un informe individualizado sobre los objetivos y contenidos no alcanzados junto a una propuesta de actividades, a fin de que el alumno practique durante el verano ejercicios adecuados a la materia, objeto de recuperación.
El alumnado con evaluación negativa podrá presentarse a la prueba extraordinaria de la materia no superada que el centro organizará durante los primeros cinco días hábiles del mes de septiembre.
La realización de las láminas o ejercicios propuestos es condición indispensable, y podrá no ser el único requisito para aprobar la materia, ya que el departamento podrá proponer un examen teórico-práctico, con preguntas relativas a las actividades propuestas y a los temas tratados durante el curso académico. Esta última opción se decidirá a final del curso académico y en función de la situación sanitaria del momento.
La realización de dichos ejercicios serán tenidos en cuenta, incrementándoles la nota obtenida en el examen teórico-práctico. Su valor representará un 40% de la calificación total. De modo que para la totalidad de ejercicios realizados supondrá 4 puntos, siendo proporcional al número de ellos la puntuación a sumar.
La prueba escrita supondrá un 60% del total de la calificación y versará sobre los objetivos y contenidos no alcanzados. Dicha prueba se basará en los contenidos impartidos durante el curso y se aplicarán los mismos criterios de evaluación que en la programación didáctica del departamento.
Si un alumno no se presenta a la prueba extraordinaria, se reflejará como No Presentado (NP), lo que tendrá, a todos los efectos, la consideración de calificación negativa.

I. Recuperación alumnos materia pendiente. Aprendizajes no adquiridos curso 2019-20

RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE DEL CURSO ANTERIOR.

Según acuerdo de este Departamento en la Reunión celebrada en el mes de Octubre de 2020, se ha dispuesto lo siguiente:
Para el alumnado que tenga suspensa la asignatura del curso anterior y que curse 3º de ESO, se evaluará el 2º de ESO, conforme a la realización de los ejercicios indicados.

La entrega de ejercicios se efectuará en las siguientes fechas:

Ejercicios temas 1 y 2 semana del 9 al 11 de diciembre.
Ejercicios temas 3, 4, 5 y 6 semana del 8 al 12 de Marzo.
Entrega de ejercicios temas 7, 8 y 9 semana del 7 al 11 de Junio.

Para la preparación de los ejercicios, el alumnado podrá solicitar ayuda a cualquiera de los profesores del área, haciéndolo con antelación suficiente para ser tratados en los tiempos de recreo o los martes por la tarde.
Se ha creado también un aula virtual utilizando la plataforma Google Classroom para la aclaración de posibles dudas y entrega de ejercicios en caso de confinamiento debido a la actual situación del presente curso escolar. Todos los alumnos con la asignatura pendiente están obligados a registrarse.

Importante.

Las actividades a realizar por el alumno/a se entregarán en un cuaderno de dibujo tamaño A4 o bien ordenadas en un portafolios o carpeta. También se podrá utilizar el aula virtual anteriormente descrita.
Sin la entrega de las actividades es imposible superar la materia.
Se recuerda que es imprescindible la limpieza en la ejecución de las mismas.

ESTUDIO, ACTIVIDADES Y EJERCÍCIOS
Tema 1: Percepción y lectura de imágenes.
Elige una canción o grupo musical que te guste. A partir de ella haz el diseño de la carátula de un CD representativo del mismo. Puedes utilizar cualquier técnica como témperas, rotuladores, collage, etc.7

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Tema 2: Lenguaje audiovisual.
Inventa una pequeña historia. A partir de ella, diseña el personaje principal y los secundarios como tú los imagines. Incluye elementos propios del cómic. A partir del ejercicio anterior, realiza un cómic de 8 o 9 viñetas y en el cual aparezcan los personajes diseñados.

Tema 3: Análisis de las formas.
Busca en internet, libros o en revistas imágenes en las que aparezcan los diferentes estilos artísticos descritos en el tema (página 52 y 53 del libro de texto). Recórtalas y pégalas sobre un formato, cartulina o cuaderno de actividades.

Tema 4: Elementos de expresión.
Realiza una composición utilizando los diferentes elementos de expresión (punto, línea, plano, texturas y color). Técnica mixta. Utiliza la obra de Kandinsky como ejemplo. Busca información sobre su obra en Internet.

Tema 5: El color.
Dibuja un círculo cromático de 5 cm de radio dividiéndolo en 6 partes iguales. Debes colorear cada una de estas partes de forma ordenada y teniendo en cuenta los colores primarios y secundarios. Realiza esta actividad con témperas y haciendo las mezclas necesarias para obtener los colores secundarios. Diseña una composición libre en la que tengas en cuenta una armonía contrastada. Técnica; Témperas. Debes de trabajar con el valor del color (añade blanco y/o negro al realizar las mezclas de color).

Tema 8: Dibujo geométrico.
Realización de las actividades 1, 2, 3, 4, y 6 de autoevaluación correspondientes al tema. Página 149 del libro de texto. A partir de circunferencias de 40 mm de radio, dibuja los siguientes polígonos regulares: Triángulo equilátero, pentágono, hexágono, heptágono octógono y dodecágono. Utiliza el método general en los casos que consideres necesario. Realiza un polígono estrellado a partir de uno de los polígonos anteriormente dibujado. Coloréalo con lápices de colores o rotuladores. Dibuja un pentágono de lado 40mm. Estudio del tema.

Tema 9:Proporción y estructuras modulares.
Sobre un papel milimetrado tamaño A4, inventa un módulo y dibuja la red modular correspondiente. Decórala utilizando lápices de colores o rotuladores. Observa los ejemplos de la página 163 y 164 del libro de texto.

Tema 10: Sistemas de representación.
Representa mediante una perspectiva cónica una habitación de tu casa u otra que tú te inventes. Debes terminarla con lápices de colores. Como ejemplo consulta el siguiente enlace:
https://www.youtuve.com/watch?v=7ZYBWA-ifEs

APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS DURANTE EL CURSO 2019-20 DEBIDO AL ESTADO DE CONFINAMIENTO SUFRIDO DURANTE EL TERCER TRIMESTRE.

De acuerdo a la evaluación inicial se ha observado que el alumnado no ha adquirido los objetivos o aprendizajes imprescindibles correspondientes a los siguientes criterios de evaluación y estándares de aprendizajes:

Criterio de evaluación: 1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
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.
EPVA1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones grafico- 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 grafico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

Criterio de evaluación: 1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
EPVA1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

Criterio de evaluación: 2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
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.
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: 2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
EPVA1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
EPVA2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
EPVA3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

Criterio de evaluación: 2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.
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.
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: 2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
EPVA1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES

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

A. Elementos curriculares

1. Objetivos de materia

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

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

2. Contenidos

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

B. Relaciones curriculares

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica.

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

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

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica.

1.5. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
1.6. El color en la composición.
1.7. Simbología y psicología del color.
1.8. Texturas.

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

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica.

1.9. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura.
1.10. Materiales y soportes.
1.11. Concepto de volumen.
1.12. 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

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,

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica.

1.13. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.
1.14. Aplicación en las creaciones personales.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica.

1.16. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia.
1.17. Imágenes de diferentes períodos artísticos.
1.19. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 2. Dibujo técnico.

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

2.8. Proporción y escalas.
2.9. Transformaciones geométricas.
2.10. Redes modulares.
2.11. Composiciones en el plano.
2.12. Descripción objetiva de las formas.
2.13. 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

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

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

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

Contenidos

Bloque 2. Dibujo técnico.

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

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

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

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 2. Dibujo técnico.

2.22. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.
2.23. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.
2.24. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.
2.25. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

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

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
EPVA2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica.

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

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

3.8. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
3.9. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.
3.10. Tipografía.
3.11. Diseño del envase.
3.12. La señalética.
3.13. Diseño industrial: Características del producto.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

3.14. Proceso de fabricación.
3.15. Ergonomía y funcionalidad.
3.20. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.
3.21. El lenguaje del diseño.

Competencias clave

CD: Competencia digital
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

3.1. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
3.2. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
3.3. Fundamentos del diseño.
3.4. Ámbitos de aplicación.
3.5. Movimientos en el plano y creación de submódulos.
3.6. Formas modulares.
3.7. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.
3.18. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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

Contenidos

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

4.5. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
4.8. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.
4.9. Lenguaje cinematográfico.
4.10. Cine de animación.
4.11. 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

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

Contenidos

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

4.1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.
4.2. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
4.3. Principales elementos del lenguaje audiovisual.
4.4. Finalidades.
4.6. La fotografía: inicios y evolución.
4.7. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
EPVA2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
EPVA3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

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

Objetivos

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

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.

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

4.14. Estereotipos y sociedad de consumo.
4.15. Publicidad subliminal.

Competencias clave

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

Estándares

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA1.1	Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	16,33
EPVA1.2	Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas , tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	16,35
EPVA1.3	Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	4,08
EPVA1.4	Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4,08
EPVA1.5	Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	4,08
EPVA2.1	Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	4,08
EPVA2.2	Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	4,08
EPVA2.3	Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	4,08
EPVA3.1	Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	6,12
EPVA3.2	Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	4,08
EPVA3.3	Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	6,12
EPVA4.1	Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.	6,12
EPVA4.2	Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	6,12
EPVA4.3	Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	6,12

EPVA4.4	Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	8,16

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	**Título**	**Temporización**
1	ELEMENTOS CONFIGURAATIVOS DE LOS LENGUAJES VISUALES. LA COMPOSICIÓN	19 Sesiones
Número	**Título**	**Temporización**
2	PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS VISUALES	10 Sesiones
Número	**Título**	**Temporización**
3	REPRESENTACIÓN DE LAS FORMAS	18 Sesiones
Número	**Título**	**Temporización**
4	ESPACIO Y VOLUMEN. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.	12 Sesiones
Número	**Título**	**Temporización**
5	MÓDULOS Y REDES MODULARES	6 Sesiones
Número	**Título**	**Temporización**
6	LENGUAJE VISUAL. LA IMAGEN	10 Sesiones
Número	**Título**	**Temporización**
7	EL DISEÑO EN LA SOCIEDAD MODERNA	18 Sesiones
Número	**Título**	**Temporización**
8	MEDIOS DE COMUNICACIÓN DE MASAS	10 Sesiones

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Sin especificar

F. Metodología

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

Adaptaciones metodológicas. Atención a alumnado confinado.

Para el seguimiento de estos alumnos de forma online se han creado aulas virtuales.

A través de dichas plataformas y como refuerzo a las clases presenciales, se recuerda la teoría referida a cada uno de los temas, así como las tareas y las relaciones de ejercicios. También se resuelven dudas, se aportan ejemplos de ejercicios resueltos y enlaces de internet con videos y material de tipo teórico. Para los alumnos que deban de permanecer en casa se realizarán clases online utilizando la plataforma Google Meet.

En todos los cursos también se está totalmente a disposición de nuestros alumnos por correo electrónico o vía Séneca.

G. Materiales y recursos didácticos

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 23002449

Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Materiales y recursos fundamentales

Los criterios de selección de los materiales curriculares que sean adoptados por los equipos docentes siguen un conjunto de criterios homogéneos que proporcionan respuesta efectiva a los planteamientos generales de intervención educativa y al modelo didáctico anteriormente propuesto.
De tal modo, se establecen ocho criterios o directrices generales que perfilan el análisis:
Adecuación al contexto educativo del centro.
Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados en la programación didáctica.
Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de los temas transversales.
La acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
La adecuación a los criterios de evaluación del centro.
La variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.
La claridad y amenidad gráfica y expositiva.
La existencia de otros recursos que facilitan la actividad educativa.

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

Libro de texto.
Cuaderno de actividades. Formatos de diferentes tipos y tamaños.
Plataformas digitales para la atención de alumnos confinados o que estén en casa por cualquier otro motivo, o como refuerzo de lo trabajado en el aula.
Lápices de distinta dureza, lápices de colores, rotuladores, ceras, acuarelas¿
Modelos varios de escayola y jarrones de barro y cerámica para dibujo del natural.
Material de dibujo (regla, compás).
Material para reciclaje.
Material informático: cámara digital, Internet, programas de tratamiento de texto y de imágenes, y anuncios publicitarios audiovisuales.
Papel de todos los tipos, cartulinas, cartón¿
Láminas de arte.
Plastilina.
Instrumentos de modelaje.
Libros de apoyo del Departamento de Educación Plástica y Visual.
Trabajar con distintas páginas webs de contenido plástico y de arte:

- http://www.smconectados.com
- http://www.profes.net
- http://www.librosvivos.net
- http://www.educacionplastica.net/
- http://blog.educastur.es/luciaag/
- http://sites.google.com/site/bibliotecaespiralcromatica/
- http://www.artehistoria.jcyl.es/
- http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/
- http://www.educared.org
- http://www.luciaalvarez.com/
- Webs de museos, monográficos de artistas, etc.

H. Precisiones sobre la evaluación

Para la calificación del trimestre se tendrán en cuenta todos los instrumentos de evaluación:

OBSERVACIÓN DIRECTA. ACTITUD:

Colaboración en el trabajo del aula, cooperación con los compañeros, disposición hacia el trabajo, atención en clase, asistencia a clases online, puntualidad en la presentación en tiempo y forma de los trabajos, ejercicios y cuaderno de actividades.
De cuando en cuando se realizará una revisión para comprobar si disponen del material convenido (libros, útiles, etc.). Se hará al grupo entero y no aleatoriamente. En caso de que se observara su falta en más de seis ocasiones durante el trimestre no se puntuará en este apartado.

Este apartado tendrá una valoración de un 20% de la nota, desglosado de la siguiente forma:
Trabajo diario. Actitud 10%.
Materiales: 5%.
Retraso injustificado: 5%.

CUADERNO. REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES:

Se fijará una fecha suficientemente aplazada para recoger el conjunto de láminas realizadas. Como norma será al acabar el mes y/o final de trimestre. Debido a la situación sanitaria actual, las entregas de trabajos se intentarán hacer por las aulas virtuales creadas en la plataforma Classroom o correo electrónico.
Se recomienda escribir la fecha y el enunciado de los ejercicios (o al menos, hacer referencia a lo que pide cada uno de ellos).
Todo ejercicio debe empezar a contestarse haciendo referencia a lo que se pregunta.
Se tendrán muy en cuenta márgenes, sangrías, signos de puntuación y caligrafía.
En relación a los trabajos de lectura e investigación, constarán de los siguientes apartados:
Portada.
Índice.
Contenido del trabajo.
Anexos (donde se recoja la información manejada por el alumno para elaborar el trabajo, subrayada y discriminada).
Bibliografía comentada.
Contraportada (folio en blanco).
Vamos a potenciar el uso de las nuevas tecnologías. Debido a la situación sanitaria actual, las entregas de trabajos se intentarán hacer por las aulas virtuales creadas en la plataforma Classroom o correo electrónico. Siempre se realizará la entrega respetando las partes del trabajo comentadas anteriormente, así como la fecha de entrega.
Este apartado tendrá una valoración de un 40% de la nota.

DESTREZA Y RESOLUCIÓN:

Este apartado está referido al uso de materiales, instrumentos y técnicas gráfico- plásticas. Y a la corrección en la presentación del trabajo realizado.
Este apartado tendrá una valoración de un 5% de la nota.

PRUEBAS OBJETIVAS (orales o escritas):

Se realizarán una o más pruebas de contenido esencialmente teórico por evaluación. Abarcarán los temas desarrollados en clase en dicho periodo. En dicha prueba podrá solicitarse ejercicios de realización de representaciones gráficas como explicación y/o reforzamiento de la expresión escrita.
En la calificación de las pruebas se valorarán positivamente los siguientes conceptos:

Adecuación pregunta/respuesta. Adquisición de conceptos
Corrección formal (legibilidad, márgenes, sangría) y ortográfica. Ejecución y presentación
Capacidad de síntesis.
Capacidad de definición.
Capacidad de argumentación y razonamiento.
Comprensión.
Originalidad y creatividad.

Este apartado tendrá una valoración de un 35% de la nota.
El profesor estará obligado a hacer un seguimiento de las faltas cometidas por el alumno a lo largo del trimestre.

MECANISMOS DE RECUPERACIÓN

Los mecanismos de recuperación están en función de todo lo anteriormente expuesto. Entendemos que cada alumno ha de recuperar aquello en lo que no ha logrado los objetivos propuestos, de modo que:
a) Deberá rectificar su actitud si ahí está su dificultad.
b) Deberá hacer o rectificar aquellos trabajos que no ha hecho en su momento o ha hecho de modo no satisfactorio.
c) Deberá volver a estudiar los contenidos conceptuales o procedimentales si esa es su insuficiencia.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

De esta manera no puede haber un único mecanismo de recuperación, pues este se ajustará a la realidad de los alumnos en cada evaluación. El profesor acordará el momento más adecuado para la realización de las pruebas o trabajos necesarios.

RECUPERACIÓN FINAL DE JUNIO

Para el alumnado que por el promedio de calificaciones a lo largo del curso diera un resultado negativo en la nota final de junio, se le propondrá en las últimas semanas del mismo, un examen u otros ejercicios teóricos y prácticos que abarcarán los contenidos desarrollados en clase, con el fin de comprobar su suficiencia y recuperación.

PRUEBA EXTRAORDINARIA DE SEPTIEMBRE

Para el alumnado con evaluación negativa a final de curso, el profesor de la materia elaborará un informe individualizado sobre los objetivos y contenidos no alcanzados junto a una propuesta de actividades, a fin de que el alumno practique durante el verano ejercicios adecuados a la materia, objeto de recuperación.
El alumnado con evaluación negativa podrá presentarse a la prueba extraordinaria de la materia no superada que el centro organizará durante los primeros cinco días hábiles del mes de septiembre.
La realización de las láminas o ejercicios propuestos es condición indispensable, y podrá no ser el único requisito para aprobar la materia, ya que el departamento podrá proponer un examen teórico-práctico, con preguntas relativas a las actividades propuestas y a los temas tratados durante el curso académico. Esta última opción se decidirá a final del curso académico y en función de la situación sanitaria del momento.
La realización de dichos ejercicios serán tenidos en cuenta, incrementándoles la nota obtenida en el examen teórico-práctico. Su valor representará un 40% de la calificación total. De modo que para la totalidad de ejercicios realizados supondrá 4 puntos, siendo proporcional al número de ellos la puntuación a sumar.
La prueba escrita supondrá un 60% del total de la calificación y versará sobre los objetivos y contenidos no alcanzados. Dicha prueba se basará en los contenidos impartidos durante el curso y se aplicarán los mismos criterios de evaluación que en la programación didáctica del departamento.
Si un alumno no se presenta a la prueba extraordinaria, se reflejará como No Presentado (NP), lo que tendrá, a todos los efectos, la consideración de calificación negativa.

I. Actividades de recuperación. Alumnos con la materia pendiente del curso anterior

ALUMNADO MATRICULADO EN 4º ESO CON LA ASIGNATURA DE 2º ESO SUSPENSA.

Según acuerdo de este Departamento en la Reunión celebrada en el mes de Octubre de 2020, se dispuso lo siguiente:

Para el alumnado que tenga suspensa la asignatura del curso anterior y que curse 4º de ESO, se evaluará el 2º de ESO, conforme a la realización de los ejercicios indicados en el recuadro adjunto

La entrega de ejercicios se efectuará en las siguientes fechas:

Ejercicios temas 1 y 2 semana del 9 al 11 de diciembre.
Ejercicios temas 3, 4, 5 y 6 semana del 8 al 12 de Marzo.
Entrega de ejercicios temas 7, 8 y 9 semana del 7 al 11 de Junio.

Para la preparación de los ejercicios, el alumnado podrá solicitar ayuda a cualquiera de las profesoras del departamento, haciéndolo con antelación suficiente para ser tratados en los tiempos de recreo o los martes por la tarde.
Se ha creado también un aula virtual utilizando la plataforma Google Classroom para la aclaración de posibles dudas y entrega de ejercicios en caso de confinamiento debido a la actual situación del presente curso escolar.
Todos los alumnos con la asignatura pendiente están obligados a registrarse.

Importante.

Las actividades a realizar por el alumno/a se entregarán en un cuaderno de dibujo tamaño A4 o bien ordenadas en un portafolios o carpeta. También se podrá utilizar el aula virtual anteriormente descrita.
Sin la entrega de las actividades es imposible superar la materia.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Recuerdo que es imprescindible la limpieza en la ejecución de las mismas.

ESTUDIO, ACTIVIDADES Y EJERCICIOS

Tema 1: Percepción y lectura de imágenes
Eligir una canción o grupo musical. A partir de ella hacer el diseño de la carátula de un CD representativo del mismo. Se Puede utilizar cualquier técnica como témperas, rotuladores, collage, etc.

Tema 2: Lenguaje audiovisual
Inventa una pequeña historia. A partir de ella, diseña el personaje principal y los secundarios como tú los imagines. Incluye elementos propios del cómic.
A partir del ejercicio anterior, realiza un cómic de 8 o 9 viñetas y en el cual aparezcan los personajes diseñados.

Tema 3: Análisis de las formas
Busca en internet, libros o en revistas imágenes en las que aparezcan los diferentes estilos artísticos descritos en el tema (página 52 y 53 del libro de texto). Recórtalas y pégalas sobre un formato, cartulina o cuaderno de actividades.

Tema 4: Elementos de expresión
Realizar una composición utilizando los diferentes elementos de expresión (punto, línea, plano, texturas y color). Técnica mixta. Utilizar la obra de Kandinsky como ejemplo. Buscar información sobre su obra en Internet

Tema 5: El color
Dibuja un círculo cromático de 5 cm de radio dividiéndolo en 6 partes iguales. Debes colorear cada una de estas partes de forma ordenada y teniendo en cuenta los colores primarios y secundarios. Realiza esta actividad con témperas y haciendo las mezclas necesarias para obtener los colores secundarios.
Diseña una composición libre en la que tengas en cuenta una armonía contrastada. Técnica; Témperas. Debes de trabajar con el valor del color (añade blanco y/o negro al realizar las mezclas de color).

Tema 8: Dibujo geométrico
Realización de las actividades 1, 2, 3, 4, y 6 de autoevaluación correspondientes al tema. Página 149 del libro de texto.
A partir de circunferencias de 40 mm de radio, dibuja los siguientes polígonos regulares: Triángulo equilátero, pentágono, hexágono, heptágono octógono y dodecágono. Utiliza el método general en los casos que consideres necesario. Realiza un polígono estrellado a partir de uno de los polígonos anteriormente dibujado. Coloréalo con lápices de colores o rotuladores.
Dibuja un pentágono de lado 40mm.
Estudio del tema.

Tema 9: Proporción y estructuras modulares
Sobre un papel milimetrado tamaño A4, inventa un módulo y dibuja la red modular correspondiente. Decórala utilizando lápices de colores o rotuladores. Observa los ejemplos de la página 163 y 164 del libro de texto.

Tema 10: Sistemas de representación
Representa mediante una perspectiva cónica una habitación de tu casa u otra que tú te inventes. Debes terminarla con lápices de colores. Como ejemplo consulta el siguiente enlace:
https://www.youtuve.com/watch?v=7ZYBWA-ifEs

ALUMNADO MATRICULADO EN 4º ESO CON LA ASIGNATURA DE 3º ESO SUSPENSA.

Según acuerdo de este Departamento en la Reunión celebrada en el mes de Octubre de 2020, se dispuso lo siguiente:

Para el alumnado que tenga suspensa la asignatura del curso anterior y que curse 4º de ESO, se evaluará el 3º de ESO, conforme a la realización de los ejercicios indicados en el recuadro adjunto

La entrega de ejercicios se efectuará en las siguientes fechas:

Ejercicios temas 1 y 2 semana del 9 al 11 de diciembre.
Ejercicios temas 3, 4, 5 y 6 semana del 8 al 12 de Marzo.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Entrega de ejercicios temas 7, 8 y 9 semana del 7 al 11 de Junio.

Para la preparación de los ejercicios, el alumnado podrá solicitar ayuda a cualquiera de las profesoras del departamento, haciéndolo con antelación suficiente para ser tratados en los tiempos de recreo o los martes por la tarde.
Se ha creado también un aula virtual utilizando la plataforma Google Classroom para la aclaración de posibles dudas y entrega de ejercicios en caso de confinamiento debido a la actual situación del presente curso escolar. Todos los alumnos con la asignatura pendiente están obligados a registrarse.

Importante.

Las actividades a realizar por el alumno/a se entregarán en un cuaderno de dibujo tamaño A4 o bien ordenadas en un portafolios o carpeta. También se podrá utilizar el aula virtual anteriormente descrita.
Sin la entrega de las actividades es imposible superar la materia.
Recuerdo que es imprescindible la limpieza en la ejecución de las mismas.

ESTUDIO, ACTIVIDADES Y EJERCICIOS

Tema 1: Percepción y lectura de imágenes
Diseña un anuncio publicitario utilizando la técnica del collage. Formato A4. Puedes utilizar como ejemplo el ejercicio 23 de la página 25, tema 1, libro de texto.

Tema 4: Elementos de expresión
Busca la fotografía del rostro de una persona, Recórtala y pégala en un formato A3. A partir de ella realiza una composición utilizando los diferentes elementos de expresión como son el punto, la línea, el plano y las texturas, Recuerda el ejercicio realizado en clase. Técnica: rotuladores de colores o rotuladores color negro de diferentes grosores. Puedes utilizar estos enlaces como guía:
http://plassticando.blogspot.com/2015/10/trabajando-la-forma-con-autorretratos.html?m=1
http://elisasantambrogio3.blogspot.com/2016/01/doodles-colori.html

Tema 5 y tema 7: El color. La composición
Realiza el ejercicio 12 de la página 123, tema 7 del libro de texto.
El formato a utilizar será un A3. Realiza esta actividad con témperas y haciendo las mezclas necesarias para obtener los colores secundarios que necesites.(Solamente será necesario que realices una de las dos actividades que propone el ejercicio.)

Tema 6: Luz y volumen
Busca o realiza con el móvil diferentes fotografías en las cuales se representen las diferentes direcciones de la luz. (página 106 libro de texto). Pégalas en un formato indicando la dirección de la luz en cada una de ellas.
Realiza tres estudios del claroscuro utilizando la técnica del sombreado, en los cuales representes volúmenes sencillos diferenciando las diferentes zonas de luz y sombra.

1º.- Soporte blanco tamaño A4. Lápiz negro
2º.- Soporte negro tamaño A4 (cartulina). Lápiz blanco
3º.- Soporte gris tamaño A4 (cartulina). Lápices negro y blanco.

Tema 8: Dibujo geométrico
Realización de las actividades 1, 2, 3, 4, y 6 de autoevaluación correspondientes al tema. Página 149 del libro de texto.
Halla la mediatriz de un segmento de 50 mm.
Halla la bisectriz de un ángulo de 60º.
Dibuja un triángulo equilátero de 50 mm de lado.
A partir de tres circunferencias de 40 mm de radio, dibuja un hexágono regular, un octógono regular y un dodecágono regular
Utilizando el método general, realiza dos polígonos regulares, por ejemplo un pentágono y un heptágono, inscritos en una circunferencia de 40 mm de radio. Página 139 libro de texto
Utilizando el método general de construcción de polígonos a partir del lado, realiza la actividad 12 página 146 libro de texto
Estudio del tema

Tema 9: Proporción y estructuras modulares
Realización de las actividades 2 y 4 de autoevaluación correspondientes al tema. Página 171 del libro de texto.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59

Sobre un papel milimetrado tamaño A4, dibuja una estructura modular compuesta. Decórala utilizando lápices de colores o rotuladores. Observa los ejemplos de las páginas 163, 164 y 165 del libro de texto y los ejercicios 18 y 21 de la página 169.
Estudio del tema

Tema 10: Sistemas de representación
Representa mediante una perspectiva cónica una habitación de tu casa u otra que tú te inventes. Debes terminarla con lápices de colores. Puedes utilizar estos enlaces como guía:

https://www.youtube.com/watch?v=7ZYBWA-ifEs
https://m.youtube.com/watch?v=yEymIyLbiAI&t=12s

Ref.Doc.: InfProDidPriSec
Cód.Centro: 23002449
Fecha Generación: 26/11/2020 09:00:59