

**PROGRAMACION DIDACTICA  
EDUCACION PLASTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL  
ESO**

DEPARTAMENTO DIBUJO

Instituto de Enseñanza Secundaria  
TORRE DE LOS GUZMANES  
La Algaba

*CURSO 2022-2023*

## **INDICE:**

- 1. INTRODUCCIÓN Y COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO ( pag. 4-6)**
- 2. NORMATIVA. ( pag. 6-7)**
- 3. OBJETIVOS. ( pag. 7-12)**
  - 3.1. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA: LOS OBJETIVOS DEL CENTRO.**
  - 3.2. OBJETIVOS GENERALES DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL.**
  - 3.3. RELACIONES ENTRE LOS OBJETIVOS DE ETAPA Y DE ÁREA.**
  - 3.4. OBJETIVOS PARA EL PRIMER CICLO.**
  - 3.5. OBJETIVOS PARA EL SEGUNDO CICLO.**
- 4. CONTENIDOS.**
  - 3.1. CONTENIDOS PARA EL PRIMER CICLO. (pag. 12-31)**
  - 3.2. CONTENIDOS PARA EL SEGUNDO CICLO. (pag. 31-41)**
- 5. METODOLOGÍA. ( pag. 42-45)**
- 6. TEMPORALIZACIÓN. ( pag. 46-83)**
  - 6.1. DISTRIBUCION DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE POR CURSOS Y UNIDADES DIDÁCTICAS: SEGUNDO DE ESO (pag. 43 -69)**
  - 6.2. DISTRIBUCION DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE POR CURSOS Y UNIDADES DIDÁCTICAS: CUARTO DE ESO (pag. 69-85)**

**7. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVES. (pag. 85-89)**

**8. EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA: (pag. 89-95)**

**a) Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.**

**b) Procedimientos e instrumentos de evaluación**

**c) Criterios de calificación.**

**9. PLÁN DE RECUPERACIÓN DE LA ASIGNATURA. (pag.96-97).**

**10. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. (pag.97-98).**

**11. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS. (pag.98-99).**

**12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES. (pag.100-101).**

**13. SELECCIÓN DE LA FORMA DE TRABAJAR LA LECTURA DESDE EL DEPARTAMENTO. (pag.101-105).**

**14. PROPUESTAS DE MEJORA. (pag.106).**

**15. BIBLIOGRAFÍA. (pag.106-108).**

## 1. INTRODUCCIÓN Y COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO

### COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO

D. Miguel Vargas Garcia (Jefe de Departamento)

D. Esperanza Linares Fernández

### DISTRIBUCIÓN NIVELES, GRUPOS Y ASIGNATURAS

#### **MIGUEL VARGAS GARCIA:**

NIVEL	GRUPO	ASIGNATURA
2º ESO	B-C	EPVA 2
3º ESO	D	EPVA 3
3º ESO	A	ATENCIÓN EDUCATIVA 3
1º BACH	X	DIBUJO TÉCNICO 1
2º BACH	X	DIBUJO TÉCNICO 2

#### **ESPERANZA LINARES:**

NIVEL	GRUPO	ASIGNATURA
1º ESO	A	ATENCIÓN EDUCATIVA 1
2º ESO	A-D	EPVA 2
3º ESO	A-B-C	EPVA 3
4º ESO	A-B-C-D	EPVA 4

## INTRODUCCIÓN

Las imágenes constituyen un poderoso medio de representación, conocimiento y transformación de la realidad. La sociedad actual tiene una enorme capacidad para producirlas, transmitir las y consumirlas.

Las imágenes se han convertido en un medio indispensable de conocimiento y comunicación; y todo parece indicar que su influencia se acrecentará en años venideros. Por ello, es preciso capacitar al alumnado en la comprensión, disfrute y valoración crítica de su entorno visual, desarrollando en el aula las capacidades, conocimientos y valores propios de las artes visuales, como parte integral de su formación.

Si bien todas las áreas del currículo deberían desarrollar la capacidad de observación del alumnado, es la Educación Plástica Visual y Audiovisual la que incide específicamente en el desarrollo de la percepción y el pensamiento visual. Proporcionando al alumnado las estrategias y recursos adecuados, se le capacitará para situarse en su entorno y en las imágenes que lo configuran de forma autónoma, crítica e innovadora.

La Educación Plástica Visual y Audiovisual no consiste solamente en la manipulación de materiales artísticos o técnico-gráficos, sino que debe proporcionar al alumnado los conocimientos y experiencias que enriquezcan sus capacidades de observación, de comunicación y de transformación del entorno a través de imágenes, desarrollando su creatividad e intensificando sus experiencias estéticas.

El área de Educación Plástica Visual y Audiovisual debe contribuir a desarrollar dos aspectos fundamentales en la formación, y que están estrechamente relacionados entre sí: la percepción visual y la creación de imágenes, el saber ver-saber comprender y el saber hacer-saber expresarse.

La percepción visual es un proceso cognitivo complejo, de índole marcadamente intelectual, relacionado con el resto de los procesos cognitivos. Por ello el saber ver implica un conjunto de métodos y estrategias básicas entre las que se encuentran las de identificar, diversificar, clasificar, seleccionar, analizar, distinguir, relacionar, sintetizar, interpretar y aplicar. A su vez, la creación de imágenes implica intuir, imaginar, encontrar, inventar formas plásticas originales y significativas.

Además, actualmente las tecnologías de la información y la comunicación han aumentado las posibilidades expresivas del área, porque a los medios de expresión tradicionales se suma hoy el ordenador, lo que está haciendo emerger nuevas formas de creación de imágenes. Dadas las características de nuestra cultura se debe exigir un aprendizaje que atienda a las características particulares de cada medio: la publicidad, el cómic, la televisión, el cine, la fotografía, el diseño, el dibujo, la pintura o la arquitectura. De ahí que la Educación Plástica Visual y Audiovisual deba proporcionar al alumnado los conocimientos que les permitan comprender y desenvolverse satisfactoriamente con los mensajes visuales, frente a cuyo potencial se encuentran indefensos si desconocen sus fundamentos.

Es esencial el conocimiento de la especial relevancia que ha tenido en el desarrollo de la cultura humana, desde sus orígenes, la capacidad de inventar y manipular objetos, y el consiguiente perfeccionamiento fisiológico de las manos y habilidades manuales, que han evolucionado estrechamente relacionadas con la capacidad de percepción visual, con la orientación en el espacio y con las facultades intelectuales. De ahí la importancia del conocimiento de la manipulación de materiales en el aprendizaje. Todo lo que se ve, se toca, se plasma y se sintetiza de alguna forma, se comprende mejor, entendiendo aquí la capacidad de síntesis no como la habilidad de resumir, sino como la fase convergente del pensamiento creativo.

Ello requiere, por una parte, un cierto grado de destreza y conocimiento de los procedimientos, materiales e instrumentos adecuados; por otra, es necesario conocer y experimentar los conceptos de forma, espacio, color, textura, movimiento, proporción y composición, que adquieren una significación característica en cada uno de los lenguajes gráficos.

La investigación sobre la forma debe basarse, sobre todo, en el análisis y valoración de las principales manifestaciones arquitectónicas, escultóricas, cerámicas y pictóricas que, a lo largo de la historia, han configurado y siguen configurando el rico y variado patrimonio artístico de Andalucía. Pues, un conocimiento profundo y activo de nuestra propia tradición artística es un elemento decisivo para la comprensión de las manifestaciones creadoras de todos los pueblos y culturas.

Por último, es conveniente destacar la importancia que adquiere en esta área el conocimiento y desarrollo de la creatividad y la imaginación, así como de las técnicas para utilizarla a favor del individuo y de la sociedad, tarea a la que deberían contribuir todas las áreas y materias, pero muy especialmente las que están relacionadas con el arte. De ahí que entre los fines principales del área se encuentre el desarrollo de la capacidad de autoexpresión y de la estética.

## 2. REFERENCIAS NORMATIVAS

La legislación actual vigente contempla la necesidad de realizar la programación. La programación didáctica es el nivel de concreción encargado de llevar a la práctica las indicaciones de la Administración Educativa contempladas en el marco curricular prescriptivo. Estas indicaciones deben contemplar:

- La flexibilidad, puesto que nos adaptamos a un contexto sociocultural determinado, a unas características del alumnado y al propio desarrollo de un curso.
- Un carácter fijo y estructurado puesto que se adecúa a un marco normativo.

Por ello para la elaboración de la presente programación se ha tenido en cuenta, como referente básico, la normativa legal vigente:

- **LEY ORGÁNICA 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE).**
- **REAL DECRETO-LEY 5/2016, de 9 de diciembre, de medidas urgentes para la ampliación del calendario de implantación de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.**
- **REAL DECRETO 310/2016, de 29 de julio, por el que se regulan las evaluaciones finales de Educación Secundaria Obligatoria y de 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 (BOE 03-01-2015).**
- **DECRETO 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.**
- **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.**
- **ORDEN de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.**

- ORDEN de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato 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 de aprendizaje del alumnado.
- REAL DECRETO 562/2017, de 2 de junio, por el que se regulan las condiciones para la obtención de los títulos de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria y de Bachiller, de acuerdo con lo dispuesto en el Real Decreto-ley 5/2016, de 9 de diciembre, de medidas urgentes para la ampliación del calendario de implantación de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- INSTRUCCIÓN 9/2020, DE 15 DE JUNIO, DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVA, POR LA QUE SE ESTABLECEN ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO PARA LOS CENTROS QUE IMPARTEN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.
- Instrucción 10/2020, de 15 de junio, sobre las medidas educativas a adoptar en el inicio del curso 2020/2021 en los centros docentes andaluces que imparten enseñanzas de régimen general.
- INSTRUCCIÓN de 15 de junio de 2020, de la Dirección General de Formación Profesional, relativa a las medidas educativas que adoptar en el inicio del curso 2020/2021 para las enseñanzas de Formación Profesional.
- INSTRUCCIONES de 6 de julio de 2020, de la Viceconsejería de Educación y Deporte, relativas a la organización de los centros docentes para el curso escolar 2020/2021, motivada por la crisis sanitaria del COVID-19.
- CIRCULAR de 3 de septiembre de 2020, de la Viceconsejería de Educación y Deporte, relativa a medidas de flexibilización curricular y organizativas para el curso escolar 2020/2021.

### 3. OBJETIVOS

#### 2.1. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA:

**Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos 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 los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, 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. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- 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 y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, 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 las demás personas, 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, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, 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 previamente descritos, el **Decreto 111/2016, de 14 de junio**, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el a Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 28-06-2016), modificado por el Decreto 182/2020, de 10 de noviembre (BOJA 16-11-2020).

- Tomar conciencia sobre temas y problemas que afectan a todas las personas en un mundo globalizado
- Fomentar la protección y la defensa del medio ambiente, como elemento central e integrad del aprendizaje de las distintas disciplinas.
- Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- 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.



## 2.2. OBJETIVOS GENERALES DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

En el marco de la Educación Secundaria Obligatoria, la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en la sociedad actual debe servir para formar un pensamiento analítico y exploratorio de las formas e imágenes del entorno para conseguir llegar a elaborar criterios personales y creativos.

En un mundo de imágenes y hechos plásticos, es preciso desarrollar las capacidades del alumnado relativas a la expresión, análisis, crítica, apreciación y creación de imágenes.

Esta materia pretende potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad, la comprensión espacial y la inteligencia emocional, favoreciendo de este modo una educación en valores en beneficio de la sociedad.

La enseñanza de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades **(Orden del 28 de julio de 2016)**:

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

### 2.3. RELACIONES ENTRE LOS OBJETIVOS DE ETAPA Y ÁREA.

Objetivos Generales de Etapa	Objetivos generales de Área
A	5, 7
B	6
C	1, 2
D	8, 3, 4
E	9,4

### 2.4. OBJETIVOS PARA EL PRIMER CICLO.

#### 2.4.1. Objetivos para 2º ESO.

1. Reconocer las funciones de los distintos lenguajes visuales y analizar los elementos comunicativos que los componen.
2. Analizar y diseñar signos y símbolos propios de los lenguajes visuales, teniendo en cuenta los códigos que se utilizan (color) y nivel de iconicidad.
3. Identificar los elementos básicos constitutivos de la sintaxis visual a la hora de analizar la imagen.
4. Reconocer y aplicar los valores funcionales y estéticos de elementos configurativos como la línea o la textura.
5. Elaborar composiciones organizando el espacio visual mediante principios básicos como equilibrio, simetría, peso, ritmo y proporción.
6. Representar el volumen mediante efectos de luz y sombra: claroscuro.
7. Explicar el fenómeno de la luz y el color, diferenciando color luz y color pigmento.

8. Aplicar el sistema de organización del color (círculo cromático) para realizar composiciones donde la relación entre primarios y complementarios y las gamas cromáticas (de fríos y cálidos) juegan un importante papel.
9. Analizar y aplicar los parámetros del color (tono, saturación y luminosidad), teniendo en cuenta las relaciones de armonía y contraste que se dan entre ellos.
10. Dibujar mediante métodos geométricos formas naturales y artificiales que sigan estructuras reconocibles (simetría, estructura radial).
11. Aplicar el Teorema de Tales para dividir segmentos en partes iguales y en construcciones más complejas, como dividir una circunferencia en partes iguales o dibujar figuras proporcionales a otras ( semejanza).
12. Utilizar operaciones básicas como bisectrices y mediatrices para construcciones geométricas más complejas (tangencias, polígonos).
13. Conocer y representar los distintos polígonos regulares desde los más sencillos (triángulo equilátero, cuadrado, hexágono) hasta otros de más difícil construcción (pentágono, heptágono), dado el radio de la circunferencia que lo circunscribe o el lado del mismo.
14. Crear estructuras modulares sobre redes poligonales, trabajando con transformaciones geométricas (traslación, giro).
15. Dibujar las vistas fundamentales (planta, alzado y perfil) de un cuerpo tridimensional.

## **2.5. OBJETIVOS DE SEGUNDO CICLO.**

1. Indagar sobre los aspectos comunicativos y estéticos de las imágenes en la actualidad, tanto en el campo visual como en el audiovisual.
2. Profundizar sobre los elementos del lenguaje visual y sus relaciones, para analizar más ampliamente en las imágenes del entorno factores espaciales, cromáticos, texturales, gestuales,..., y los significados que pueden generar.
3. Estudiar las estructuras y formas del entorno para su combinación e inserción en nuevos contextos.
4. Conocer las distintas fases de todo proceso creativo y desarrollarlas coherentemente, teniendo en cuenta que de ellas depende el resultado final.
5. Realizar creaciones propias a través del dibujo, la pintura, la escultura, el diseño y los nuevos medios, para posibilitar la búsqueda de soluciones a problemas de representación, expresarse y fomentar la creatividad.
6. Utilizar materiales, técnicas y soportes que permitan la experimentación en función de las necesidades expresivas.

7. Conocer los fundamentos de los sistemas y métodos proyectivos, para su utilización en los procesos creativos.
8. Distinguir los diferentes sistemas de representación.
9. Desarrollar la visión espacial.
10. Conocer y utilizar correctamente los materiales de dibujo.
11. Conocer los principales elementos del lenguaje publicitario y comprender la importancia de dicho lenguaje en la sociedad actual.
- 12.** Desarrollar la visión espacial de objetos, formas y paisajes mediante fotografía, haciendo especial hincapié en el encuadre y en la profundidad de campo.
13. Saber interpretar planos fotográficos y cinematográficos, valorando las distintas posibilidades de su aplicación

## 4. CONTENIDOS.

La Educación Plástica Visual y Audiovisual es una forma de lenguaje básica y fundamental en nuestra sociedad, ya que constantemente nos vemos en la necesidad de leer, interpretar y analizar las imágenes que nos rodean (publicidad, televisión, vídeo, ordenador, pintura, escultura, diseño,.....). Conocer y utilizar los lenguajes propios de esta materia, permitirá a los alumnos / as comprender y participar mejor en su entorno, desarrollando su capacidad de observación, comunicación y expresión.

Los distintos bloques de contenido tendrán un tratamiento diferenciado para los distintos niveles, desarrollando los tres objetivos básicos del área: saber ver, saber hacer y análisis sensible.

La selección de las unidades temáticas se ha hecho de forma que el aprendizaje del lenguaje plástico y visual se aborde desde la globalidad, comenzando a leer y comprender mensajes de forma intuitiva con los conceptos adquiridos con anterioridad, para luego ir analizando los elementos, su sintaxis visual y audiovisual, los lenguajes integrados que usan estos modos de representación y las técnicas, procedimientos y materiales que se utilizan en los distintos medios. Se pretende que el alumno-a aprenda a interpretar, analizar, establecer relaciones y expresar valoraciones críticas sobre la realidad plástica y visual.

La secuenciación de contenidos se atiene a los siguientes principios básicos:

- A) Desarrollo evolutivo de los alumnos / as en esta etapa.
- B) Consideración de los esquemas previos de los alumnos / as.
- C) La lógica interna de la materia.

Se han tenido en cuenta los contenidos de primer ciclo relacionados con los estándares de aprendizaje y los criterios de evaluación.

A continuación se han dividido los temas para 2º ESO desarrollados en unidades didácticas.

## 1. CONTENIDOS PARA EL PRIMER CICLO

### EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 2º ESO

#### Bloque 1. Expresión plástica

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p><b>Los elementos configuradores del lenguaje visual:</b></p> <p>-El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma.</p> <p>-La luz, el clarooscuro. Valores expresivos.</p> <p>-El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento.</p> <p>-La textura visual y táctil.</p>	<p>1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</p> <p><i>Este criterio valora si el alumno es capaz de reconocer la importancia del punto, la línea y el plano en la creación de imágenes propias o ajenas, así como la fluidez para expresar por escrito y oralmente la importancia de estos elementos al analizar diferentes imágenes en las que claramente se identifique estos elementos configuradores.</i></p> <p>1º Comunicación lingüística.7ºConciencia y expresiones culturales</p>	<p>1.1. 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.</p>
	<p>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p> <p><i>El criterio mide la capacidad del alumno para observar y reconocer diferentes tipos de ritmos en imágenes sacadas de la realidad y en obras artísticas, así como su capacidad para aplicar los ritmos en composiciones propias.</i></p> <p>2ºCompetencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>4ºAprender a aprender.</p> <p>7ºConciencia y expresiones culturales.</p>	<p>2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.</p> <p>2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p>

	<p>2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.</p>
<p>5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p> <p><i>El criterio evalúa si el alumno reconoce los colores primarios, secundarios y complementarios en la síntesis aditiva y sustractiva del color, así como si capaz de obtener dichos colores de forma experimental aplicándolos a creaciones propias.</i></p> <p>2ºCompetencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4ºAprender a aprender.</p>	<p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p>
<p>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p> <p><i>El criterio permite detectar si el alumno ha comprendido las propiedades de los colores luz y los colores materia, así como si es capaz de aplicarlos a volúmetrias sencillas realizadas manualmente y con medios digitales, haciendo uso de los colores primarios y también del claroscuro.</i></p> <p>3º Competencia digital. 4º Aprender a aprender. 7º Conciencia y expresiones culturales</p>	<p>6.1. 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.</p> <p>6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p>

	<p>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p> <p><i>El criterio permite comprobar si el alumno es capaz de diferenciar las texturas en una imagen, así como si es capaz de reproducir alguna de estas texturas en su propia obra con procesos experimentales como el frottage, valorando también las propiedades expresivas de dichas texturas.</i></p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales. 4º Aprender a aprender.</p>	<p>7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p>
<p><b>La composición:</b> Tipos, Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p>	<p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p> <p><i>El criterio permite demostrar si el alumno tiene la suficiente capacidad de análisis para identificar y expresar por escrito y oralmente los elementos básicos de la composición: equilibrio, proporción y ritmo, en las obras de arte, así como si es capaz de aplicar estos principios básicos de la composición a sus propias obras.</i></p> <p>1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p>



<p><b>Técnicas gráfico plásticas:</b> Técnicas secas, húmedas y mixtas: grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, tempera y collage Adecuación a las intenciones expresivas.</p>	<p>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La tempera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p> <p><i>El criterio nos permite acreditar que el alumno es capaz de conocer y aplicar las técnicas del grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, tempera y el collage en sus propias obras valorando además el potencial enriquecedor y expresivo de cada procedimiento y técnica empleada.</i></p> <p><i>Por otro lado este apartado permite valorar el grado de autonomía y la capacidad del alumno para mantener su espacio de trabajo en orden y buen estado.</i></p> <p>2ºCompetencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 5º Competencias sociales y cívicas 7ºConciencia y expresiones culturales.</p>	<p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>11.2. 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.</p> <p>11.3. 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.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> <p>11.7. 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.</p>
--	---	--

<p><b>El proceso de creación.</b> Apuntes, bocetos, esquemas, etc., métodos creativos para la obtención de imágenes gráfico-plásticas.</p>	<p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p><i>El criterio permite establecer si el alumno es capaz de iniciarse en un proceso creativo sencillo, partiendo de una propuesta inicial que debe elaborar por escrito y con las indicaciones gráficas necesarias, para luego llevarla a la práctica, siguiendo lo establecido inicialmente.</i></p> <p>1º Comunicación lingüística. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	<p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.</p>
	<p>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p><i>El criterio permite constatar si el alumno tiene la capacidad suficiente para analizar y evaluar un proyecto propio o ajeno, oralmente y por escrito, así como la capacidad para enfrentarse a proyectos que deben realizarse en colaboración con sus compañeros.</i></p> <p>5º Competencias sociales y cívicas 1º Comunicación lingüística... 7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>9.1. Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>
<p><b>Bloque 2. Comunicación audiovisual</b></p>		
<p>Contenidos</p>	<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Estándares de aprendizaje evaluables</p>

<p><b>La percepción visual:</b> -El proceso de la percepción. - Elementos y factores. Leyes de la Gestalt. -Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas.</p>	<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. <i>Con este criterio se gradúa la capacidad que el alumno tiene para analizar las ilusiones ópticas más comunes, así como para explicarlas desde los procesos básicos de la percepción visual.</i> 2ºCompetencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p>
<p><b>La imagen:</b> Definición. Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono. Lectura y análisis de imágenes. Imagen fija. La fotografía y el cómic.</p>	<p>3. Identificar signifiante y significado en un signo visual. <i>Este criterio valorasi el alumno es capaz de diferencias entre el signifiante de una imagen y su significado a partir de diferentes tipos de imágenes planas o volumétricas y los conceptos estudiados previamente.</i> 1º Comunicación lingüística. 7ºConciencia y expresiones culturales.</p>	<p>3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.</p>
	<p>4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. <i>El criterio mide la capacidad del alumno para analizar reconocer y diferenciar las imágenes según su grado de significación o grado de iconicidad.</i> 7ºConciencia y expresiones culturales.</p>	<p>4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.  4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</p>

<p>5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.</p> <p><i>El criterio detectar si el alumno es capaz de diferenciar entre los conceptos de icono y símbolo desde el análisis del significado de diferentes tipos de imágenes.</i></p> <p>1º Comunicación lingüística.</p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>5.1. Distingue símbolos de iconos.</p>
<p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p> <p><i>El criterio evalúa la capacidad del alumno para realizar oralmente y por escrito la descripción de una imagen de manera objetiva, atendiendo a sus elementos formales y también identificar su valor subjetivo o connotativo, si existiera claramente.</i></p> <p>1º Comunicación lingüística.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p>

	<p>8. Analizar y realizar cómics, aplicando los recursos de manera apropiada.</p> <p><i>El criterio permite comprobar si el alumno tiene la suficiente capacidad de expresarse haciendo uso de los lenguajes integrados, en este caso del cómic, el criterio no valora la calidad gráfico-plástica, sino su y su originalidad narrativa y expresividad tanto en la parte gráfica como en la escrita.</i></p> <p>7° Conciencia y expresiones culturales 1° Comunicación lingüística.</p>	<p>8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p>
<p><b>Comunicación visual y audiovisual:</b> Elementos de la comunicación, funciones y finalidades. Lenguajes y códigos audiovisuales.</p>	<p>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</p> <p><i>El criterio permite demostrar si el alumno reconoce los elementos de la comunicación en un documento visual, es decir si reconoce al emisor, al receptor, código, canal, etc.</i></p> <p>1° Comunicación lingüística. 7° Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</p>
	<p>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</p> <p><i>El criterio nos permite acreditar que el alumno reconocer la función comunicativa predominante en cada los mensaje visual y audiovisual, sabiendo que en algunos casos pueden tener más de una función.</i></p>	<p>11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.</p>

	<p>1º Comunicación lingüística.</p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p>
<p>-Imagen en movimiento: Tipos y fundamentos de la animación.</p> <p>-Lenguaje del cine: Historia del cine. Géneros cinematográficos. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.</p> <p>-Lenguaje publicitario audiovisual.</p>	<p>9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</p> <p><i>El criterio permite establecer si el alumno conoce los fundamentos generales de la imagen en movimiento y si es capaz de aplicarlos en sencillos trabajos personales, el criterio sobre todo mide la aplicación práctica de los conceptos, más que su resultado.</i></p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales.</p> <p>3º Competencia digital.</p>	<p>9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p>
	<p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p> <p><i>El criterio permite constatar si el que el alumno reconoce y comprende los recurso principales que se han utilizado en los lenguajes visuales y audiovisuales a lo largo de la historia, así como su capacidad para reconocer su importancia como patrimonio histórico y cultural que hay que respetar y conservar.</i></p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p>

	<p>14. Identificar y emplear recursos visuales, como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p> <p><i>Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para generar su propio mensaje visual, aplicando algunos de los recursos narrativos así como las técnicas gráficas estudiadas con anterioridad. El criterio valora especialmente la eficacia comunicativa del mensaje, aunque no dejará de lado la calidad plástica de los trabajos presentado.</i></p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales. 4º Aprender a aprender.</p>	<p>14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p>
<p><b>Lenguaje Multimedia:</b> tipos y Recursos digitales para su elaboración.</p>	<p>16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p> <p><i>Este criterio pretende introducir al alumno en el uso del lenguaje multimedia, por lo que se valorasi el alumno adquiere los fundamentos básicos de los lenguajes multimedia desde su aplicación práctica, al exigirle que elabore mensajes multimedia sencillo empleando las herramientas informáticas y los recursos disponibles en internet, tales como programas de presentación, pintura y retoque fotografió, edición de video, archivos de sonido, etc.</i></p> <p>3º Competencia digital. 7º Conciencia y expresiones culturales</p>	<p>16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.</p>

<b>Bloque 3. Dibujo técnico</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
<p><b>Materiales específicos de dibujo técnico.</b></p> <p><b>Definición del punto, la línea y el plano. Tipos de planos.</b></p>	<p>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</p> <p><i>El criterio detecta si el alumno conoce con precisión los conceptos del punto, la línea y el plano, así como su capacidad para representarlos básicamente.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.</p>
<p>-Tipos de líneas: Recta, semirrecta y segmentos. Quebradas Curvas mixtas. Horizontales, verticales, oblicuas, paralelas, perpendiculares y transversales.</p>	<p>3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p> <p><i>El criterio evalúa la capacidad de reconocer los diferentes tipos de líneas y si es capaz de dibujarlas con precisión haciendo uso del instrumental de dibujo.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p>



<p><b>-La circunferencia;</b> su definición y sus elementos. Posiciones relativas de las circunferencias.</p>	<p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco así como ser capaz de representarlos con precisión.</p> <p><i>El criterio permite comprobar si el alumno es capaz de definir los conceptos estudiados, así como su capacidad de representación haciendo uso del compás.</i></p> <p>1º Comunicación lingüística. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>4.2. Representar gráficamente y definir por escrito los conceptos estudiados.</p>
<p><b>-Operaciones con segmentos:</b> suma y resta de segmentos. Mediatriz. Teorema de Thales y su aplicación.</p>	<p>9. Diferenciar claramente entre recta y segmento, tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.</p> <p><i>El criterio permite demostrar si el alumno adquiere el conocimiento de los conceptos y su representación gráfica con instrumentos de dibujo.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.</p>
	<p>10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p> <p><i>El criterio mide la capacidad del alumno para definir el concepto estudiado y su capacidad para representarlo gráficamente con precisión haciendo uso del instrumental de dibujo.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p>

	<p>11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</p> <p><i>El criterio nos permite acreditar que el alumno sabe realizar la división de un segmento aplicando el teorema de Thales</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.</p> <p>.</p>
<p><b>-Ángulos:</b> Tipos. Suma y resta. Medición de ángulos. Bisectriz de un ángulo.</p>	<p>6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</p> <p><i>Se evalúa la capacidad para definir los conceptos estudiados y su identificación en dibujos u objetos reales.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.</p>
	<p>7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p> <p><i>El criterio permite valorar la capacidad el alumno para representar las operaciones de suma y resta de ángulos mediante procesos gráficos.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p>

	<p>8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p> <p><i>Se mide si el alumno comprende y representa gráficamente la bisectriz de un ángulo con instrumentos de dibujo siguiendo los procesos constructivos con la debida precisión.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p>
<p><b>-Triángulos.</b> Clasificación.Resolución de problemas básicos.</p>	<p>13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</p> <p><i>El criterio nos permite comprobar si el alumno es capaz de clasificar los triángulos a partir del análisis de las figuras.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.</p>	<p>13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.</p>
	<p>14. Construir triángulos conociendo dos o tres de sus lados</p> <p><i>El criterio, en este nivel, permite establecer la capacidad del alumno para construir triángulo conocido sus tres lados con los instrumentos de dibujo.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.</p>	<p>14.1. Construye un triángulo conociendo sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.</p>

<p><b>-Cuadriláteros.</b> Clasificación, construcción y resolución de problemas básicos.</p>	<p>17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</p> <p><i>Se valora que el alumno sepa reconocer los diferentes tipos de cuadriláteros a partir del análisis de sus lados y ángulos.</i></p> <p>4º Aprender a aprender.</p>	<p>17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.</p>
	<p>18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p> <p><i>El criterio, en este nivel, constata si el alumno es capaz de construir con instrumentos de dibujo cuadrados y rectángulos con precisión y de forma comprensiva, a partir de los datos que se le facilitan.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>4º Aprender a aprender.</p>	<p>18.1. Construye cuadrados y rectángulos conociendo dos lados consecutivos y/o una diagonal.</p>
<p><b>-Los polígonos.</b> Clasificación. Construcción de polígonos regulares.</p>	<p>19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</p> <p><i>Se medirá que el alumno sepa clasificar los polígonos regulares e irregulares partiendo del análisis de sus lados y ángulos.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>4º Aprender a aprender.</p>	<p>19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.</p>

	<p>20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p> <p><i>El criterio permite comprobar la capacidad del alumno para dibujar con precisión polígonos regulares de 3 a 6 lados inscritos en una circunferencia.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.</p>
<p><b>-Tangencias:</b> definición y resolución de tangencias básicas.</p>	<p>22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</p> <p><i>El criterio permite medir si el alumno comprende el concepto de tangencia y enlace, así como la obtención de la recta tangente a una circunferencia, circunferencia tangente a otra circunferencia, y enlace de un arco a dos rectas que se cortan.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</p>

<p><b>-Introducción sistema diédrico</b> desde su aplicación a las vistas de los volúmenes básicos. Iniciación a la normalización.</p>	<p>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.</p> <p><i>Se valora que el alumno sea capaz de representar ortogonalmente los volúmenes básicos: cubo, prisma rectangular, cilindro, cono y esfera, desde la representación de las vistas principales, así como que sepa indicar sus dimensiones de forma normalizada.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.</p>	<p>27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</p>
<p><b>-Perspectiva:</b> tipos. Construcción en caballera de volúmenes elementales.</p>	<p>28 Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</p> <p><i>Se medirá la capacidad del alumno para representar volúmenes básicos compuestos de prismas rectos y cilindros en posiciones sencillas. Haciendo uso de la perspectiva caballera.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</p>

## 2. CONTENIDOS PARA SEGUNDO CICLO (4ºESO).

<b><i>EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO</i></b>		
<b>Bloque 1: Expresión plástica</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>

<p><b>-Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual:</b> punto línea, plano, iluminación y textura.</p> <p>-Estructura de la forma y proporción.</p> <p>-Simbología y psicología del color.</p> <p>-Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento.</p> <p>-Procesos técnicos de expresión del dibujo y pintura: técnicas secas, húmedas y mixtas. Técnicas digitales.</p> <p>-Técnicas básicas del grabado y estampación. Materiales y soportes según las diferentes técnicas del lenguaje plástico y visual.</p>	<p>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.</p> <p><i>Este criterio valora la capacidad del alumno para comunicarse, haciendo uso de los elementos del lenguaje visual, a través de imágenes personales y expresivas.</i></p> <p>7ºConciencia y expresiones culturales</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p>
<p>-Materiales y proceso generales de la obra tridimensional.</p> <p>-Experimentación con distintos materiales.</p>	<p>2. Realizar obras plásticas experimentando con los elementos del lenguaje visual y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p> <p><i>El criterio mide la capacidad del alumno para experimentar con libertad y creatividad nuevas posibilidades comunicativas y expresivas, haciendo uso de los elementos del lenguaje visual y de sus diversas técnicas, así mismo nos permite valorar el grado de autonomía y su capacidad para superar las dificultades que se derivan de las técnicas y procesos creativos.</i></p>	<p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2. Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p>



7°Conciencia y expresiones culturales

4°Aprender a aprender.

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

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.

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

*El criterio detecta si el alumno si el alumno tiene la capacidad de desarrolla trabajos a partir de condicionantes previos, así como su capacidad para evaluar su propio trabajo, al comprobar que ha alcanzado los objetivos de partida; así mismo nos permite valorar si el alumno sabe mantener su espacio de trabajo y materiales en condiciones óptimas para la realización de las tareas programadas.*

4° Aprender a aprender.

7° Conciencia y expresiones culturales

5° Competencias sociales y cívicas

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

<p><b>El proceso de creación artística individual y en grupo:</b> preparación, incubación, iluminación, verificación.</p>	<p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p><i>El criterio evalúa la capacidad el alumno para organizar y participar en proyectos de grupo, en los que el alumno sepa valorar las ventajas que se derivan del trabajo colaborativo: mejora de resultados, enriquecimiento personal y sociabilidad.</i></p> <p><i>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i>  <i>5º Competencias sociales y cívicas</i></p>	<p>4.1. <i>Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</i></p>
<p><b>Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas de todos los tiempos, estilos y técnicas más destacable.</b></p>	<p>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.</p> <p><i>El criterio permite demostrar si el alumno es capaz de analizar las obras de arte teniendo</i></p>	<p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p>

*encuentra sus procesos técnicos y estilos y épocas, así como si el alumno es capaz de valorar, respetar y disfrutar de las principales manifestaciones artísticas próximas y lejanas.*

*1° Comunicación lingüística.  
7° Conciencia y expresiones culturales.  
5° Competencias sociales y cívicas*

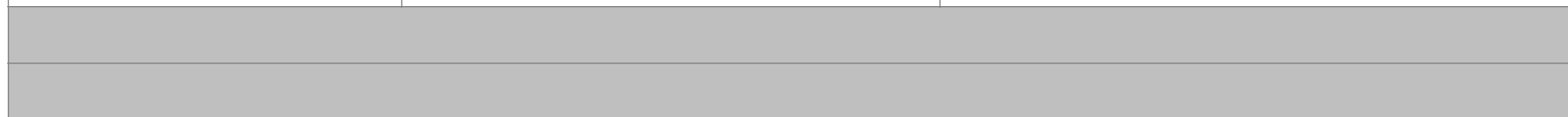
5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.

## Bloque 2 Dibujo Técnico

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<b>Materiales de Dibujo Técnico.</b>  <b>Formas geométricas básicas:</b> Cuadriláteros. Polígonos regulares. Polígonos estrellados.  <b>Tangencias y enlaces</b> -Óvalo, ovoide, espiral.	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.  <i>El criterio nos permite acreditar que el alumno es capaz de manejar los procesos básicos del dibujo técnico, con rigor y precisión, aplicándolos sus la creaciones de diseños personales.</i>  <i>2° Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4° Aprender a aprender.</i>	1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
		1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
		1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

		1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
<p><b>Geometría descriptiva.</b> Tipos de proyección. -Sistemas de representación: Sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica.</p>	<p>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.</p> <p><i>El criterio permite establecer si el alumno domina conceptual y procedimentalmente los fundamentos de los sistemas de representación, así como su aplicación en diferentes campos de la representación.</i></p> <p><i>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i></p> <p><i>4º Aprender a aprender.</i></p>	2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
		2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
		2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
		2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

<p><b>El dibujo técnico en el diseño.</b> Programas de dibujo por ordenador.</p>	<p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p> <p><i>El criterio permite constatar si el que el alumno adquiere el dominio básico para manejar los diferentes programas informáticos, al elaborar con ellos diseños geométricos sencillos, tanto en el sistema diédrico, como en caballera, isométrico y en el cónico.</i></p> <p>3. ° Competencia digital.</p>	<p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>
--	---	--



<p><b>Bloque 3 : Fundamentos del diseño</b></p>		
<p><b>Contenidos</b></p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p>	<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables</b></p>
<p>-<b>La comunicación visual:</b> elementos y finalidades.</p> <p>-<b>Áreas del diseño:</b> diseño gráfico, de interiores, modas...Finalidades.</p> <p>-La imagen corporativa.</p>	<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p> <p><i>Con este criterio se gradúa la capacidad que el</i></p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p>

<p><b>-Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño.</b></p>	<p><i>alumno tiene para analizar críticamente los diseños, teniendo en cuenta: su función, su valor estético, sus procesos de elaboración y la adecuación al entorno.</i></p> <p><i>2ºCompetencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i>  <i>1º Comunicación lingüística.</i>  <i>7ºConciencia y expresiones culturales</i></p>	<p>1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p>
	<p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <p><i>Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para reconocer y clasificar los diseños dentro de su campo específico.</i></p> <p><i>4ºAprender a aprender.</i></p>	<p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p>
<p><b>Fundamentos del diseño:</b> valores funcionales y estéticos. Las formas básicas del diseño.</p> <p>Composiciones modulares. -Técnicas y procesos en la elaboración de diseños: Objetivos, realización del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final.</p>	<p>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.</p> <p><i>Este criterio valora si el alumno es capaz de realizar proyectos de diseño en grupo, en los que prime la originalidad y el resultado final; así como si es capaz de organizar y utilizar los procesos y técnicas más adecuadas a cada fin.</i></p>	<p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares, utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p> <p>2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p>

<b>-El diseño asistido por ordenador: Programas de dibujo.</b>	<i>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i> <i>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i> <i>3.º Competencia digital.</i> <i>5º Competencias sociales y cívicas</i>	<b>3.3.</b> 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.
		<b>3.4.</b> Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
		<b>3.5.</b> Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.

#### Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<b>-Lenguaje audiovisual.</b> Características. -Lenguaje fotográfico: Encuadre, iluminación, valores expresivos. Corrientes estéticas y géneros	<b>1.</b> <i>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</i>	<b>1.1.</b> Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.



<p>Comentarios estéticos y géneros fotográficos.</p> <p><b>-Cámaras.</b> Aplicaciones técnicas.</p> <p><b>-Lenguaje cinematográfico:</b> Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros.</p> <p>Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa.</p> <p>-Lenguaje televisivo. Géneros. Diseño publicitario: fundamentos y estilos. Elementos y composición de los mensajes publicitarios.</p>	<p><i>necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, valorando la labor de equipo.</i></p> <p><i>El criterio mide la capacidad del alumno para reconocer los elementos básicos del lenguaje audiovisual y su aplicación a la estructura narrativa de un audiovisual; así mismo, permite evaluar que el alumno sea capaz de realizar y valora las ventajas al diseñar proyectos audiovisuales en equipo.</i></p> <p><i>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 4º Aprender a aprender. 5º Competencias sociales y cívicas</i></p>	<p>1.2. Realiza un story board a modo de guión para la secuencia de una película.</p>
	<p>1. <i>Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</i></p> <p><i>El criterio detectar si el alumno si es capaz de reconocer y clasificar los diferentes tipos de producciones audiovisuales atendiendo a su función y a los elementos que los integran.</i></p> <p><i>7º Conciencia y expresiones culturales. 4º Aprender a aprender.</i></p>	<p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p> <p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p>

<p><b>-El proceso colaborativo en la creación artística.</b> Lluvia de ideas, trabajo en equipo.</p> <p><b>-Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen.</b> Infografía, arte interactivo y videoarte. Multimedia.</p>	<p><i>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.</i></p> <p><i>El criterio evalúa la capacidad crítica que el alumno ha desarrollado al analizar los mensajes publicitarios desde su lenguaje específico, siendo capaz de detectar y rechazar los mensajes que atentan contra los principios básicos de la convivencia.</i></p> <p><i>5º Competencias sociales y cívica</i></p>	<p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>
	<p><i>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</i></p> <p><i>El criterio evalúa la capacidad del alumno para realizar documentos audiovisuales y que puedan formar parte de una imagen multimedia: blog, pagina web, utilizando para ello los recursos informáticos y la potencialidad de Internet y las redes sociales.</i></p> <p><i>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i>  <i>7º Conciencia y expresiones culturales</i>  <i>3.º Competencia digital.</i></p>	<p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p>

## 5. METODOLOGÍA

La organización del proceso de enseñanza y aprendizaje exige al profesorado de la etapa adoptar estrategias didácticas y metodológicas que orienten su intervención educativa. Con ello, no se pretende homogeneizar la acción de los docentes, sino conocer, y, si es posible, compartir los enfoques metodológicos que se van a utilizar en el aula.

Además de las decisiones últimas que el equipo docente debe tomar en torno a los criterios para la organización del ambiente físico (espacios, materiales y tiempos), los criterios de selección y utilización de los recursos didácticos, los criterios para determinar los agrupamientos de los alumnos, etc., parece aconsejable comentar cuáles son los principios de intervención didáctica que deben orientar las actuaciones del profesorado de esta etapa, de acuerdo con la concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza. Esta concepción no puede identificarse con ninguna teoría en concreto, sino, más bien, con un conjunto de enfoques que confluyen en unos principios didácticos: no se trata de prescripciones educativas en sentido estricto, sino de líneas generales, ideas-marco que orientan la intervención educativa de los docentes.

En el Área de Educación Plástica Visual y Audiovisual se pueden distinguir tres estrategias básicas para el aprendizaje: observar, hacer y analizar. Tal y como indica el nombre del área hay que contar con la observación y con la praxis específicas, pero también con el contraste de ideas, el análisis tanto de los trabajos realizados como de ejemplos tomados de la Historia de Arte, de la Teoría de la Imagen o de los hallazgos del Diseño.

La metodología tiene como punto de partida los sondeos que proporcionan datos que ayudan a conocer los esquemas previos y comprender las estructuras cognitivas de los alumnos / as. Y no solo en el aspecto conceptual, ya que sirve también para comprender qué procedimientos emplean en su aprendizaje y qué actitudes manifiestan.

Una metodología así debe responder a los intereses y necesidades expresivas del alumnado y crearles nuevas y sugerentes expectativas. Debe motivarlo y convertirlo en protagonista de la acción. A tal fin, conviene fomentar la construcción de un conocimiento propio que se logrará por el camino del trabajo en grupo, unas veces y por el del aprendizaje individualizado, otras. En todo caso, irá encontrando esquemas propios de actuación y seleccionando aquellos mecanismos, procedimientos y materiales más acordes con sus necesidades comunicativas.

Otros factores, como el respeto a las características del material, expresividad de cada medio, ..., conducen al descubrimiento de una autodisciplina que lleva al trabajo bien hecho y que puede aportar cierta satisfacción.

Con el fin de dinamizar y agilizar los procesos de trabajo, conviene que sean fijados, con flexibilidad, unos plazos indicados.

El currículo del área para la ESO pretende potenciar en los alumnos y alumnas la capacidad de apreciar en su entorno visual, tanto en la naturaleza como en la creación humana, los valores propios de las artes visuales y saber expresar sus ideas, vivencias y sentimientos por medio del lenguaje visual y plástico. Para alcanzar este objetivo general, optamos por articular los contenidos atendiendo a los siguientes criterios:

- 1. El criterio de dificultad.** Organizando los contenidos de modo que se comience por los de carácter más concreto y, por tener carácter básico, preparen para entender los más abstractos y exijan una mayor capacidad de comprensión espacial.
- 2. El criterio de interés.** Debe conectar con los intereses y necesidades de los alumnos/as proporcionándoles de forma clara y atractiva la finalidad y utilidad de los aprendizajes.
- 3. El criterio de operatividad.** Queda reflejado en torno a la clásica formulación del saber ver, saber interpretar, saber hacer y sigue estos pasos:

*Saber ver:*

Pone a los alumnos/as en contacto con obras ya realizadas para que observen las peculiaridades que las categorizar en un determinado campo de la expresión plástica.

Se presenta la teoría correspondiente a cada uno de los campos de la expresión visual y plástica y se formaliza esa teoría en conceptos de validez permanente.

Se aplican los conocimientos adquiridos en la observación de nuevas obras que tienen carácter ejemplarizante.

*Saber interpretar:*

Lleva a los alumnos/as a reconocer los rasgos que hacen que una obra tenga claridad estética o rigor y exactitud en su trazado.

Conduce a conocer el diferente valor expresivo de aquellos elementos según hayan sido utilizados.

Pone en disposición de valorar una obra por el análisis de cada uno de sus elementos y por la consideración del conjunto.

*Saber hacer:*

Proporciona las técnicas adecuadas para cada forma del lenguaje plástico.

Ayuda a la selección de las técnicas que mejor se acomoden a cada necesidad de expresión, fomentando la investigación y la creatividad.

Conduce al uso de las técnicas con rigor, exactitud y precisión exigibles en cada momento del aprendizaje.

## PROPUESTA METODOLÓGICA.

- Adecuar los contenidos con los objetivos y los medios para conseguirlos.
- Favorecer la creatividad y la expresión personal, partiendo de planteamientos comunes para todos los alumnos / as. Es importante la experimentación y la investigación, ya sea encauzada o intuitiva.
- Promover el trabajo en grupos, fomentando la cooperación y la desinhibición. Procurar que los grupos sean poco numerosos y que exista una adecuada distribución de funciones.
- Utilizar medios audiovisuales que faciliten la comprensión de los contenidos (Presentaciones digitales, videos online (youtube), DVDS, proyección de imágenes fijas... ).
- Proporcionar a los alumnos en cada tema esquemas y apuntes donde se recojan las ideas más importantes.
- Adaptar las actividades a las circunstancias específicas del alumnado: nivel de destrezas (edad, esquemas y habilidades previas), anhelos individuales o colectivos,....
- Crear un ambiente adecuado en el aula para desarrollo de las actividades. En algunas ocasiones será sugerente un fondo musical.
- Ilustrar las actividades con ejemplos del arte, la artesanía y el diseño, de distintas culturas y épocas, evocando la andaluza y otros vestigios del arte local.
- Mostrar en el aula trabajos realizados por otros alumnos en cursos anteriores.
- Realizar visitas esporádicas a museos y galerías, monumentos y conjuntos históricos.
- Utilizar la calle como elemento motivador para la obra plástica, con la posibilidad de salir en horas de clase para realizar apuntes del natural. En unidades temáticas concretas como la fotografía, los alumnos /as tendrán que realizar las tomas necesarias en diversos lugares.
- Exponer trabajos de los alumnos / as en el aula y realizar trabajos creativos en colaboración con otros seminarios.
- Animar al alumnado a superar las dificultades que les puedan surgir con las técnicas y materiales utilizados, a persistir frente a la falta de destreza, sin abusar de la repetición de ejercicios, ordenando y replanteando durante el proceso creativo.
- Programar reuniones en el aula para que los alumnos /as analicen sus trabajos. Utilizar medios tecnológicos (televisión, vídeo, VCD, DVD, ordenador,...).
- La finalidad última de todas estas propuestas es el enriquecimiento expresivo y comunicativo de los alumnos / as.

## PROCEDIMIENTO DIDÁCTICO.

La secuencia didáctica de cada uno de los temas es uniforme, aunque puede ser flexible dependiendo del alumnado, y consta de los siguientes elementos:

- **Presentación del tema y experiencias previas.** A partir de una imagen inicial se plantea el tema en su contexto dejando claro el interés de su estudio. Las experiencias previas sitúan al alumno/a ante una serie de fenómenos visuales y plásticos de su entorno a los que tiene que dar una respuesta que proceda de sus propias intuiciones o de conocimientos adquiridos anteriormente.
- **Exposición de los conceptos.** De acuerdo con el carácter integrador que se ha querido dar a la articulación de todos los contenidos, es preciso señalar cómo la obra de arte está presente en todas las páginas que tratan de la exposición de conceptos. La obra clásica y de una forma muy especial las muestras de arte contemporáneo, menos familiares para los alumnos y alumnas, en esta ocasión se presentan por su valor ejemplificador y como objeto de estudio. En la exposición de los conceptos se adopta una línea clara y sistemática. El tópico es definido y explicado acudiendo a sencillas experiencias que llevan a la comprensión e integración del concepto en los propios conocimientos.

En el desarrollo del tema el alumno/a podrá llegar a los conceptos por dos caminos: uno el de la exposición discursiva de la teoría y otro el que corresponde a la observación de las imágenes y el comentario que cada una de ellas suscita.

Tanto en los temas que tratan de conceptos que pertenecen al diseño técnico como en los que tratan de formas expresivas, se proporcionan desarrollos procedimentales cuya aplicación en trabajos de características semejantes permite un sólido aprendizaje. A lo largo del desarrollo de cada tema se sugieren suficientes pautas para la ejercitación de lo expuesto y para la creación de imágenes nuevas.

- **Aplicaciones y análisis de obras.** Como cierre del modelo didáctico se estudian aplicaciones del concepto estudiado en diferentes obras creativas. Así, en el tema referido a trazados geométricos, tangencias y enlaces, se analizan obras plásticas, arquitectura, pintura, escultura y artes decorativas, en las que están presentes ese tipo de trazados, o se analizan obras de grandes artistas en las que la espiral es protagonista. Con estas consideraciones se abre el tema hacia una dimensión de su utilidad.

**Esta programación, su temporalización, y desarrollo podrá ser modificada según los intereses y capacidades del alumnado y las necesidades que presenten los grupos en concreto. Los contenidos según están planteados en los bloques correspondientes también podrán impartirse según el criterio del profesor atendiendo al interés pedagógico de cada situación pudiendo modificarse el orden cronológico establecido en esta programación. Se dará prioridad a aquellos bloques temáticos que el docente considere mas importantes en cada curso.**

## 6. TEMPORALIZACIÓN

### 5.1. TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS DE 2º ESO

Los contenidos para el Segundo curso de Educación Secundaria se han distribuido en **6** Unidades Didácticas.

Cada U.D. está dividida en dos bloques: lenguaje expresivo, con un apartado dedicado al arte y sus técnicas, y lenguaje técnico. De esta manera quedan expuestos los conceptos básicos que el alumno/a debe adquirir y los trazados con los que desarrollar destrezas para que pueda expresarse tanto artísticamente como manualmente, según sus capacidades. Además incluye unas propuestas de trabajo y un resumen (mapa conceptual) y evaluación que permitirán al profesor/a conocer los conocimientos y capacidades adquiridos por el alumno/a en el desarrollo de la Unidad Didáctica. En la última unidad los dos bloques se unen

Para facilitar el trabajo en clase y el individual los alumnos disponen de una variada gama de recursos: láminas de dibujo, actividades interactivas, galería de imágenes (power point) y enlaces a internet. Además el alumno puede consultar un anexo artístico

La información básica se acompaña de observaciones de la realidad a través de imágenes fotográficas, trabajos de artistas y dibujos e ilustraciones gráfico-plásticas. En el apartado de Arte y técnicas el alumno dispone del análisis de una obra artística, que incluye un ficha técnica, un análisis formal y un breve comentario de dicha obra.

Paralelamente a la transmisión y recordatorio de conceptos, se plantean variadas y flexibles actividades en las que el alumno/a puede ejercitar los conocimientos adquiridos, tratando de potenciar, siempre, su capacidad de observación, imaginación y expresión

El aprendizaje debe ser fruto de una intensa actividad por parte estudiante basado en la observación, la relación entre los conocimientos, el análisis y comprobación de los mismos y el intercambio de puntos de vista con los compañeros y con el profesor/a.

El planteamiento general del curso responde a la siguiente sistematización de las Unidades Didácticas, precedidas por un capítulo introductorio sobre los materiales y las técnicas gráfico-plásticas que todo estudiante debe conocer para desarrollar el curso:

<p><b>UNIDADES DIDÁCTICAS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La comunicación visual.</li> <li>2. El color.</li> <li>3. La forma.</li> <li>4. La composición.</li> <li>5. El volumen.</li> <li>6. El enguaje del diseño.</li> <li>7. El lenguaje audiovisual.</li> </ol>	<p><b>TEMPORIZACIÓN</b></p> <p>Primer trimestre.....Unidades 1-2</p> <p>Segundo trimestre.....Unidades 3-4 -5</p> <p>Tercer trimestre.....Unidades 6-7</p>
--	--

**DISTRIBUCION DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE POR CURSOS Y UNIDADES DIDÁCTICAS:**  
**2º ESO**

MATERIA	EPVA	CURSO	SEGUNDO DE ESO	TEMPORALIZACIÓN	12- 15 SESIONES
<b>N.º DE UDI:1</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>LA COMUNICACIÓN VISUAL</b>			
<b>ELEMENTOS TRASVERSALES</b>	Competencias personales y habilidades sociales, uso de las TICS. Habilidades de comunicación, empatía e igualdad de oportunidades.				
<b>JUSTIFICACIÓN/CONTEXTUALIZACIÓN</b>					
<p><i>En esta unidad de Educación Plástica, Visual y Audiovisual comenzamos con la introducción de la comunicación visual, abordando tanto la definición de la misma como los elementos necesarios en la comunicación visual y los canales. El lenguaje visual y sus elementos. La imagen y su lectura. La imagen en la vida cotidiana, la publicidad, estética y la transmisión de sentimientos. Hoy en día lo visual invade todo, y abordarlo desde el punto de vista técnico, aportará sentido al continuo flujo de información visual al que estamos expuestos. La técnica del collage como recurso de representación artística. Los temas relativos al lenguaje técnico sientan las bases de lo geométrico como elementos básicos del lenguaje visual, así como los temas introductorios de Arte y Geometría, un origen común.</i></p>					



## CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Criterios de evaluación	Contenidos	Estándares de aprendizaje	C.C.
<p>1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.</p> <p>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.</p> <p>3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones,</p>	<p>1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</p> <p>1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p>	<p><b>Bloque 1. Expresión Plástica.</b></p> <p>Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. EL claroscuro. Composición, Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. El collage. Técnicas de estampación. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de deshecho.</p>	<p>1.1.1. 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.</p> <p>1.2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.</p> <p>1.2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p> <p>1.2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.</p>	<p>CCL SIEP</p> <p>CAA SIEP</p>

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

1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

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

CAA  
CSC  
SIEP  
CEC

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

CAA  
SIEP  
CEC

<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>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 <i>collage</i>.</p>		<p>1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>1.11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>1.11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>1.11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> <p>1.11.7. 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.</p>	<p>CAA CCL CEC</p>
<p>2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</p>	<p><b>Bloque 2. Comunicación Audiovisual.</b></p> <p>Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y</p>		<p>2.1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p>	<p>CMCT CEC</p>

<p>2.2. Reconocer las leyes visuales de la <i>Gestalt</i> que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</p>	<p>Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria.</p>	<p>2.2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la <i>Gestalt</i>.</p>	<p>CMCT CEC</p>
<p>2.3. Identificar significativo y significado en un signo visual.</p>	<p>Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía.</p>	<p>2.3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual.</p>	<p>CAA CEC</p>
<p>2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p>	<p>Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.</p>	<p>2.4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 2.4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 2.4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p>	<p>CAA CSC</p>
<p>2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativo-significado: símbolos e iconos.</p>	<p>Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.</p>	<p>2.5.1. Distingue símbolos de iconos. 2.5.2. Diseña símbolos e iconos.</p>	<p>CAA CSC</p>

<p>2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p>	<p>producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.</p>	<p>2.6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 2.6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p>	<p>CCL CSC SIEP</p>
<p>2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p>		<p>2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p>	<p>CAA CSC CEC</p>
<p>3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano</p>	<p>Bloque 3. Dibujo Técnico. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas</p>	<p>3.1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.</p>	<p>CMCT SIEP</p>
<p>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</p>		<p>3.2.1. 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.</p>	<p>CMCT</p>

<p>3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p>	<p>poligonales: triángulos y cuadriláteros.          Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.          Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia.          Tangencia entre circunferencias.          Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.</p>	<p>3.3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p>	<p>CMCT</p>
<p>3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</p>	<p>Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil.</p>	<p>3.6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.</p>	<p>CMCT</p>
<p>3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p>	<p>Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil.</p>	<p>3.7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p>	<p>CMCT</p>
<p>3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p>	<p>Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.</p>	<p>3.8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p>	<p>CMCT</p>
<p>3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás</p>	<p>Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.</p>	<p>3.9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.</p>	<p>CMCT</p>
<p>3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón</p>	<p>Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.</p>	<p>3.10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p>	<p>CMCT</p>
<p>3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</p>	<p>Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.</p>	<p>3.11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.          3.11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.</p>	<p>CMCT</p>

3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos.
3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.

3.12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).	CCL SIEP
3.13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.	CMCT
3.14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.	CMCT
3.15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.	CMCT
3.16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.	CMCT SIE
3.17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.	CMCT

3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.

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

CMCT



MATERIA	EPVA	CURSO	SEGUNDO DE ESO	TEMPORALIZACIÓN	12- 15 SESIONES
<b>N.º DE UDI:2</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>EL COLOR</b>			
<b>ELEMENTOS TRASVERSALES</b>	Competencias personales y habilidades sociales, uso de las TICs. Habilidades de comunicación, empatía e igualdad de oportunidades. Tolerancia a la interculturalidad, convivencia.				
<b>JUSTIFICACIÓN/CONTEXTUALIZACIÓN</b>					
<p><i>En esta unidad de Educación Plástica, Visual y Audiovisual nos adentraremos en el mundo del color. El color nos rodea y todos los elementos se nos muestran en colores, a lo largo de la historia los diferentes artistas han utilizado en color para expresar ideas, emociones y sentimientos. Tanto es así, que los artistas impresionistas hicieron del color, su propio arte, concretaremos con el artista español Joaquín Sorolla. La ténpera pondrá como técnica, la posibilidad manipulativa y creadora de creación de imágenes y obras artísticas. El lenguaje técnico abordará la circunferencia y las formas poligonales inscritas en la circunferencia, también los trazados poligonales de lados curvos, como base de elementos decorativos y compositivos más complejos, teniendo como uno de los máximos exponentes el rosetón, tanto románico como gótico.</i></p>					

<b>CONCRECIÓN CURRICULAR</b>				
Objetivos de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Criterios de evaluación	Contenidos	Estándares de aprendizaje	C.C.
<p>1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.</p> <p>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.</p> <p>3. Emplear el lenguaje plástico, visual y</p>	1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	<p><b>Bloque 1. Expresión Plástica.</b></p> <p>Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. EL claroscuro. Composición, Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles</p>	1.3.1. 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...)	CAA CEC
	1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.		1.5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	CMCT CEC

<p>audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.</p> <p>4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.</p> <p>8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.</p> <p>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</p>	<p>1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p> <p>1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p>1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera.</p>	<p>de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. El collage. Técnicas de estampación. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de deshecho.</p>	<p>1.6.1. 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. 1.6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. 1.6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color</p> <p>1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p> <p>1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 1.11.3. 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. 1.11.7. 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.</p>	<p>CMCT CD</p> <p>CAA CSC SIEP CEC</p> <p>CAA SIEP CEC</p>
---	--	--	---	--

cada fase el estado de su consecución...

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

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

**Bloque 2. Comunicación Audiovisual.**

Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.

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

CAA  
CSC  
CECC

3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	<b>Bloque 3. Dibujo Técnico.</b> Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas.	3.4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.	CMCT
3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos.	3.5.1. 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	CMCT
3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.	3.19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.	CMCT
3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico,	3.20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.	CMCT

	<p>3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p>	<p>planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.</p>	<p>3.21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.</p>	<p>CMCT</p>
--	--	--	--	-------------

MATERIA	EPVA	CURSO	SEGUNDO DE ESO	TEMPORALIZACIÓN	12- 15 SESIONES
N.º DE UDI:3	TÍTULO	LA FORMA			
ELEMENTOS TRASVERSALES	Competencias personales y habilidades sociales, uso de las TICS. Habilidades de comunicación, empatía e igualdad de oportunidades.				
<b>JUSTIFICACIÓN/CONTEXTUALIZACIÓN</b>					
<p><i>En esta unidad de Educación Plástica, Visual y Audiovisual comenzamos con la introducción de todo lo a la percepción visual, relativo a la forma, elementos, características, clasificación, como elementos necesarios en la comunicación visual. La utilidad de las imágenes en la vida cotidiana, como medio de interpretación del lenguaje plástico. Hoy en día lo visual invade todo, y abordarlo desde el punto de vista técnico, aportará sentido al continuo flujo de información visual al que estamos expuestos. Abordaremos desde los temas introductorios de la historia del arte, la abstracción, desde la óptica del artista Kazimir Malevich. Los temas relativos al lenguaje técnico sientan las bases de lo geométrico como elementos básicos del lenguaje visual, las tangencias y las curvas técnicas desembocan en su existencia en la vida real, en el capítulo de arte y geometría.</i></p>					

<b>CONCRECIÓN CURRICULAR</b>				
Objetivos de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Criterios de evaluación	Contenidos	Estándares de aprendizaje	C.C.
<p>1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.</p> <p>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.</p> <p>3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.</p> <p>4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.</p>	<p>1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p>	<p><b>Bloque 1. Expresión Plástica.</b></p> <p>Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. EL claroscuro. Composición, Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. El collage. Técnicas de estampación. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y</p>	<p>1.2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.</p> <p>1.2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p> <p>1.2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.</p>	<p>CAA SIEP</p>

<p>divergente y la cultura emprendedora.</p>	<p>1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).</p>	<p>reutilización y reciclado de materiales y objetos de deshecho.</p>	<p>1.3.1. 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...)</p>	<p>CAA CEC</p>
<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p>		<p>1. 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>	<p>CAA CSC SIEP CEC</p>
<p>7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.</p> <p>8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.</p>	<p>1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera.</p>		<p>1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas grafico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 1.11.7. 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.</p>	<p>CAA SIEP CEC</p>
<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>2.3. Identificar signficante y significado en un signo visual.</p>	<p><b>Bloque 2. Comunicación Audiovisual.</b> Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la</p>	<p>2. 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la <i>Gestalt</i>.</p>	<p>CMCT CEC</p>

<p>2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p>	<p>fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.</p>	<p>2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p>	<p>CAA CSC CECC</p>
<p>3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</p>	<p><b>Bloque 3. Dibujo Técnico.</b> Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.</p>	<p>3.22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 3.22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</p>	<p>CMCT SIEP</p>



<p>3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p>	<p>y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.</p>	<p>3.23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.</p>	<p>CMCT</p>
<p>3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.</p>	<p>Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el</p>	<p>3.24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.</p>	<p>CMCT SIEP</p>

<p>3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.</p>	<p>plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.</p>	<p>3.25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.</p>	<p>CMCT CAA</p>
---	---	---	---------------------

<b>MATERIA</b>	<b>EPVA</b>	<b>CURSO</b>	<b>SEGUNDO DE ESO</b>	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>10- 12 SESIONES</b>
<b>N.º DE UDI:4</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>LA COMPOSICIÓN</b>			
<b>ELEMENTOS TRASVERSALES</b>	Competencias personales y habilidades sociales, uso de las TICS. Habilidades de comunicación, empatía e igualdad de oportunidades.				
<b>JUSTIFICACIÓN/CONTEXTUALIZACIÓN</b>					
<p><i>En esta unidad de Educación Plástica, Visual y Audiovisual comenzamos con un elemento del lenguaje como es la composición, abordando los elementos necesarios para su definición y comprensión en la comunicación visual y plástica. La utilidad de la composición como trasmisor de mensajes al servicio de la estética y la transmisión de sentimientos. Hoy en día lo visual invade todo, y abordarlo desde el punto de vista técnico, aportará sentido al continuo flujo de información visual al que estamos expuestos. Los temas relativos al lenguaje técnico sientan las bases de lo geométrico como elementos básicos del lenguaje visual, así como el tema introductorio de Historia del Artes, el surrealismo, como ejemplo de la funcionalidad comunicativa de la creación de imágenes como vehículo de transmisión de mensajes.</i></p>					

<b>CONCRECIÓN CURRICULAR</b>				
<b>Objetivos de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>	<b>C.C.</b>

<p>1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.</p> <p>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.</p> <p>3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.</p> <p>4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.</p>	<p>1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p>	<p><b>Bloque 1. Expresión Plástica.</b></p> <p>Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. EL claroscuro. Composición, Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. El collage. Técnicas de estampación. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de deshecho.</p>	<p>1.4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p> <p>1.4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito</p> <p>1.4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>1.4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</p>	<p>CAA SIEP CEC</p>
<p>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.</p>	<p>1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p>		<p>1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>1.8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p>	<p>CD CSC</p>
<p>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.</p>	<p>1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p>		<p>1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>	<p>CAA CSC SIEP CEC</p>
<p>7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.</p> <p>8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.</p>	<p>1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera.</p>		<p>1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>1.11.7. 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.</p>	<p>CAA SIEP CEC</p>

<p>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.</p>	<p>2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</p>	<p><b>Bloque 2. Comunicación Audiovisual.</b> Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística.</p>	<p>2.1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p>	<p>CMCT CEC</p>
<p>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.</p>	<p>2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p>	<p>Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.</p>	<p>2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p>	<p>CAA CSC CEC</p>

<p>3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p>	<p><b>Bloque 3. Dibujo Técnico.</b></p> <p>Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas.</p> <p>Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.</p> <p>Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusi y el mosaico romano. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.</p>	<p>3.26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos</p>	<p>CMCT SIEP</p>
---	---	---	----------------------



MATERIA	EPVA	CURSO	SEGUNDO DE ESO	TEMPORALIZACIÓN	12- 15 SESIONES
N.º DE UDI:5	TÍTULO	EL VOLUMEN			
ELEMENTOS TRASVERSALES	Competencias personales y habilidades sociales, uso de las TICS. Habilidades de comunicación, empatía e igualdad de oportunidades.				
<b>JUSTIFICACIÓN/CONTEXTUALIZACIÓN</b>					
<p><i>En esta unidad de Educación Plástica, Visual y Audiovisual comenzamos con la introducción del concepto del volumen, abordando tanto el concepto como la representación simulada del mismo, sensación de profundidad, claroscuro, el estudio de las sombra, necesarios en la representación visual y plástica. La utilidad de los conocimientos de estos contenidos para reconocer y entender imágenes en la vida cotidiana, la publicidad, estética y la transmisión de sentimientos. Hoy en día lo visual invade todo, y abordarlo desde el punto de vista técnico, aportará sentido al continuo flujo de información visual al que estamos expuestos. El tema introductorios de Historia del Artes, con el neoplasticismo, como claro ejemplo de vanguardia expresiva y comunicativa de la creación de imágenes como vehículo de trasmisión de mensajes. Los temas relativos al lenguaje técnico sientan las bases de lo geométrico como elementos básicos del lenguaje visual, del plano a las formas tridimensionales, con el estudio de los diferentes sistemas de representación técnica.</i></p>					

<b>CONCRECIÓN CURRICULAR</b>				
Objetivos de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Criterios de evaluación	Contenidos	Estándares de aprendizaje	C.C.
<p>1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.</p> <p>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.</p> <p>3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.</p>	1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	<p><b>Bloque 1. Expresión Plástica.</b></p> <p>Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. EL claroscuro. Composición, Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la</p>	1.3.1. 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...)	CAA CEC
	1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.		1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	CAA CSC SIEP CEC



<p>4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera.</p>	<p>creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. El collage. Técnicas de estampación. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de deshecho.</p>	<p>1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>1.11.2. 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.</p> <p>1.11.7. 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.</p>	<p>CAA SIEP CEC</p>
--	--	--	---	-----------------------------

<p>7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.</p> <p>8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p>	<p><b>Bloque 2. Comunicación Audiovisual.</b></p> <p>Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado.</p> <p>Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística.</p> <p>Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.</p> <p>Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.</p>	<p>2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p>	<p>CAA CSC CECC</p>
---	--	--	---	-----------------------------

<p>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.</p>	<p><b>Bloque 3. Dibujo Técnico.</b></p> <p>Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas.</p> <p>Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.</p> <p>Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.</p> <p>Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.</p> <p>Tangencia y rebases. Tangencia entre</p>	<p>3.27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</p>	<p>CMCT CAA</p>
<p>3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</p>	<p>Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.</p> <p>Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.</p> <p>Tangencia y rebases. Tangencia entre</p>	<p>3.28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</p>	<p>CMCT CAA</p>

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

tangencias y eniaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

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

CMCT  
CAA

<b>MATERIA</b>	<b>EPVA</b>	<b>CURSO</b>	<b>SEGUNDO DE ESO</b>	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>10- 12 SESIONES</b>
<b>N.º DE UDI:6</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>EL LENGUAJE DEL DISEÑO</b>			
<b>ELEMENTOS TRASVERSALES</b>	Competencias personales y habilidades sociales, uso de las TICS. Habilidades de comunicación, empatía e igualdad de oportunidades.				
<b>JUSTIFICACIÓN/CONTEXTUALIZACIÓN</b>					
<p><i>En esta unidad de Educación Plástica, Visual y Audiovisual comenzamos con la introducción del lenguaje del diseño, como se ha de proyectar, abordando los elementos necesarios para el desarrollo del mismo. La utilidad de las imágenes y el diseño en la vida cotidiana, la publicidad, estética y la transmisión de sentimientos. Hoy en día lo visual invade todo, y abordarlo desde el punto de vista técnico, aportará sentido al continuo flujo de información visual al que estamos expuestos. Los temas relativos al lenguaje técnico sientan las bases de lo geométrico como elementos básicos del lenguaje visual, concretamente con las normas de acotación, normalización y acotación.</i></p>					

<b>CONCRECIÓN CURRICULAR</b>				
<b>Objetivos de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>	<b>C.C.</b>

<p>1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.</p> <p>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.</p> <p>3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p>	<p><b>Bloque 1. Expresión Plástica.</b></p> <p>Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. EL claroscuro. Composición, Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. El collage. Técnicas de estampación. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de deshecho.</p>	<p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p>	<p>CD CSC</p>
---	--	--	--	-------------------

<p>7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.</p> <p>8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p>	<p>Bloque 2. Comunicación Audiovisual.</p> <p>Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado.</p> <p>Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.</p> <p>Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.</p>	<p>14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p>	<p>CAA CSC SIEP</p>
---	--	--	--	-----------------------------





MATERIA	EPVA	CURSO	SEGUNDO DE ESO	TEMPORALIZACIÓN	9- 10 SESIONES
N.º DE UDI:7	TÍTULO	EL LENGUAJE AUDIOVISUAL			
ELEMENTOS TRASVERSALES	Competencias personales y habilidades sociales, uso de las TICS. Habilidades de comunicación, empatía e igualdad de oportunidades.				
<b>JUSTIFICACIÓN/CONTEXTUALIZACIÓN</b>					
<p><i>En esta unidad de Educación Plástica, Visual y Audiovisual comenzamos con la introducción del lenguaje audiovisual, abordando los elementos necesarios en la comunicación visual y los lenguajes. Los elementos y la estructura del lenguaje audiovisual, así como los géneros existentes concluyendo con los procesos de realización de una obra, con la finalidad publicitaria, estética y la transmisión de sentimientos. Del cómic a la animación, y de la fotografía al cine, como evolución en el proceso creativo visual y audiovisual, para desembocar en las nuevas tecnologías audiovisuales.</i></p>					

<b>CONCRECIÓN CURRICULAR</b>				
Objetivos de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Criterios de evaluación	Contenidos	Estándares de aprendizaje	C.C.
<p>1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.</p> <p>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.</p> <p>3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.</p> <p>4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión,</p>	2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	<p><b>Bloque 2. Comunicación Audiovisual.</b></p> <p>Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado.</p> <p>Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos</p>	2.1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	CMCT CEC
	2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.		2.7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 2.7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.	CD CSC SIEP
	2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.		2.8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	CCL CSC SIEP

<p>su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.</p> <p>8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.</p> <p>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</p>	<p>2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</p> <p>2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p> <p>2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p> <p>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.</p>	<p>del comic. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.</p> <p>Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="1487 204 1921 352">2.9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</td> <td data-bbox="1928 204 2058 352">CMCT SIEP</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1487 357 1921 665">2.12.1. 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.</td> <td data-bbox="1928 357 2058 665">CCL CSC SIEP</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1487 670 1921 783">2.14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</td> <td data-bbox="1928 670 2058 783">CAA CSC SIEP</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1487 788 1921 1016">2.15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje</td> <td data-bbox="1928 788 2058 1016">CAA CSC CEC</td> </tr> </table>	2.9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	CMCT SIEP	2.12.1. 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.	CCL CSC SIEP	2.14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	CAA CSC SIEP	2.15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje	CAA CSC CEC
2.9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	CMCT SIEP										
2.12.1. 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.	CCL CSC SIEP										
2.14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	CAA CSC SIEP										
2.15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje	CAA CSC CEC										

<p>consecución.</p> <p>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.</p>	<p>2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>		<p>2.16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada</p>	<p>CD CSC SIEP</p>
--	--	--	---	----------------------------

#### 4. DISTRIBUCION DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE POR CURSOS Y UNIDADES DIDÁCTICAS 4ºESO:

En el Cuarto curso de Secundaria el objetivo es profundizar en la capacidad de percepción, analizando el entorno natural y cultural para sintetizar, de forma creativa y personal, sus principales elementos constitutivos bajo un proceso creativo personal, de manera que el alumno aprenda a comunicarse utilizando los lenguajes visuales. Desarrolla capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales trabajando dos aspectos didácticos básicos: la comprensión y la expresión.

Los contenidos para el cuarto curso de Educación Secundaria se han distribuido en seis Unidades Didácticas.

Cada U.D. está dividida en tres bloques:

1. Leguaje expresivo o técnico: en él se desarrollan los contenidos y procedimientos.
2. Taller práctico: actividades desarrolladas mediante técnicas artísticas, plásticas, e informáticas.
3. Resumen y Evaluación: incluye un mapa conceptual y actividades de evaluación de contenidos.

Para facilitar el trabajo en clase y el individual los alumnos disponen de una variada gama de recursos: láminas de dibujo, actividades interactivas, galería de imágenes (power point) y enlaces a internet. Además el alumno puede consultar un anexo artístico

La información básica se acompaña de observaciones de la realidad a través de imágenes fotográficas, trabajos de artistas y dibujos e ilustraciones gráfico-plásticas. En el apartado de Arte y técnicas el alumno dispone del análisis de una obra artística, que incluye un ficha técnica, un análisis formal y un breve comentario de dicha obra.

Paralelamente a la transmisión y recordatorio de conceptos, se plantean variadas y flexibles actividades en las que el alumno/a puede ejercitar los conocimientos adquiridos, tratando de potenciar, siempre, su capacidad de observación, imaginación y expresión

El aprendizaje debe ser fruto de una intensa actividad por parte estudiante basado en la observación, la relación entre los conocimientos, el análisis y comprobación de los mismos y el intercambio de puntos de vista con los compañeros y con el profesor/a.

El planteamiento general del curso responde a la siguiente sistematización de las Unidades Didácticas, precedidas por un capítulo introductorio sobre los materiales y las técnicas gráfico-plásticas que todo estudiante debe conocer para desarrollar el curso:

<b>UNIDADES DIDÁCTICAS</b>	<b>TEMPORIZACIÓN</b>
1. La imagen: comunicación visual y técnicas	Primer trimestre.....Unidades 1-3
2. Arte gráficas y Diseño.	Segundo trimestre.....Unidades 2-4-6.
3. Imagen y sonido.	Tercer trimestre.....Unidades 5
4. Dibujo Técnico I.	
5. Dibujo Técnico II.	
6. El proceso de creación	

MATERIA	EPVA	CURSO	CUARTO DE ESO	TEMPORALIZACIÓN	10- 12SESIONES
N.º DE UDI:1	TÍTULO	COMUNICACIÓN E IMÁGENES			
ELEMENTOS TRASVERSALES	Competencias personales y habilidades sociales, uso de las TICS. Habilidades de comunicación, empatía e igualdad de oportunidades. Tolerancia a la interculturalidad, convivencia.				
<b>JUSTIFICACIÓN/CONTEXTUALIZACIÓN</b>					
<p><i>En esta unidad de Educación Plástica, Visual y Audiovisual comenzamos con la introducción del lenguaje comunicativo de la imagen, abordando los elementos necesarios en la comunicación visual y los canales. La utilidad de las imágenes en la vida cotidiana, la publicidad, estética y la transmisión de sentimientos, además de ver como se componen, puntos de vista y encuadres. Hoy en día lo visual invade todo, y abordarlo desde el punto de vista técnico, aportará sentido al continuo flujo de información visual al que estamos expuestos. Las imágenes complejas y simples, qué pretenden y como analizarlas para entender y comprender el complejo lenguaje del mensaje visual. Los temas relativos de Historia del Artes con el surrealismo y neoplasticismo como ejemplo de la funcionalidad comunicativa de la creación de imágenes como vehículo de trasmisión de mensajes. Las distintas técnicas artísticas como vehículo de los mensajes plásticos, concluyendo con la novedad plásticas de las nuevas tecnologías.</i></p>					

<b>CONCRECIÓN CURRICULAR</b>				
Objetivos de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Criterios de evaluación	Contenidos	Estándares de aprendizaje	C.C..

<p>1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.</p> <p>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.</p> <p>3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.</p>	<p>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.</p>	<p><b>Bloque 1. Expresión plástica.</b></p> <p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.</p>	<p>1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p>	<p>CSC SIEP CEC</p>
<p>4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.</p> <p>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.</p>	<p>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.</p>		<p>1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>1.2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>1.2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color</p>	<p>CD SIEP CEC</p>
<p>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.</p> <p>7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.</p> <p>8. Representar la realidad de manera objetiva,</p>	<p>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.</p>		<p>1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>1.3.2. 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.</p>	<p>CAA CSC SIEP</p>

<p>conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>	<p>CAA CSC SIEP</p>
	<p>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.</p>	<p>1.5.1. 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.</p> <p>1.5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen</p>	<p>CCL CSC CEC</p>

MATERIA	EPVA	CURSO	CUARTO DE ESO	TEMPORALIZACIÓN	10- 12 SESIONES
N.º DE UDI:2	TÍTULO	ARTES GRÁFICAS Y DISEÑO.			
ELEMENTOS TRASVERSALES	ARTES GRÁFICAS Y DISEÑO Competencias personales y habilidades sociales, uso de las TICS. Habilidades de comunicación, empatía e igualdad de oportunidades.				
<b>JUSTIFICACIÓN/CONTEXTUALIZACIÓN</b>					
<p><i>En esta unidad de Educación Plástica, Visual y Audiovisual comenzamos con la introducción del lenguaje de las artes gráficas y el diseño, abordando los elementos necesarios del proceso de creación artística, el diseño de mensajes y alguno de los elementos necesarios como la tipografía. El diseño se aborda desde diferentes manifestaciones artísticas, que a través de la historia del arte ha posibilitado la realidad en favor de la publicidad, la mercadería o los elementos cotidianos que nos rodean. El cartel, el diseño de logos e imágenes de empresa, el diseño editorial, la señalización, el embalaje, o los objetos domésticos. Hoy en día lo visual invade todo, y abordarlo desde el punto de vista técnico, aportará sentido al continuo flujo de información visual al que estamos expuestos.</i></p>					

<b>CONCRECIÓN CURRICULAR</b>				
Objetivos de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Criterios de evaluación	Contenidos	Estándares de aprendizaje	C.C.
<p>1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.</p> <p>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.</p> <p>3. Emplear el lenguaje plástico, visual y</p>	<p>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.</p>	<p><b>Bloque 1. Expresión plástica.</b></p> <p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas. Técnicas de expresión gráfico plásticas: dibujo artístico</p>	<p>1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>1.2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>1.2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p>	<p>CD SIEP CEC</p>



<p>3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.</p> <p>4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.</p> <p>8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.</p>	<p>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.</p>	<p>granco-plásticas. dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.</p>	<p>1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>1.3.2. 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.</p>	<p>CAA CSC SIEP</p>
<p>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.</p> <p>10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad</p>	<p>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.</p>	<p><b>Bloque 3. Fundamentos del diseño.</b></p> <p>Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. Movimientos en el plano y creación de sub módulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de</p>	<p>3.1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>3.1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p>	<p>CSC SIEP CEC</p>

la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

<p>3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p>	<p>diseño ornamental en construcciones de origen nazarí. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.</p>	<p>3.2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p>	<p>CD CEC</p>
<p>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.</p>		<p>3.3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. 3.3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. 3.3.3. 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. 3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. 3.3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.</p>	<p>CAA SIEP CEC</p>

<b>MATERIA</b>	<b>EPVA</b>	<b>CURSO</b>	CUARTO DE ESO	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	12- 15 SESIONES
<b>N.º DE UDI:3</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>IMAGEN Y SONIDO</b>			
<b>ELEMENTOS TRASVERSALES</b>	<p align="center"><b>IMAGEN Y SONIDO</b></p> Competencias personales y habilidades sociales, uso de las TICs. Habilidades de comunicación, empatía e igualdad de oportunidades. Tolerancia a la interculturalidad, convivencia.				
<b>JUSTIFICACIÓN/CONTEXTUALIZACIÓN</b>					
<p><i>En esta unidad de Educación Plástica, Visual y Audiovisual comenzamos con la introducción del lenguaje comunicativo de la imagen y sonido, abordando realizaciones como el cine y la televisión, los elementos necesarios para entender estos recursos en la comunicación visual y los canales. La utilidad de la imagen y sonido, en la concreción de estos recursos como vehículo de conocimiento en la vida cotidiana, la publicidad, estética y la transmisión de sentimientos. Hoy en día lo visual invade todo, y abordarlo desde el punto de vista técnico, aportará sentido al continuo flujo de información visual al que estamos expuestos. El cine, la televisión, el cómic y su lenguaje como vehículo contextualizador. Los temas relativos a las técnicas digitales como elementos de vanguardia del lenguaje visual y de creación de las diferentes realidades de animación.</i></p>					

<b>CONCRECIÓN CURRICULAR</b>				
<b>Objetivos de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>	<b>C.C..</b>

<p>1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.</p> <p>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.</p> <p>3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.</p> <p>4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.</p> <p>8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>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.</p>	<p><b>Bloque 1. Expresión plástica.</b></p> <p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico plástica.</p> <p>Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.</p>	<p>1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>1.3.2. 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.</p>	<p>CAA CSC SIEP</p>
	<p>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</p>	<p><b>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.</b></p> <p>Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.</p> <p>Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referente en cine, televisión y publicidad. La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis.</p>	<p>4.1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>4.1.2. Realiza un <i>storyboard</i> a modo de guion para la secuencia de una película.</p>	<p>CCL CSC SIEP</p>

<p>4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p>	<p>Proyectos visuales y audiovisuales. planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.</p>	<p>4.2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. 4.2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. 4.2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p>	<p>CAA CSC CEC</p>
<p>4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>		<p>4.3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. 4.3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. 4.3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p>	<p>CD SIEP</p>
<p>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.</p>		<p>4.4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>	<p>CCL CSC</p>

MATERIA	EPVA	CURSO	CUARTO DE ESO	TEMPORALIZACIÓN	15- 20 SESIONES
N.º DE UDI:4	TÍTULO	DIBUJO TÉCNICO I			
ELEMENTOS TRASVERSALES	Competencias personales y habilidades sociales, uso de las TICS. Habilidades de comunicación, empatía e igualdad de oportunidades. Tolerancia a la interculturalidad, convivencia.				
JUSTIFICACIÓN/CONTEXTUALIZACIÓN					
<p><i>En esta unidad de Educación Plástica, Visual y Audiovisual comenzamos con la representación objetiva de lo que nos rodea, concretamente con el dibujo técnico, abordando los elementos necesarios en la representatividad de lo cotidiano, normalizando y reglando lo proyectado. La utilidad de los procesos creativos fundamentados en los contenidos técnicos nos ayuda a justificar y clarificar los procesos constructivos de lo que os rodea en la vida cotidiana, la publicidad, estética y la transmisión de sentimientos. Hoy en día lo visual invade todo, y abordarlo desde el punto de vista técnico, aportará sentido al continuo flujo de información visual al que estamos expuestos. El plano y su lenguaje como vehículo contextualizador. Los temas relativos al lenguaje técnico sientan las bases de lo geométrico como elementos básicos del lenguaje visual, así como los temas introductorios de Historia del Artes con el Op-art o arte óptico como claro ejemplo de la funcionalidad comunicativa de la creación de imágenes como vehículo de trasmisión de mensajes.</i></p>					

CONCRECIÓN CURRICULAR				
Objetivos de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Criterios de evaluación	Contenidos	Estándares de aprendizaje	C.C..

<p>1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.</p> <p>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.</p> <p>3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.</p> <p>4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.</p> <p>8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>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.</p>	<p><b>Bloque 2. Dibujo técnico.</b></p> <p>Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano. Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.</p> <p>Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.</p> <p>Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.</p>	<p>2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</p> <p>2.1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>2.1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>2.1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p>	<p>CMCT CAA</p>
	<p>2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>		<p>2.3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>	<p>CMCT CD SIEP</p>

<b>IDENTIFICACIÓN</b>					
<b>MATERIA</b>	<b>EPVA</b>	<b>CURSO</b>	<b>CUARTO DE ESO</b>	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>12- 15 SESIONES</b>
<b>N.º DE UDI:5</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>DIBUJO TÉCNICO II</b>			
<b>ELEMENTOS TRASVERSALES</b>	Competencias personales y habilidades sociales, uso de las TICS. Habilidades de comunicación, empatía e igualdad de oportunidades. Tolerancia a la interculturalidad, convivencia.				
<b>JUSTIFICACIÓN/CONTEXTUALIZACIÓN</b>					
<p><i>En esta unidad de Educación Plástica, Visual y Audiovisual comenzamos con la introducción del concepto del volumen, abordando la representación gráfica a través de los sistemas de representación de la geometría descriptiva, abordarlo desde el punto de vista técnico, aportará sentido al continuo flujo de información visual al que estamos expuestos. Esta unidad es lenguaje técnico propiamente dicha, donde se asientan las bases de lo geométrico como elementos definitoria de la forma tridimensional, del plano a las formas tridimensionales, con el estudio de los diferentes sistemas de representación técnica. En cuanto a técnicas artísticas y nuevas tecnologías, se abordarán concreciones realizadas a lo largo de la historia del arte, del lenguaje técnico tridimensional.</i></p>					

<b>CONCRECIÓN CURRICULAR</b>				
<b>Objetivos de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>	<b>C.C.</b>



<p>1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.</p> <p>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.</p> <p>3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.</p> <p>4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>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.</p>	<p><b>Bloque 2. Dibujo técnico.</b></p> <p>Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño.</p> <p>Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano. Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de</p>	<p>2.2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p>2.2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p> <p>2.2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p>	<p>CMCT CSC CEC</p>
--	--	---	--	-----------------------------

<p>aprendizajes.</p> <p>7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.</p> <p>8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.</p>	<p>2.3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>	<p>CMCT CD SIEP</p>
--	--	---	--	-----------------------------

MATERIA					
MATERIA	EPVA	CURSO	CUARTO DE ESO	TEMPORALIZACIÓN	10- 12 SESIONES
<b>N.º DE UDI:6</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>EL PROCESO DE CREACIÓN</b>			
<b>ELEMENTOS TRASVERSALES</b>	Competencias personales y habilidades sociales, uso de las TICS. Habilidades de comunicación, empatía e igualdad de oportunidades. Tolerancia a la interculturalidad, convivencia.				
<b>JUSTIFICACIÓN/CONTEXTUALIZACIÓN</b>					

En esta unidad de Educación Plástica, Visual y Audiovisual comenzamos con el conocimiento de cómo proyectar y cuáles son sus fases. El diseño como concreción del proceso del proyecto, además de ejemplificar todo con la estrategia y diseño de un blog personal. Este tema concluye la materia con unas pinceladas en el proceso de creación y diseño de las distintas disciplinas artísticas y creadoras.

CONCRECIÓN CURRICULAR				
Objetivos de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Criterios de evaluación	Contenidos	Estándares de aprendizaje	C.C..
<p>1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.</p> <p>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.</p> <p>3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.</p> <p>4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.</p> <p>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.</p> <p>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 conocimientos.</p>	<p>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.</p>	<p><b>Bloque 1. Expresión plástica.</b></p> <p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico plástica.</p> <p>Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las Creaciones personales.</p> <p>Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes representativas y distintas técnicas.</p>	<p>1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>1.2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>1.2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p>	<p>CD SIEP CEC</p>
	<p>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.</p>		<p>1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>1.3.2. 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.</p>	<p>CAA CSC SIEP</p>

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.

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.

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.

imagenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

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

CAA  
CSC  
SIEP

1.5.1. 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.

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

CCL  
CSC  
CEC

<p>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.</p>	<p>Bloque 3. Fundamentos del diseño.</p> <p>Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares.</p> <p>Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética.</p> <p>Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño.</p> <p>Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.</p>	<p>3.3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p> <p>3.3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p>3.3.3. 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.</p> <p>3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>3.3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.</p>	<p>CAA SIEP CEC</p>
--	---	--	-----------------------------

## **TEMAS TRANSVERSALES.**

Como se recoge en el Art. 39 de la LEA las actividades de las enseñanzas tomarán en consideración como elementos transversales el fortalecimiento del respeto de los derechos humanos y de las libertades fundamentales y los valores que preparan al alumnado para asumir una vida responsable en una sociedad libre y democrática.

El currículo muestra la presencia de temas transversales, entendidos éstos como un conjunto de contenidos que no forman parte de ninguna de las áreas, pero que deben estar presentes en todo el proceso educativo, cooperando todas las áreas en su tratamiento.

Entiéndanse como temas transversales los siguientes: educación moral y cívica, educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos, educación ambiental, educación para la paz, educación para el consumidor, educación para la salud y educación vial.

La presencia de estos temas se orienta hacia la educación de actitudes y la formación de valores. Su relación con la asignatura puede condicionarse al:

- Análisis crítico de mensajes publicitarios dirigidos al consumidor: se pretende hacer conscientes a los alumnos/as de la influencia de los anuncios gráficos y de los spots publicitarios en la creación de necesidades de consumo.
- Estudio de los valores emotivos del color y del uso adecuado del mismo.
- Análisis crítico de valores estéticos en el entorno natural y social y en las actitudes de respeto al medio ambiente.
- Análisis crítico de diseños de todo tipo (gráfico, arquitectónico, urbanístico, etc.) considerando la adecuación de los mismos al consumidor, a la salud y al medio ambiente.
- Debate y trabajos colectivos, en los que se busca el espíritu cooperativo, el desarrollo de las capacidades de relación interpersonal y la contribución a la toma de conciencia del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los compañeros.

Este Departamento se propone tratar los siguientes temas transversales:

- Educación para la salud.
- Educación moral y cívica.
- Educación ambiental.
- Educación por la paz.
- Educación por la igualdad de oportunidades entre distintos sexos.
- Educación vial.

- Educación del consumidor.

Para el desarrollo de estos temas, será necesario un tratamiento práctico de los mismos, es por ello que hay que estudiar cómo afectan a los alumnos para incluirlos como contenidos específicos.

En general los temas transversales, siempre que el desarrollo de las unidades lo permita, se incluirán como temas protagonistas de las actividades. Por ejemplo: la realización de un cartel, aparte de los contenidos conceptuales y procedimentales de diseño, composición, color, ...etc. ; el tema a tratar puede ser cualquiera de los transversales.

Por otro lado el departamento intentará también desarrollar los temas transversales en actividades compartidas con otros departamentos.

## **7. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVES.**

Las COMPETENCIAS CLAVES se conciben como el conjunto de habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales que pueden y deben ser alcanzadas a lo largo de la enseñanza obligatoria por todo el alumnado, respetando las características individuales. Estas competencias son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo.

De acuerdo con el R.D. 1105/2014 la Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye, especialmente, a adquirir las siguientes competencias:

- a) Conciencia y expresiones culturales (CEC)
- b) Comunicación Lingüística (CCL)
- c) Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT)
- d) Competencia Digital (CD)
- e) Competencia social y cívica (CSC)
- f) Competencia aprender a aprender (CAA)
- g) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP)

Dichas competencias claves sustituyen a las COMPETENCIAS CLAVES desarrolladas en el RD 1631/2006, según la siguiente relación.

La competencia es la capacidad de poner en práctica de forma integrada, en contextos y situaciones diferentes, los conocimientos, las habilidades y las actitudes personales adquiridas. Podría definirse, por tanto, como el conjunto de recursos que pueden movilizar un sujeto de forma integrada para resolver con eficacia una situación en un contexto dado.

Las competencias clave deberán estar estrechamente vinculadas a los objetivos de la etapa y tienen las características siguientes:

- Promueven el desarrollo de capacidades.
- Tienen en cuenta el carácter aplicativo de los aprendizajes, ya que se entiende que una persona “competente” es aquella capaz de resolver los problemas propios de su ámbito de actuación.
- Se basan en su carácter dinámico, puesto que se desarrollan de manera progresiva y pueden ser adquiridas en situaciones e instituciones formativas diferentes.
- Tienen un carácter interdisciplinar y transversal, puesto que integran aprendizajes procedentes de distintas disciplinas.
- Son un punto de encuentro entre la calidad y la equidad, por cuanto que pretenden garantizar una educación que dé respuesta a las necesidades reales de nuestra época.

El alumnado debe alcanzar un adecuado nivel de adquisición de las competencias clave al acabar la etapa de a ESO; de ese modo, contará con los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para su desarrollo personal y su adecuada inserción en la sociedad y en el mundo laboral, que le servirán de base para un aprendizaje a lo largo de la vida.

La adquisición eficaz de las competencias clave por parte del alumnado y su contribución al logro de los objetivos de la etapa, desde un carácter interdisciplinar y transversal, requiere del diseño de actividades de aprendizaje integradas que permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

El desarrollo de las competencias claves es el siguiente:

**Comunicación lingüística, referida a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, tanto en lengua española como en lengua extranjera.** La Educación Plástica Visual y Audiovisual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación lingüística.

- Desarrollar la capacidad lingüística en el área de las artes visuales con el objeto de comunicar mejor las ideas
- Adquirir un vocabulario específico en relación a los diferentes agentes o significantes plásticos.
- Obtener y procesar información mediante la lectura y el estudio de contenidos artísticos.
- Elaborar mensajes escritos sobre contenidos artísticos.

**Competencia matemática y Competencias claves en Ciencia y Tecnología**



**La competencia matemática entendida como la habilidad para utilizar números y operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión del razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones y para resolver problemas relacionados con la vida diaria y el mundo laboral.**

Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo del área, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas, contribuyen a que el alumnado adquiera competencia matemática.

- Conocer diferentes materiales e instrumentos de trazado técnico.
- Desarrollar capacidades y habilidades relacionadas con el trazado geométrico.
- Conocer diferentes métodos geométricos y utilizarlos correctamente.
- Conocer trazados geométricos elementales para llegar a soluciones más complejas.
- Desarrollar capacidades abstractas con el objeto de entender cómo se aprecia y se representa la realidad espacial.
- Conocer diferentes códigos científicos y matemáticos de representación de formas.
- Utilizar el conocimiento geométrico en producciones personales.

**Las COMPETENCIAS CLAVES en ciencia y tecnología, que recogerán la habilidad para la comprensión de los sucesos, la predicción de las consecuencias y la actividad sobre el estado de salud de las personas y la sostenibilidad medioambiental.**

La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a la adquisición de la competencia Competencias claves en Ciencia y Tecnología mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico.

- Observar y descubrir la relación entre el mundo natural y el artificial.
- Utilizar técnicas concretas para la descripción de las formas corpóreas.
- Aplicar procedimientos para el estudio y descripción del entorno.
- Relacionar procedimientos artísticos con el mundo natural.

**Competencia digital, entendida como la habilidad para buscar, obtener, procesar y comunicar la información y transformarla en conocimiento, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como un elemento esencial para informarse y comunicarse.** La

importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia y a las tecnologías de la información expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información.

- Utilizar las tecnologías de la información para el desarrollo de los objetivos del área.
- Aplicar las tecnologías de la información en las actividades en el aula.
- Conocer y adquirir capacidad en el uso las tecnologías de la información para la obtención y tratamiento de imágenes y contenidos artísticos.
- Conocer y adquirir capacidad en el uso de medios tecnológicos concretos para el tratamiento del color en la imagen.

- Elaborar mensajes multimedia que fomenten la cultura, el arte y los derechos humanos.
- Colaborar en la elaboración de una revista digital de contenido artístico.

**Aprender a aprender.** A la competencia Aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa.

- Utilizar la técnica y los conocimientos adquiridos en situaciones diferentes.
- Observar con el fin de adquirir información suficiente y relevante.
- Favorecer la reflexión sobre los procesos creativos.

**Competencias sociales y cívicas, entendidas como aquéllas que permiten vivir en sociedad, comprender la realidad social del mundo en que se vive y ejercer la ciudadanía democrática.** Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la competencia Sociales y Cívicas. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales.

- Respetar las normas de funcionamiento de las aulas de Educación Plástica Visual y Audiovisual y de dibujo.
- Trabajar en equipo, aportando ideas, soluciones y respetando las de los demás.
- Trabajar en creaciones plásticas, expresando vivencias y emociones.
- Cuidar y conservar los materiales e instrumentos de dibujo técnico y el material informático y utilizarlos convenientemente en el proceso descriptivo.
- Cuidar y conservar la biblioteca del aula.
- Trabajar en equipo cooperando y siendo responsable de los actos.
- Trabajar en equipo cooperando en la elaboración de una revista digital de contenido artístico.

**Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, que incluye la posibilidad de optar con criterio propio y espíritu crítico y llevar a cabo las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida y hacerse responsable de ella. Incluye la capacidad emprendedora para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto.** Colabora en gran medida en la adquisición de Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor dado que sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma:

- Desarrollar la creatividad y favorecer iniciativas personales basadas en la investigación y experimentación.
- Desarrollar estrategias de planificación, teniendo presente diferentes posibilidades creativas.
- Planificar los procesos creativos, siendo autocrítico con los resultados.

- Favorecer la creatividad e imaginación en la búsqueda de formas, planificando el proceso creativo.

**Conciencia y expresiones culturales, que supone apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de disfrute y enriquecimiento personal y considerarlas como parte del patrimonio cultural de los pueblos.** La Educación Plástica

Visual y Audiovisual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural. El alumnado aprende a:

- Conocer y aprender a valorar el patrimonio arqueológico y cultural de Andalucía
- Conocer y diferenciar los distintos códigos artísticos que se dan en las manifestaciones plásticas.
- Conocer diferentes códigos artísticos y utilizar las técnicas y los recursos que le son propios.
- Trabajar con materiales y técnicas concretas experimentando con sus posibilidades visuales.
- Facilitar la expresión y comunicación artística personal
- Conocer el entorno y aplicar diversas técnicas en su descripción.
- Facilitar la expresión y comunicación a través del color.
- 

## 8. EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA:

La evaluación del aprendizaje de los alumnos en esta etapa educativa, debe ser continua e integradora, proporcionar información sobre la evaluación de las capacidades de observación, expresión, memoria visual, sentido crítico, así como el conocimiento y destreza en el uso del vocabulario, técnicas, materiales y conceptos específicos del Área.

La evaluación como proceso debe contemplar una primera fase de diagnóstico, identificando la situación inicial de los alumnos / as en relación con las capacidades a desarrollar.

A partir de esta fase inicial, el proceso debe revestir un carácter cualitativo y explicativo, interpretando datos e información para la valoración de la evolución en los esquemas de conocimiento de los alumnos/as.

La evaluación de todo el proceso y no sólo en momentos puntuales y aislados. De igual modo será:

- Continua, global y diferenciada.
- De carácter formativo y cualitativo.
- Contextualizada, es decir, adaptada a las características propias del contexto escolar y de la comunidad educativa donde se inscribe el Centro de Educación Secundaria. De igual modo, los objetivos, contenidos, y criterios de evaluación serán adaptados al contexto del centro y a las características del alumnado.

- Individualizada, teniendo como punto de referencia básico el desarrollo del propio alumnado.

Tres son los momentos, fundamentalmente, del proceso de evaluación: inicial, continua y final:

- INICIAL. Se realizará una evaluación inicial que nos dará a conocer la situación de partida en la que se encuentra el alumnado, con respecto a la materia y a los demás compañeros del mismo grupo, partiendo de los resultados obtenidos en los cuestionarios elaborados a tal efecto.
- CONTINUA. Una evaluación procesual en la que se evalúen los conceptos, utilizando cuestionarios escritos y proponiendo actividades de investigación y ampliación, de procedimientos a través de la observación del alumnado, de su actividad y de los ejercicios prácticos que realiza y de su actitud, con anotaciones diarias en el cuaderno de clase.
- FINAL (sumativa o terminal). Una evaluación final tendrá como resultado la valoración total de la evaluación y actividad académica del alumnado observada en los puntos anteriores.

## **A) CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

En apartados anteriores de este documento, se enumeran y relacionan (véase apartados 3 y 5) contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje y relación con competencias clave por bloques temáticos y cursos.

**Los criterios para calificar al alumnado serán:**

Valoración sobre 100% del total de los BLOQUES:

**PRIMER CICLO de E.S.O.**, tres BLOQUES de contenidos:

Bloque1. Expresión Plástica. 11 Criterios de evaluación. 20%

Bloque 2. Comunicación Audiovisual. 16 Criterios de evaluación.30%

Bloque 3. Dibujo Técnico. 28 Criterios de evaluación. 50%

**SEGUNDO CICLO de E.S.O.4º de E.S.O.** cuatro BLOQUES de contenidos:

Bloque 1. Expresión plástica. 5 Criterios de evaluación. 33%

Bloque 2. Dibujo Técnico. 3 Criterios de evaluación. 20%

Bloque 3. Fundamentos del diseño. 3 Criterios de evaluación. 20%

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia. 4 Criterios de Evaluación. 27%

Cada criterio aporta el mismo peso al bloque, siendo su promedio la nota de cada uno de ellos.

La calificación final del curso es la media de las tres evaluaciones, no obstante se valorarán las condiciones particulares del alumnado, su punto de partida, capacidades, desarrollo y progreso del mismo a lo largo del curso.

## **B) INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:**

Para evaluar los criterios se utilizarán diferentes instrumentos en cada evaluación dado el carácter práctico de la asignatura:

1. Producciones del alumnado: actividades realizadas en clase, trabajos, portfolio...
2. Pruebas: exámenes escritos, orales,...
3. Entrevistas orales: exposiciones de trabajos,...

### **Instrumentos de evaluación:**

- Observación directa en el aula
- Calificación Del Bloc de trabajo.
- Cuaderno de clase.
- Trabajos realizados tanto en grupo como individuales.
- Pruebas específicas que pueden ser tanto escritas, orales como prácticas.

## **C) CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:**

- Se incluyen en este apartado a continuación los documentos por cursos, que se publicarán para conocimientos del alumnado del centro y de las familias:

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Los contenidos de las diferentes unidades didácticas se encuentran repartidos en tres bloques de contenidos, cada uno de estos bloques tienen asignados una serie de criterios de evaluación. Se enumeran a continuación los diferentes criterios de evaluación correspondientes a cada uno de los tres bloques de contenidos y la ponderación de la nota correspondiente a cada bloque.

### **Bloque 1. Expresión plástica (20% repartido por igual por cada criterio)**

#### **1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.**

*Este criterio valora si el alumno es capaz de reconocer la importancia del punto, la línea y el plano en la creación de imágenes propias o ajenas, así como la fluidez para expresar por escrito y oralmente la importancia de estos elementos al analizar diferentes imágenes en las que claramente se identifique estos elementos configuradores*

#### **2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.**

*El criterio mide la capacidad del alumno para observar y reconocer diferentes tipos de ritmos en imágenes sacadas de la realidad y en obras artísticas, así como su capacidad para aplicar los ritmos en composiciones propias.*

#### **3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).**

#### **4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.**

*El criterio permite demostrar si el alumno tiene la suficiente capacidad de análisis para identificar y expresar por escrito y oralmente los elementos básicos de la composición: equilibrio, proporción y ritmo, en las obras de arte, así como si es capaz de aplicar estos principios básicos de la composición a sus propias obras.*

#### **5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.**

*El criterio evalúa si el alumno reconoce los colores primarios, secundarios y complementarios en la síntesis aditiva y sustractiva del color, así como si es capaz de obtener dichos colores de forma experimental aplicándolos a creaciones propias.*

#### **6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.**

*El criterio permite detectar si el alumno ha comprendido las propiedades de los colores luz y los colores materia, así como si es capaz de aplicarlos a volumetrías sencillas realizadas manualmente y con medios digitales, haciendo uso de los colores primarios y también del claroscuro.*

#### **7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.**

*El criterio permite comprobar si el alumno es capaz de diferenciar las texturas en una imagen, así como si es capaz de reproducir alguna de estas texturas en su propia obra con procesos experimentales como el frottage, valorando también las propiedades expresivas de dichas texturas.*

#### **8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.**

*El criterio permite establecer si el alumno es capaz de iniciarse en un proceso creativo sencillo, partiendo de una propuesta inicial que debe elaborar por escrito y con las indicaciones gráficas necesarias, para luego llevarla a la práctica, siguiendo lo establecido inicialmente.*

#### **9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas**

**DEPARTAMENTO DE DIBUJO****MATERIA: EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL****2º ESO**

CURSO 2022-2023

**CONTENIDOS****UNIDADES DIDÁCTICAS****TEMPORALIZACIÓN**

1. La comunicación visual.
2. El color.
3. La forma.
4. La composición.
5. El volumen.
6. El lenguaje del diseño.
7. El lenguaje audiovisual

**TRIMESTRE 1º:** Unidades 1 y 2**TRIMESTRE 2º:** Unidades 3, 4 y 5**TRIMESTRE 3º:** Unidades 6 y 7

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Los contenidos de las diferentes unidades didácticas se encuentran repartidos en tres bloques de contenidos, cada uno de estos bloques tienen asignados una serie de criterios de evaluación. Se enumeran a continuación los diferentes criterios de evaluación correspondientes a cada uno de los tres bloques de contenidos y la ponderación de la nota correspondiente a cada bloque.

### **Bloque 1. Expresión plástica (20% repartido por igual por cada criterio)**

#### **1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.**

*Este criterio valora si el alumno es capaz de reconocer la importancia del punto, la línea y el plano en la creación de imágenes propias o ajenas, así como la fluidez para expresar por escrito y oralmente la importancia de estos elementos al analizar diferentes imágenes en las que claramente se identifique estos elementos configuradores*

#### **2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.**

*El criterio mide la capacidad del alumno para observar y reconocer diferentes tipos de ritmos en imágenes sacadas de la realidad y en obras artísticas, así como su capacidad para aplicar los ritmos en composiciones propias.*

#### **3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).**

#### **4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.**

*El criterio permite demostrar si el alumno tiene la suficiente capacidad de análisis para identificar y expresar por escrito y oralmente los elementos básicos de la composición: equilibrio, proporción y ritmo, en las obras de arte, así como si es capaz de aplicar estos principios básicos de la composición a sus propias obras.*

#### **5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.**

*El criterio evalúa si el alumno reconoce los colores primarios, secundarios y complementarios en la síntesis aditiva y sustractiva del color, así como si es capaz de obtener dichos colores de forma experimental aplicándolos a creaciones propias.*

#### **6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.**

*El criterio permite detectar si el alumno ha comprendido las propiedades de los colores luz y los colores materia, así como si es capaz de aplicarlos a volumetrías sencillas realizadas manualmente y con medios digitales, haciendo uso de los colores primarios y también del claroscuro.*

#### **7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.**

*El criterio permite comprobar si el alumno es capaz de diferenciar las texturas en una imagen, así como si es capaz de reproducir alguna de estas texturas en su propia obra con procesos experimentales como el frottage, valorando también las propiedades expresivas de dichas texturas.*

#### **8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.**



## CONTENIDOS

## UNIDADES DIDÁCTICAS

7. La imagen: comunicación visual y técnicas
8. Arte gráficas y Diseño.
9. Imagen y sonido.
10. Dibujo Técnico I.
11. Dibujo Técnico II.
12. El proceso de creación

## TEMPORALIZACIÓN

**TRIMESTRE 1º:** Unidades 1 y 3

**TRIMESTRE 2º:** Unidades 2 y 4

**TRIMESTRE 3º:** Unidades 5 y 6

**ALUMNOS ABSENTISTAS.**

Un alumno/a será considerado absentista cuando se produzca alguna de las siguientes circunstancias:

- El total de ausencias a clase sin justificar sea igual o exceda en un 25% de las horas asignadas a la asignatura (en un trimestre o durante el curso).
- La ausencia o no presentación a las pruebas exigidas.
- La no presentación de los trabajos y/o las actividades propuestas por el/la profesor/a.

**Los alumnos/as absentistas serán evaluados mediante una prueba final (del trimestre o de final de curso, según corresponda) una vez que presenten las actividades solicitadas en cada caso.**

## 9. PLAN DE RECUPERACIÓN DE LA ASIGNATURA:

### DURANTE EL CURSO:

Cuando un alumno/a no alcance los objetivos mínimos deberá realizar actividades consistentes en:

- Realizar aquellas actividades que el alumno/a no presentó o realizó en la fecha indicada.
- Desarrollar actividades de refuerzo tendentes a alcanzar los objetivos mínimos.
- Repetición de las pruebas escritas u orales.
- Cualquier actividad que mejore la actitud y el comportamiento del alumno/a.
- Para el alumnado con evaluación negativa se elaborará un informe sobre los objetivos y contenidos no alcanzados y la propuesta de actividades de recuperación.
- En el caso de la evaluación final, se elaborará un informe sobre los objetivos y contenidos no alcanzados y la propuesta de actividades de recuperación para la prueba extraordinaria de septiembre que consistirá en entregar trabajos y realización de un ejercicio escrito.

### EVALUACIÓN DE PENDIENTES.

El artículo 57 de la LEA, hace referencia al alumnado con materias pendientes y nos dice:” El alumnado que promocione con evaluación negativa en alguna materia seguirá los programas de refuerzo que establezca el departamento correspondiente, que será el órgano responsable de su aplicación y seguimiento...”

Para los alumnos / as que tienen pendiente la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual, el departamento propone el siguiente seguimiento:

- Se informará al alumnado y familias de este de los contenidos pendientes y de la forma de recuperarlos mediante un documento explicativo.
- Se facilitará a los alumnos / as la información necesaria para desarrollar las actividades prácticas a través de fotocopias y de consultas directas.
- **Se realizará un seguimiento de las actividades propuestas, para evaluar los avances y necesidades que tengan los alumnos. A tal efecto se establece un horario para consultas y seguimiento de las actividades propuestas, siendo todos los jueves de 11:00 a 11:30.**
- Para recuperar la asignatura el alumno debe aprobar los exámenes y presentar todas las actividades correctamente elaboradas.
- A criterio del profesor de la materia pendiente, los alumnos realizarán un examen por evaluación (sólo en la primera y segunda) para un seguimiento del proceso de recuperación.

- A finales de mayo, los alumnos/as entregarán en el departamento de dibujo las actividades desarrolladas a lo largo del curso para su evaluación final. Aquellos alumnos que no aprueben los exámenes de la primera y/o segunda evaluación realizarán un examen de recuperación de la materia no superada.
- Se tendrá en cuenta el interés, los avances y la dedicación de los alumnos/as en la asignatura de Plástica y Visual durante el presente curso.
- Los criterios de evaluación serán los mismos que para el resto de los alumnos/as de la materia.
- Los alumnos de 2 de ESO que tengan la asignatura de 1 de ESO suspensa recuperaran automáticamente la asignatura pendiente si aprueban la del curso actual, es decir la de 2 de ESO. Aquellos alumnos que no la aprueben tendrán derecho a una segunda oportunidad mediante la realización de una prueba escrita o a través de la entrega de una serie de trabajos prácticos o pruebas escritas.

## 10. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y ADAPTACIONES CURRICULARES.

Este departamento a partir del análisis de las pruebas iniciales y de la evaluación inicial podrá detectar necesidades especiales en alumnos/as, por ello planteará medidas de atención a la diversidad, que se desarrollarán utilizando los distintos mecanismos posibles para ello (Real Decreto 1631/2006, art. 12 y orden de 13 de julio de 1994 por la que se regula el procedimiento de diseño, desarrollo y aplicación de adaptaciones curriculares en los centros docentes de Educación Infantil, Primaria y Secundaria de la Comunidad Autónoma), especificados en el tercer nivel de concreción “Programaciones de Aula (programación de Unidades Didácticas)” realizando:

- **Actividades de refuerzo educativo**, que permiten modificar el currículo en cuanto a adaptaciones metodológicas.
- **Adaptaciones curriculares poco significativas**, modificando los elementos del currículo: metodología, tipo de actividades, instrumentos y criterios de evaluación.
- **Adaptaciones curriculares individuales significativas**, además de las posibilidades de las poco significativas se pueden modificar los contenidos.
- **Actividades de ampliación**, profundizando en aquellos temas o unidades didácticas en los que el alumno muestre un especial interés o destreza.
- **Adaptaciones curriculares para alumnos/as con problemas de índole sociofamiliar**. El objetivo será que los alumnos alcancen los contenidos mínimos de la materia con alguna actividad de refuerzo.
- **Adaptaciones curriculares para el alumnado de integración tardía en el sistema educativo**. En este caso la coordinación se llevará a cabo entre el/la profesor/a de ATAL (Aulas temporales de Adaptación Lingüística de Andalucía), el Departamento de Orientación y el equipo Educativo para realizar la adaptación adecuada en el logro de su integración.

La atención a la diversidad debe ser una tarea cotidiana dentro de la dinámica de clase, aportando los recursos necesarios para favorecer la integración de estos alumnos/as y la convivencia en el aula.

Algunos de estos recursos son:

- Realización de una prueba inicial para tomar contacto, evaluar conocimientos previos y detectar los primeros síntomas de posibles problemas
- Realización de la evaluación 0, donde se podrá conocer la opinión del resto del equipo docente y poner en común los casos concretos, intentando adoptar las primeras medidas conjuntas.
- Repaso de los contenidos dados en la clase anterior.
- Preguntar periódicamente la comprensión de los conceptos explicados.
- Revisar periódicamente los trabajos y anotar los posibles fallos y errores cometidos, así como las faltas de ortografía.
- Corrección individual de los trabajos durante la realización en el aula.
- Aportar actividades de profundización a aquellos alumnos/as que asimilen los conocimientos con rapidez.
- Aportar actividades de refuerzo para aquellos alumnos cuyo aprendizaje sea más lento.
- Fomentar la participación en clase.

## **11. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.**

Este Departamento dispone de los siguientes materiales y recursos didácticos:

- Equipo informático (adquirido por el Centro).
- Un ordenador portátil (adquirido por el departamento).
- Proyector digital.
- Cámara fotográfica digital (proyecto TIC).
- Cámara de vídeo digital (adquirida por el departamento).
- Tres escáneres (proyecto TIC).
- Impresora Láser (adquirida por el departamento).
- Impresora de inyección de tinta (adquirida por el departamento).
- T.V.
- Caballetes de pintura y de modelado.
- Modelos de escayola.
- Reglas variadas.
- Libros de texto de primero, segundo y cuarto de E.S.O. de diferentes editoriales.

- Libros específicos de diseño bidimensional y tridimensional, color, modelado y cerámica, geometría plana y descriptiva, procedimientos y técnicas de dibujo y fotografía.
- Plataforma Moodle de contenido didáctico.

Además de los materiales señalados los alumnos aportarán los siguientes:

- Colores primarios de pintura al agua.
- Pinceles para acuarela.
- Lápices y portaminas.
- Pegamento.
- Material para hacer collage (revistas y papel de color)
- Papel de distinto tipo y formato.
- Plantillas de dibujo, reglas y compás.
- Todo el material que ellos crean necesario para las distintas propuestas creativas.

## 12. ACTIVIDADES PROGRAMADAS COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

ACTIVIDAD	TIPO	NIVEL	TRIMESTRE
Visitas a exposiciones que el departamento encuentre interesantes.	Complementaria. Extraescolar.	Todos	1º, 2º y 3º
Salida alrededores del instituto para realizar trabajos sobre conceptos espaciales y tridimensionales.	Complementaria.	4º E.S.O.	1º, 2º y 3º

La arquitectura y el entorno. Salida por el pueblo de La Algaba para dibujar los edificios más emblemáticos.	Complementaria.	4º E.S.O.	1º, 2º y 3º
Exposición final de curso de los trabajos y actividades elaborados por los alumnos/as de secundaria.	Complementaria.	Todos	3º
Visitas Culturales que el departamento considere interesantes.	Complementaria. Extraescolar.	Todos	2º y 3º

### 13. SELECCIÓN DE LA FORMA DE TRABAJAR LA LECTURA DESDE EL DEPARTAMENTO.

AMBITOS DE USO	2° ESO	
	ORAL	ESCRITO
<b>1° TRIMESTRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Lectura en clase del libro de texto de las unidades correspondientes en ese momento.</li> <li>•Preguntas en clase a partir de lo leído y explicado.</li> <li>•Comentario oral de imágenes publicitarias proyectadas en la pizarra digital.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•A partir de un capítulo de un cuento. Elaborar una imagen para ilustrar el texto.</li> <li>•Resumen escrito de la unidad correspondiente en ese momento.</li> <li>•Lectura de imágenes (lectura objetiva y lectura subjetiva de diferentes tipos de imágenes).</li> <li>•Lectura sobre la publicidad en el arte .El arte pop y preguntas acerca del texto.</li> </ul>
<b>2° TRIMESTRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Lectura en clase del libro de texto de las unidades correspondientes en ese momento.</li> <li>•Preguntas en clase a partir de lo leído y explicado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Lectura de imágenes (lectura objetiva y lectura subjetiva de diferentes tipos de imágenes).</li> <li>•Resumen escrito de la unidad correspondiente en ese momento.</li> <li>•Lectura sobre el color en el arte y el impresionismo.</li> <li>•Lectura sobre Vicent Van Gogh preguntas acerca del texto.</li> </ul>

<b>3º TRIMESTRE</b>	Exposición oral por grupos sobre un movimiento artístico o artista propuesto. Preferiblemente mujer artista.	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Elaboración de una memoria escrita sobre un proyecto artístico propio.</li> <li>•Resumen escrito de la unidad correspondiente en ese momento.</li> <li>• Lecturas sobre Picasso y El Guernica. Cuestionario a propósito del texto.</li> <li>•</li> </ul>
---------------------	--	--

<b>AMBITOS DE USO</b>	<b>4º ESO</b>	
	<b>ORAL</b>	<b>ESCRITO</b>
<b>1º TRIMESTRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Lectura en clase del libro de texto de las unidades correspondientes en ese momento.</li> <li>•Preguntas en clase a partir de lo leído y explicado.</li> <li>•Comentario oral de imágenes publicitarias proyectadas en la pizarra digital.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•A partir de un capítulo de un cuento a elegir. Elaborar una imagen para ilustrar el texto.</li> <li>•Resumen escrito de la unidad correspondiente en ese momento.</li> <li>• Lectura de imágenes (lectura objetiva y lectura subjetiva de diferentes tipos de imágenes).</li> <li>•Lectura sobre el arte cubista y el surrealismo en el arte. Preguntas acerca del texto.</li> </ul>
<b>2º TRIMESTRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lectura en clase del libro de texto de las unidades correspondientes en ese momento.</li> <li>- Preguntas en clase a partir de lo leído y explicado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Lectura de imágenes (lectura objetiva y lectura subjetiva de diferentes tipos de imágenes).</li> <li>•Resumen escrito de la unidad correspondiente en ese momento.</li> <li>•Lectura sobre la evolución del cartel y la tipografía. Elaboración de carteles en los que se incluya la tipografía. Opcional entre: el carnaval o la semana santa en La Algaba.</li> <li>•Realización de haikus.</li> </ul>



<p><b>3º TRIMESTRE</b></p>	<p>Exposición oral por grupos sobre un movimiento artístico o artista propuesto. Preferiblemente mujer artista.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Elaboración de una memoria escrita sobre un proyecto artístico propio.</li> <li>•Resumen escrito de la unidad correspondiente en ese momento.</li> <li>•Lectura sobre Picasso y El Guernica. Cuestionario a propósito del texto</li> </ul>
----------------------------	---	--

El cuaderno de clase de la asignatura seguirá el MANUAL DE ESTILO IES Torre de los Guzmanes, La Algaba

<p><b>CUADERNO DE CLASE</b></p>	
<p>El cuaderno es una herramienta para el estudio que se debe trabajar adecuadamente</p>	
<p><b>Presentación</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El <b>soporte</b> dependerá de cada asignatura: bloc de anillas, libreta, etc., pero siempre habrá una portada donde se indique el nombre del alumno/a, grupo y asignatura.</li> <li>• La <b>primera página</b> del cuaderno se dejará en blanco.</li> <li>• Se dejará <b>margen</b> superior, inferior y laterales.</li> <li>• Los <b>renglones</b> tendrán espacio suficiente entre sí para poder escribir y leer con comodidad.</li> <li>• Cada día se debe poner la <b>fecha</b> en el margen derecho.</li> <li>• Los <b>ejercicios</b> incluirán <b>página</b> y <b>número</b> de la actividad.</li> <li>• Al comenzar un <b>tema</b>, se empezará siempre en una página nueva del cuaderno, donde se destaque el nombre del tema.</li> <li>• Los <b>diferentes apartados</b> de cada tema deben quedar claramente diferenciados (color, subrayado y mayúscula).</li> <li>• <b>Se corregirán todas las actividades</b> en el cuaderno, tachando, de forma limpia los errores, e incluyendo las nuevas aportaciones.</li> </ul>

<b>Instrumento de escritura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bolígrafo <b>azul</b> o <b>negro</b> con carácter general.</li> <li>• Bolígrafo <b>rojo</b> o de otro color para correcciones.</li> <li>• En aquellas áreas y casos que el profesor/a estime conveniente, se podrá utilizar el lápiz como instrumento de escritura.</li> </ul>
---------------------------------	---

<b>PRESENTACIÓN DE TRABAJOS</b>	
<b>Diseño de página</b>	El tipo de papel utilizado será: A4 blanco por una sola cara.
<b>Por escrito:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Se realizarán a bolígrafo</li> <li>· Márgenes: al menos dos centímetros por cada lado</li> <li>· Todas las páginas irán numeradas</li> </ul>	
<b>Con ordenador:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Tipo de letra: Arial, tamaño 12</li> <li>· Interlineado: 1,5</li> <li>· Texto justificado</li> <li>· Todas las páginas irán numeradas</li> <li>· Márgenes: al menos 2 cm por cada lado</li> </ul>	
<b>Portada</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Título en la parte central de la página</li> <li>· En la parte baja, el nombre del alumno o alumna, el curso, el grupo, la materia y la fecha de presentación</li> </ul>

<b>Índice</b>	La segunda página será un índice de contenidos.
<b>Estructura</b>	Se debe diferenciar de manera gráfica los apartados de los que se compone el trabajo del desarrollo. El alumnado señalará cuáles son sus aportaciones personales y cuáles ha copiado de algún autor, citándolo convenientemente.
<b>Fotos y gráficos</b>	Si se incluyen deben llevar un pie de imagen explicativo. Sería interesante el uso de imágenes libres y no de aquellas que tienen derecho de autor, en caso de utilizar estas últimas se debe citar la procedencia.
<b>Ortografía y expresión</b>	<p>En los cursos de <b>ESO</b> la ortografía se valorará de forma positiva con un peso de un 10% de la nota de la actividad. La claridad en la exposición, la coherencia en la redacción, la riqueza expresiva (léxica y sintáctica) y la limpieza y organización tendrán un peso importante en la valoración final del trabajo.</p> <p>No obstante, en <b>Bachillerato</b>, estos elementos deben ser exigencias requeridas para la aceptación del trabajo, pudiendo ser devuelto en caso de que no se cumplieren estos requisitos.</p>
<b>Bibliografía</b>	<p>Los trabajos en los que se recurra a la investigación en otras fuentes (libros o páginas web) llevarán al final un apartado dedicado a la bibliografía. Las fuentes consultadas tendrán el siguiente formato:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Libros: APELLIDOS AUTOR, NOMBRE AUTOR: <i>Título del libro</i>. Ciudad de publicación: editorial, año de publicación (GARCÍA LORCA, FEDERICO: <i>Poema del Cante Jondo. Romancero gitano</i>. Madrid: Cátedra, 2009).</li> <li>· Páginas web: nombre: <i>dirección web</i> (Real Academia Española: <i>www.rae.es</i>).</li> </ul>

## 14. OBJETIVOS PLAN DE MEJORA 2022/23

### 1º PROGRAMACIONES

- Propiciar **tareas interdisciplinares entre departamentos** afines (sobre todo en la primera etapa de la ESO), y ajustar las programaciones para no repetir contenidos, haciendo más eficiente la práctica Docente.
- Programar actividades en las que participen distintos departamentos para incluir a todos los alumnos de un grupo. Promover el trabajo en equipo, colaborativo, del alumnado.

### 2º ORGANIZACIÓN

- Organización de entradas y salidas, incorporaciones del profesorado, permanencia en los pasillos, etc.

### 3º CONVIVENCIA y LIMPIEZA EN EL CENTRO

- Gestión positiva de conflictos:

Prevención del acoso entre iguales

Mediación de alumnado ayudante

Mejora en el intercambio de información sobre conductas contra la convivencia y actuaciones realizadas desde la jefatura de estudio y coordinador de convivencia

- Fomentar la corrección y la buena educación a la hora de dirigirse al profesorado por correo electrónico y en el aula: llamar a la puerta, saludar, corrección al hablar, etc.

- Potenciar que el alumnado asuma sus responsabilidades: tareas, fechas de entrega, fechas de exámenes, material, etc. para proporcionar las habilidades y capacidades sociales que formen futuros ciudadanos/as libres y autónomos.

- Mejora ambiental del centro:

Mejorar la gestión de residuos con especial incidencia en el patio del recreo

Hacer una campaña de concienciación de limpieza y reciclado.

## 15. BIBLIOGRAFÍA

Para este curso 2018-2019 se continuará utilizando en 1º y 2º de la ESO los siguientes libros de texto:

- **Cristina Belmonte Paccini, "Plástica I", Ed. Edelvives,**
- **Cristina Belmonte Paccini, "Plástica II", Ed. Edelvives,**
- **Elvira Gadea Miguel, Francisco Javier García Vázquez "Plástica 4º ESO", (Somoslink), Ed. Edelvives,**

Álvaro de Sandoval Guerra, "Observar, interpretar, expresar", Manual de Educación Plástica Visual y Audiovisual, Ed. SANDOVAL S.L., Santander 1996.

A. de Sandoval Guerra y S. Martínez Martínez, "Observar, interpretar, expresar 4", Educación Plástica Visual y Audiovisual, Ed. SANDOVAL S.L., Santander 2006.

F. Izquierdo Asensi, "Geometría Descriptiva", Ed. DOSSAT, Madrid, 1985.

M. González, y J. Palencia, "Trazado Geométrico", Ed. (los autores), Sevilla 1986.

M. González, y J. Palencia, "Normalización Industrial", Ed. (los autores), Sevilla 1973.

M. González, y J. Palencia, "Geometría Descriptiva", Ed. (los autores), Sevilla 1982.

F. Rodríguez, A. Revilla, "Tratado de Perspectiva", Ed. DONOSTIARRA, III edición, San Sebastián.

Joaquín Gonzalo Gonzalo "Prácticas de Dibujo Técnico, Croquización", Ed. DONOSTIARRA, San Sebastián.

"Teoría de técnicas de expresión gráfica", Primer curso de F.P., primer grado Delineación, Ed. EDEBE.

Hugh Aldersey-Williams, "Identidad Corporativa", PARRAMÓN EDICIONES S.A., Barcelona 1993.

Peter Philips/ Gillian Bunce, "Diseños de Repetición", EDICIONES G. Gili S.A., Barcelona 1996.

Dick Powell / Patricia Monahan, "Técnicas avanzadas de rotulador", Ed. HERMANN BLUME, Madrid 1993.

Equipo Fénix, "El Cómic", Ed. ROSALJAI S.L., Barcelona 1996.

Jacob Most, "Manual práctico para iniciarse como guionista", Ed. CIMS, Barcelona 1997.

Álvaro de Sandoval Guerra, "Glosario de términos gráfico-Plásticos", Ed. SANDOVAL, Santander 1996.

"Educación Plástica Visual y Audiovisual", Segundo curso de E.S.O., Ed. SM. Madrid 2002.

"Educación Plástica Visual y Audiovisual", Segundo curso de E.S.O., Ed. Akal. Madrid 2002.

"Educación Plástica Visual y Audiovisual", Primero curso de E.S.O., Ed. Casals. Barcelona 2002.

"Educación Plástica Visual y Audiovisual", Segundo curso de E.S.O., Ed. Casals. Barcelona 2002.

"Educación Plástica Visual y Audiovisual", Tercero curso de E.S.O., Ed. Casals. Barcelona 2002.

"Educación Plástica Visual y Audiovisual", Cuarto curso de E.S.O., Ed. Casals. Barcelona 2002.

"Plástica II", Segundo curso de la E.S.O., Ed. Edelvives, Zaragoza 2011.