

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

## EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

### EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

2021/2022

---

#### ASPECTOS GENERALES

---

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

#### ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES

---

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

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA 2021/2022

## ASPECTOS GENERALES

### A. Contextualización

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

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

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

El Centro está calificado como de compensatoria. El alumnado tiene unas características sociales y económicas complicadas, producto de la migración. Existe un alto porcentaje de alumnos de otras nacionalidades, algunos están propuestos para el programa Atal para el aprendizaje del castellano, lo que supone una evidente dificultad para su aprendizaje.

En el programa Proa están propuestos numerosos alumnos debido a las dificultades detectadas tras las pruebas iniciales y los informes individualizados de otros cursos.

#### A) Contexto geográfico

El municipio de Fuengirola, con 10,5 km<sup>2</sup> de superficie ocupados por terreno urbano casi en su totalidad, es uno de los municipios más pequeños de España y con mayor densidad de población, ubicado en el corazón de la Costa del Sol Occidental, cuenta en la actualidad con una población aproximada de 75.000 habitantes de los que en torno al 30% proceden de otros países, principalmente europeos (Reino Unido, Irlanda, Finlandia y Suecia, entre otros), también de Marruecos, países del Este (Rusia, Ucrania, ¿), países del cono sudamericano (Ecuador, Colombia, Argentina...) y China.

#### B) Contexto socioeconómico

Según los datos económicos la población de Fuengirola posee un nivel de renta media declarada de alrededor de 22.000 euros a fecha de 2017, lo que supone un aumento respecto a las rentas, por encima de la media provincial e incluso superior a la media autonómica.

Enclavada en la Costa del Sol, las actividades económicas principales son las relacionadas con el sector turístico. La economía de Fuengirola, por tanto, se sustenta en el sector terciario o de servicios, siendo las actividades económicas principales las relacionadas este sector: comercio, hostelería, actividades profesionales, construcción y actividades inmobiliarias.

Las actividades agropecuarias e industriales son meramente anecdóticas. La superficie de cultivo apenas alcanza 30 ha, ocupadas por aguacates, plantas ornamentales y olivar, mientras que el censo ganadero también queda en la mera anécdota.

La actividad pesquera del Puerto de Fuengirola, que en el año 1970 llegó a tener una flota compuesta por 26 barcos de cerco, 7 de arrastre y 35 artesanales dedicados principalmente al marisqueo, y que llegó a ser el puerto de mayor relevancia de la provincia de Málaga, se ha visto drásticamente reducida. No obstante, a pesar del declive de la pesca, la productividad del puerto continúa gracias a las actividades recreativas.

El nivel económico y sociocultural es muy heterogéneo, se mueve entre niveles medios-altos y medios-bajos, aunque con un segmento de nivel económico bajo, con trabajos en precario y considerable nivel de paro, especialmente entre el sector de la inmigración.

A pesar del dinamismo de su economía, ésta lógicamente también está asociada a los ciclos económicos, habiéndose registrado una considerable tasa de desempleo durante los tiempos de crisis económica, especialmente entre los jóvenes y los inmigrantes, habiéndose reducido bastante esta tasa en los últimos años, registrándose 4,02% menos de parados en 2019 que en 2018 según el Ministerio de Empleo y Seguridad Social. Como ya hemos dicho, el índice de desempleo fluctúa con los distintos ciclos económicos, y siempre disminuye durante la temporada de verano, asociado claramente al marcado carácter terciario de la economía Fuengiroleña, íntimamente ligada al turismo.

Este contexto socioeconómico varía sustancialmente este curso por la profunda crisis económica derivada de la pandemia que estamos sufriendo, siendo mucho más alto el índice de desempleo entre los tutores de los alumnos de nuestro centro, ya que muchos trabajan en el sector de servicios, claramente conectado con el turismo, y que ha sufrido las consecuencias directas de la pandemia.

Culturalmente de un nivel medio, aunque también existe un importante núcleo de profesionales medios y superiores, con buen nivel cultural.

### C) Contexto del alumnado y relación con las asignaturas

Un alumno extranjero se acaba de incorporar y apenas habla español. El resto de los alumnos destacan en su mayoría por su buen nivel, por su trayectoria el curso pasado.

La gran demanda de matriculas en el centro y la ausencia este curso de profesorado de apoyo Covid que haga posible desdobles de curso en nuestra materia hace que las ratios de los alumnos sean muy elevadas: 29-30 alumnos en 1º y 2º ESO, 13 en 3º ESO, 27-24 en 4º ESO pensando en el carácter eminentemente práctico de la asignatura. También destacamos la dificultad de no contar con un aula específica de dibujo ya que el aula está ocupada durante todo el horario lectivo por alumnos de 1º de Bachillerato.

## B. Organización del departamento de coordinación didáctica

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

Son miembros del departamento:

- Marcos Hernández Moreno. Imparte docencia a 1ºESO A-C-D 3ºESO A- B y 4ºESO A-B-C-D (Jefe de Departamento)
- Alba López Fernández. Imparte docencia a 2º ESO A-B-C-D 1º Bachillerato y 2º Bachillerato

## C. Justificación legal

- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas.
- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de los institutos de educación secundaria, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.

#### **D. Objetivos generales de la etapa**

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

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

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

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

### **E. Presentación de la materia**

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

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

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

### **F. Elementos transversales**

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

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

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



en múltiples disciplinas.

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

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

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

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

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

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

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

## H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La evaluación educativa es un valioso instrumento de seguimiento y de valoración de los resultados obtenidos, así como la mejora de los procesos que permiten obtenerlos. La evaluación a lo largo del curso será continua y formativa, realizando un balance de la misma al final de cada trimestre o coincidiendo con los periodos asignados para evaluaciones por el equipo directivo del centro docente. Será una evaluación por competencias.

Con el objetivo de garantizar la objetividad de la evaluación, seleccionaremos procedimientos, técnicas e instrumentos de acuerdo a los siguientes requisitos:

Variedad, de modo que permitan contrastar datos de evaluación obtenidos a través de distintos instrumentos.

Concreción sobre lo que se pretende, sin introducir variables que distorsionen los datos que se obtengan con su aplicación.

Flexibilidad, serán aplicables en distintas situaciones.

Los instrumentos de evaluación utilizados para desarrollar adecuadamente la evaluación de los aprendizajes de los alumnos serán los siguientes:

Observación directa: resulta fundamental dado el carácter continuo de la evaluación. Se valorará si el alumnado realiza las actividades en casa y en clase y tiene iniciativa e interés por el trabajo, si participa activamente en clase, (pregunta dudas, sale voluntario a la pizarra, corrige a un compañero que resuelve una actividad en la pizarra, ¿), si tiene una actitud de respeto hacia sus compañeros, si se responsabiliza de su trabajo en las actividades de grupo, si interviene en los debates y destrezas en el trabajo experimental.

Cuaderno de trabajo: en él debe quedar reflejado todo el trabajo diario, la realización de las tareas para casa y la corrección de dichas tareas en clase. Asimismo, del cuaderno podremos obtener información sobre: expresión escrita, comprensión, orden, y correcta presentación.

Pruebas escritas: Sirven de complemento a los apartados anteriores. Muy importantes a la hora de medir la adquisición de conceptos; estarán diseñadas atendiendo a los criterios de evaluación de la materia.

Trabajos, Informes y exposiciones orales: Incluyen actividades de búsqueda de información y desarrollo de su espíritu investigador. Pueden realizarse individualmente o en grupo, valorando asimismo expresión, comprensión, presentación y orden.

#### **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Evaluación inicial (Test. Prueba escrita, preguntas)

Cuestionario

Rubrica

Escala de observación

Porfolio

Exposición oral de trabajos propuestos tanto individuales como colectivos.



## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación se obtendrá de la media ponderada de la calificación obtenida por los alumnos de cada criterio de evaluación.

La calificación de cada criterio se obtendrá utilizando diferentes instrumentos.

### J. Medidas de atención a la diversidad

Un sistema educativo inclusivo debe garantizar la equidad en el acceso, en la permanencia y en la búsqueda del mayor éxito escolar de todo el alumnado. Para ello, es preciso contar con un sistema de prevención, detección e identificación de las necesidades educativas que el alumnado pudiese presentar a lo largo de su escolarización para poder adoptar la respuesta educativa que cada caso requiera.

La respuesta educativa para atender a la diversidad comprende todas aquellas actuaciones que, en el marco de la escuela inclusiva, tienen en cuenta que cada uno de los alumnos y alumnas susceptibles de tener necesidades educativas, específicas o no, especiales o no y, en consonancia con ellas, requieren unas medidas y recursos que les hagan posible acceder y permanecer en el sistema educativo en igualdad de oportunidades, favoreciendo el máximo desarrollo posible de sus capacidades personales y garantizando así el derecho a la educación que les asiste.

La respuesta educativa para atender a la diversidad del alumnado, no solo viene determinada por medidas específicas o individualizadas. Desde la propia organización del currículo podemos encontrar mecanismos que permiten ajustar la intervención educativa a las necesidades de los grupos y por tanto facilitar la individualización de la enseñanza. Así lo recoge la normativa vigente en materia de ordenación y organización de las enseñanzas de ESO en la Orden de 15 de enero de 2021 como en el Decreto 182/2020 que modifica al Decreto 111/2016 sobre ordenación y currículo de ESO

Igualmente continúa en vigor las Instrucciones de 8 de marzo de 2017 por la que se actualiza el protocolo de detección, identificación y organización de la respuesta educativa.

En materia de atención a la diversidad propiamente, la Orden de 25 de julio de 2008 que regula la atención a la diversidad del alumnado que cursa la educación básica en centros públicos de Andalucía queda derogada por la Orden de 15 de enero de 2021 para ESO que introduce una serie de cambios importantes en cuanto a la atención a la diversidad. Por su parte, continúan vigente las Instrucciones de 8 de marzo de 2017 por la que se actualiza el protocolo de detección, identificación del alumno con necesidades específicas de apoyo educativo y organización de la respuesta educativa. Con todo, la atención a la diversidad queda dividida en:

¿ Medidas generales de atención a la diversidad. Son las actuaciones de carácter ordinario que, tienen como finalidad dar respuesta a las diferencias en competencia curricular, motivación, intereses, estilos y ritmos de aprendizaje mediante estrategias organizativas y metodológicas.

¿ Programas de atención a la diversidad. Estos programas tienen como objetivo asegurar los aprendizajes de las materias y su profundización y seguir con aprovechamiento las enseñanzas. Dentro de ella se consideran los Programas de mejora del aprendizaje y del rendimiento (PMAR). Persiguen facilitar al alumnado con un perfil concreto el acceso al currículo con una metodología y organización que garantice su aprovechamiento.

¿ Medidas específicas de atención a la diversidad. Se consideran medidas específicas de atención a la diversidad todas aquellas propuestas y modificaciones en los elementos organizativos y curriculares dirigidas a dar respuesta a las necesidades educativas del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo que no haya obtenido una respuesta eficaz a través de las medidas generales de carácter ordinario.

¿ Programas de adaptación curricular. Se realizarán para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo y requerirán de una evaluación psicopedagógica previa.

La normativa establece que las medidas de atención a la diversidad que se desarrollen deberán quedar recogidas en las programaciones didácticas, por lo que los programas de refuerzo del aprendizaje quedarán incluidos en los anexos de las programaciones.

### K. Actividades complementarias y extraescolares

- Realización y exposición en el centro de trabajos realizados por los alumnos.
- Participación en los eventos como: Día internacional de la mujer, no a la violencia, Halloween o Navidades exponiendo trabajos realizados. Utilización y concienciación de la necesidad de reciclar. (Programa Aldea)
- Exposición de las posibilidades y salidas profesionales que ofrece la formación artística (Programa Emprende de cultura empresarial)
- Participación de los alumnos en el programa Vivir y Sentir el patrimonio. Visita a la Finca del Secretario y al Castillo de Sohail. 1º- 2º-3º-4º ESO
- Visita al Museo Picasso de Málaga. Alumnos de 2º -3º y 4º ESO
- Visita al Museo Carmen Thyssen Málaga. Alumnos de 2º-3º y 4º ESO
- Salida al patio para realizar dibujos del natural 1º-2º-3º 4º ESO
- Visita a la Exposición de Pablo Rodríguez Guy. Centro de Exposiciones de Benalmádena. 3º ESO
- Pintura mural en el departamento de Lengua. En colaboración con el departamento de Lengua y Literatura. 4º ESO
- Participación en el programa STEAM. Elaboración de diseño de logotipo del programa.
- Taller de reciclaje de papel (Programa Aldea) 1º-2º-3º y 4º ESO
- Taller de papel marmolizado (papel de aguas) 1º-2º-3º y 4º ESO

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

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

**A. Elementos curriculares**

**1. Objetivos de materia**

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

**2. Contenidos**

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

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



## B. Relaciones curriculares

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

#### Objetivos

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

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

#### Objetivos

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

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

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

#### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

#### Competencias clave

CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

#### Estándares

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

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

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

#### Objetivos

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

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

#### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

#### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

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

#### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

#### Estándares

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

EPVA1. Distingue significativo y significado en un signo visual.

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

**Objetivos**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.  
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo



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

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

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

##### Objetivos

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

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

##### Objetivos

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

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

##### Objetivos

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

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

##### Objetivos

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.

#### Competencias clave

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

#### Estándares

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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



**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

**C. Ponderaciones de los criterios**

<b>Nº Criterio</b>	<b>Denominación</b>	<b>Ponderación %</b>
EPVA.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	2
EPVA.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	2
EPVA.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	3
EPVA.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	2
EPVA.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	2
EPVA.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1
EPVA.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	2
EPVA.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	2
EPVA.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	1
EPVA.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	1
EPVA.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	2
EPVA.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	2
EPVA.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	2
EPVA.15	Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	2
EPVA.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	1
EPVA.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	3
EPVA.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	2
EPVA.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño	3
EPVA.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	2
EPVA.11	Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	2
EPVA.3	Identificar signifiante y significado en un signo visual.	2
EPVA.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	2
EPVA.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	2
EPVA.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	2
EPVA.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	1
EPVA.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	2

EPVA.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	2
EPVA.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	2
EPVA.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	2
EPVA.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	2
EPVA.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2
EPVA.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	2
EPVA.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	2
EPVA.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	2
EPVA.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	2
EPVA.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	2
EPVA.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	1
EPVA.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	2
EPVA.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	2
EPVA.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos	1
EPVA.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	1
EPVA.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	1
EPVA.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	1
EPVA.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	1
EPVA.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	1
EPVA.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	1
EPVA.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	2
EPVA.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	2
EPVA.27	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	2
EPVA.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	2
EPVA.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	2



EPVA.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	1
EPVA.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	2
EPVA.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	2
EPVA.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	2
EPVA.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	1

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

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	La Comunicación Visual	10 sesiones
<b>Justificación</b>		
1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP. 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuro CAA, CEC.		
Número	Título	Temporización
2	Aproximación al color	14 sesiones
<b>Justificación</b>		
6. Experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CEC. 7. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. CMCT, CD.		
Número	Título	Temporización
3	Las texturas	6 sesiones
<b>Justificación</b>		
8. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CMCT, CAA.		
Número	Título	Temporización
4	El dibujo del natural	14 sesiones
<b>Justificación</b>		
5. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SIEP. CEC. 10. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.		
Número	Título	Temporización
5	El grabado y la estampación	8 sesiones
<b>Justificación</b>		
19. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. CAA, SIEP, CEC.		
Número	Título	Temporización
6	Trazados geométricos básicos	8 sesiones
<b>Justificación</b>		
11. Diferenciar claramente entre recta y segmento, tomando medidas de segmentos con las regla o utilizando el compás. CAA, CSC, CEC. 12. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CD, CSC, SIEP. 13. Estudiar las aplicaciones del Teo		
Número	Título	Temporización
7	Las formas, la igualdad y la simetría	4 sesiones
<b>Justificación</b>		

1. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SIEP, CEC.		
Número	Título	Temporización
8	Formas modulares	5 sesiones
Justificación		
10. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.		

### E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Contribución de la materia a la adquisición de las competencias Clave.

#### Competencia conciencia y expresiones culturales (CEC)

El espíritu de la materia implica la implantación de una conciencia interdisciplinar de resolución de los problemas relacionados con la protección, el análisis y el estudio del patrimonio artístico, arquitectónico y de ingeniería de Andalucía.

En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las Producciones artísticas.

#### Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP)

Se desarrolla con los contenidos de la materia al incluir la resolución de problemas y elaboración de proyectos, y por lo tanto la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, factores estos que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. También se fomenta la habilidad para trabajar en proyectos tanto individual como en equipo.

Todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto y por ello en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

#### Competencia aprender a aprender (CAA)

Al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado. Se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

#### Competencia en comunicación lingüística (CCL)

De forma transversal. En esta materia el alumnado desarrolla, explica, expone y defiende sus propios proyectos y trabajos. El dibujo técnico supone en sí una modalidad de comunicación, en concreto audiovisual, de carácter universal y, hace uso de destrezas orales y escritas que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos, además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.

#### Competencias sociales y cívicas (CSC)

Se ven desarrolladas en la materia Dibujo Técnico a través de la estandarización y normalización, implicando éstas una formulación y aplicación de reglas que generen una aproximación ordenada. La normalización define una función de unificación para permitir el intercambio a nivel nacional, europeo e internacional, facilitando el trabajo con responsabilidad social.

Mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

### La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)

Se desarrolla a través de la aplicación del razonamiento matemático siendo necesario en esta materia desarrollar destrezas en el manejo de cantidades: cálculos, mediciones, tamaños y proporciones; en cuanto al análisis de la forma y el espacio: posiciones relativas entre elementos geométricos, representaciones gráficas en el plano y en el espacio y los sistemas de representación de objetos y volúmenes.

Por último, 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.

### La competencia digital (CD)

Es desarrollada a través del uso de las TIC y uno de los objetivos de la materia es el dominio de aplicaciones informáticas en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por lo que es necesario dotar de habilidades y destrezas en programas informáticos de dibujo

## F. Metodología

### Estrategias metodológicas

Atendiendo a la legislación vigente y a los planteamientos pedagógicos de la Enseñanza Secundaria, la metodología será fundamentalmente activa en todos los temas de la programación y se basará en el desarrollo de las competencias.

Partiendo de los conocimientos previos del alumno ir desarrollando los contenidos de forma secuenciada.

Conocimiento de los contenidos teóricos correspondientes al currículo oficial de materia:

Presentaciones teóricas de cada bloque temático

Utilización de la pizarra digital del aula de dibujo.

Los alumnos cuentan con los contenidos prácticos o láminas en el Cuaderno de Actividades.

Contenidos teóricos: sesión previa al comienzo de cada bloque.

Actividades (aprendizaje orientado a la acción):

1. Realización práctica de las láminas del libro seleccionadas por el profesor correspondiente a cada uno de los bloques temáticos.

2. Realización individual o cooperativa de Proyectos (trabajo por Proyectos). Se realizan varios proyectos a lo largo del curso

Utilización de las TIC (trabajo en el aula de informática y acceso a recursos virtuales para conocimiento y utilización de programas de dibujo (dibujo de cómics)

Actividades de desarrollo de los contenidos:

- Actividades de aplicación de los contenidos que pretenden aplicar y afianzar los contenidos estudiados en el tema.

- Actividades de adaptación que irán, dentro de lo posible, adaptadas a las necesidades del alumnado con dificultades de aprendizaje.

- Plantear la asignatura para que, siempre que sea posible, los contenidos más difíciles se trabajen en clase a partir de actividades en las que la dificultad vaya aumentando gradualmente, lo que permite que el alumno que trabaje habitualmente en clase supere sin dificultad la asignatura.

- Las actividades correspondientes a contenidos más sencillos deben tener fundamentalmente una finalidad motivadora, relacionando los contenidos con el entorno cotidiano del alumno para que el alumno no pierda interés por la asignatura

- En cada tema, siempre que sea posible, se establecerán actividades básicas de aplicación de los contenidos y actividades de refuerzo que nos permitirán equilibrar la marcha de los diferentes cursos siempre que sea necesario.

- En la exposición de cada tema el procedimiento seguido será semejante:

1. Exposición de los contenidos mediante la lectura de los temas en el libro y en las fotocopias entregadas por el profesor que contienen los contenidos mínimos y, o, los de adaptación en su caso.

2. Análisis en la pizarra digital de las imágenes relacionadas con los contenidos del tema. Dichas imágenes están seleccionadas por el profesor para ayudar a los alumnos a comprender mejor los contenidos, y a ser conscientes de los conocimientos previos que cada alumno tiene sobre el tema.

Utilización de las Tic. La programación de la asignatura, estará enfocada a potenciar el uso de las TIC en los siguientes apartados:

- Exposición de los contenidos y las imágenes relativas a cada tema utilizando los recursos del cañón de imagen y la pizarra digital.

- Facilitar al alumnado páginas web y enlaces para trabajar y, en su caso, poder ampliar diferentes aspectos de los temas estudiados.

### ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN EXPRESIÓN PLÁSTICA Y VISUAL:

La metodología de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor cada alumno deba buscar soluciones personales permitiendo que el resultado obtenido responda a los gustos y posibilidades de los alumnos.

- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad por conocer diferentes aspectos en el ámbito de la visualidad o de la actividad plástica.

- El planteamiento de actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos en función de sus características.

- El diseño de actividades de dificultad o complejidad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca

su progresión.

#### ADAPTACIONES CURRICULARES NO SIGNIFICATIVAS

Si un alumno o alumna, por motivos diversos, requiere una atención individualizada para proseguir sin dificultades el proceso de aprendizaje en la materia, de acuerdo con el equipo educativo, la orientadora y el tutor, a partir del momento en el que estén identificadas y analizadas las necesidades específicas de alumnos en concreto, se realizaría una adaptación curricular no significativa.

Desde esta asignatura se dará respuesta a las dificultades que el alumno presente con un plan de trabajo individualizado, coordinado con el tutor y con el Departamento de Orientación y también, si fuera necesario, se contará con la colaboración de las familias. Este plan de trabajo individualizado contemplaría las competencias clave que el alumno o la alumna deben alcanzar en este área, y se incluirían actividades individuales y cooperativas así como los materiales necesarios para el trabajo.

#### G. Materiales y recursos didácticos

##### MATERIALES:

- Bloc de dibujo
- Sacapuntas y goma.
- Lápiz de grafito, lápiz de color y rotuladores
- Regla, escuadra y cartabón.
- Tijeras y cola escolar

##### RECURSOS:

- Ordenador, Pizarra digital y proyector.
- Temas y ejercicios accesibles en la plataforma Moodle en el curso correspondiente 1º ESO EPVA
- Audiovisuales de los temas expuestos.
- Ejemplos de los ejercicios.
- Fotocopias de las actividades.

#### H. Precisiones sobre la evaluación

La evaluación educativa es un valioso instrumento de seguimiento y de valoración de los resultados obtenidos, así como la mejora de los procesos que permiten obtenerlos. La evaluación a lo largo del curso será continua y formativa, realizando un balance de la misma al final de cada trimestre o coincidiendo con los periodos asignados para evaluaciones por el equipo directivo del centro docente. Será una evaluación por competencias.

Para ello utilizaremos los siguientes criterios:

- Participación y adquisición de competencias
- Correcta utilización y conocimiento del material de dibujo
- Trabajo individualizado y en equipo (trabajo colaborativo).
- Correcta utilización de los medios TIC
- Participación en presentaciones y debates.
- Presentación y limpieza en los trabajos realizados:

La materia de EPVA tiene un gran porcentaje de aplicación práctica, por lo que los trabajos y láminas propuestos serán de entrega obligatoria y dentro de los plazos fijados por el profesor con la flexibilidad necesaria.

Los elementos de referencia para concretar la evaluación de los criterios citados serán:

- Control del conocimiento sobre los contenidos teóricos de la materia (bloques temáticos propuestos) reflejados en la realización de las láminas o trabajos (individuales o en equipo).
- Aplicación de dichos bloques, que en la programación de cada curso aparecen reflejados como actividades prácticas, proceso de realización de cada lámina o trabajo práctico.
- Observación continuada por parte del profesor de la actividad cotidiana en el aula.

#### EVALUACIÓN INICIAL:

En los primeros días lectivos del presente curso, se realizara la evaluación inicial del alumnado de ESO para detectar el grado de desarrollo alcanzado en los aprendizajes básicos y sobre el dominio de los contenidos y las competencias adquiridas en relación con la materia.

Dicha evaluación consistirá en una prueba de carácter teórico-práctico que cada alumno realizará individualmente.

La prueba tiene, por un lado, un cuestionario escrito de carácter teórico, con preguntas breves y, por otro, dos

pruebas prácticas.

La duración completa de la prueba de evaluación inicial necesitará dos horas lectivas. Los resultados se presentarán en la sesión de evaluación inicial, a realizar durante la segunda quincena de octubre.

#### PLAN DE RECUPERACIÓN TRIMESTRAL

Se le facilitará, a los alumnos con la evaluación suspensa, una serie de actividades (cuadernillo) para poder recuperar la evaluación, estableciendo un plazo de entrega.

En la primera evaluación se entregarán las actividades para que los alumnos las realicen durante el periodo no lectivo de navidades (del 24 de diciembre al 9 de Enero de 2022), la segunda evaluación se recuperará haciendo las actividades en el periodo lectivo de la semana blanca (28 febrero al 6 de marzo) y tercera evaluación se entregará cuadernillo para realizarlo del 11 al 17 de abril de 2022

#### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Evaluación inicial (Test. Prueba escrita, preguntas)

Cuestionario

Rubrica

Escala de observación

Porfolio

Exposición oral de trabajos propuestos tanto individuales como colectivos.

#### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación se obtendrá de la media ponderada de la calificación obtenida por los alumnos de cada criterio de evaluación.

La calificación de cada criterio se obtendrá utilizando diferentes instrumentos.

### I. Medidas Generales de atención a la diversidad 1º ESO

#### MEDIDAS GENERALES DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

\* Desdoble de grupos en las áreas de carácter instrumental (Lengua Castellana y Literatura, Lengua Extranjera (Inglés) y Matemáticas), Geografía e Historia y Biología y Geología.

\* Acción tutorial como estrategia de seguimiento individualizado y de toma de decisiones en relación con la evolución académica del proceso de aprendizaje.

\* Actuaciones de coordinación en el proceso de tránsito entre etapa.

\* Metodologías didácticas basadas en el trabajo colaborativo en grupos heterogéneos, tutoría entre iguales y aprendizaje por proyectos que promuevan la inclusión de todo el alumnado.

\* Metodologías didácticas basadas en proyectos de trabajo que favorezcan la inclusión.

\* Actuaciones de coordinación en el proceso de tránsito entre etapas que permitan la detección temprana de las necesidades del alumnado y la adopción de las medidas educativas.

\* Actuaciones de prevención y control del absentismo para prevenir el abandono escolar temprano.

\* Distribución del horario lectivo del bloque de asignaturas de libre configuración autonómica.

#### PROGRAMAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se aplicarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las necesidades. Se informará periódicamente las familias. El profesorado que lleve a cabo estos programas, realizará el seguimiento del alumnado. Se incluirán en las programaciones didácticas y constarán de tareas motivadoras. Se desarrollarán en el horario lectivo correspondiente de la materia objeto de refuerzo o profundización, preferentemente dentro del aula. Suponen una modificación del currículo, excepto objetivos y criterios de evaluación. Son medidas de atención individualizada y no podrán implementarse para un grupo-clase.

El procedimiento de incorporación al programa se inicia con el tutor y el equipo docente, que en la evaluación final del curso anterior, con la colaboración con el departamento de orientación efectuará la propuesta y resolución de incorporación, que será comunicada a la familia. También podrá incorporarse a estos programas, el alumnado que sea propuesto por el equipo docente en la evaluación inicial o en el proceso de evaluación continua. Estos programas son compatibles con otras medidas organizativas.

\* Programa de refuerzo del aprendizaje para asegurar los aprendizajes de las materias y seguir con aprovechamiento las enseñanzas en ESO. Orientado a alumnado que no haya promocionado, ha promocionado con alguna materia sin superar, alumno con dificultades de aprendizaje no asociadas a NEAE, alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo que no requiere medidas específicas o alumnado con dificultades de aprendizaje en la adquisición de la competencia lingüística. Su finalidad es asegurar los aprendizajes y seguir las enseñanzas con aprovechamiento. Como medida individualizada para NEAE, sustituyendo a las adaptaciones no significativas. Se desarrolla en horario lectivo de las áreas, preferentemente dentro del aula.

\* Programas de profundización consiste en un enriquecimiento de los contenidos del currículo ordinario sin



modificación de los criterios de evaluación. para alumnado altamente motivado y alumnado de altas capacidades intelectuales. Consiste en el enriquecimiento de los contenidos del currículo ordinario sin modificación de los criterios de evaluación. se desarrollarán en el horario lectivo de las materias objeto de enriquecimiento.

\* Programa de refuerzo de materias generales del bloque de asignaturas troncales de primero. Orientado a alumnado que accede a 1º ESO y requiere de refuerzo en Lengua castellana y literatura, matemáticas o 1ª lengua extranjera según informe final de primaria. No ha promocionado a 2º de eso y requiere de refuerzo, según el consejo orientador del curso anterior o alumnado en el que se detecten dificultades en lengua, matemáticas o 1ª lengua extranjera en cualquier momento. La finalidad de este programa es asegurar los aprendizajes de lengua castellana y literatura, matemáticas y 1ª lengua extranjera con actividades motivadores. Se incluirán en el horario de libre disposición en grupos de hasta 15 alumnos. Si se superan las dificultades se abandonará el programa. No contemplarán calificación final ni constarán en las actas de evaluación, ni en el expediente e historial académico. Se podrán proponer como medida individualizada para alumnado NEAE. Sustituirán a las adaptaciones no significativas.

#### MEDIDAS ESPECÍFICAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

\* Programas específicos para el tratamiento personalizado del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. Desarrollado por la especialista de PT.

\* Programas de adaptación curricular.

\* Adaptaciones curriculares de acceso. Su destinatario es el alumnado de Necesidades Educativas Especiales. Suponen una modificación de los elementos físicos para el acceso a la información, a la comunicación y a la participación. Su aplicación y seguimiento serán compartidos por el equipo docente y el profesorado especializado.

\* Adaptaciones curriculares significativas. Su destinatario es el alumnado de Necesidades Educativas Especiales. Suponen la modificación de elementos del currículo incluidos los objetivos y criterios de en el área adaptada. Suponen un desfase curricular de al menos dos cursos. Su elaboración corresponde al profesorado especializado con la colaboración del profesorado del área correspondiente. La evaluación se realizará tomando como referencia los objetivos y criterios de la adaptación curricular.

\* Adaptaciones curriculares alumnado Altas Capacidades. Sus destinatarios son el alumnado de altas capacidades intelectuales. Son propuestas curriculares de ampliación y en su caso para favorecer la flexibilización del periodo de escolarización y supone incluir criterios de evaluación de niveles superiores.

#### POR GRUPOS

##### 1ºESO A

\* Programa de refuerzo del aprendizaje para asegurar los aprendizajes de las materias y seguir con aprovechamiento las enseñanzas en ESO

\* Adaptaciones curriculares significativas. Suponen la modificación en los objetivos y criterios de evaluación en el área adaptada, modificación de los elementos del currículo, incluidos los objetivos de la etapa y los criterios de evaluación.

##### 1ºESO B

\* Programa de refuerzo del aprendizaje para asegurar los aprendizajes de las materias y seguir con aprovechamiento las enseñanzas en ESO

\* Adaptación de acceso. Sistema comunicación aumentativo FM.

\* Adaptaciones curriculares significativas. Suponen la modificación en los objetivos y criterios de evaluación en el área adaptada, modificación de los elementos del currículo, incluidos los objetivos de la etapa y los criterios de evaluación.

##### 1ºESO C

\* Programa de refuerzo del aprendizaje para asegurar los aprendizajes de las materias y seguir con aprovechamiento las enseñanzas en ESO

\* Adaptaciones curriculares significativas. Suponen la modificación en los objetivos y criterios de evaluación en el área adaptada, modificación de los elementos del currículo, incluidos los objetivos de la etapa y los criterios de evaluación

##### 1ºESO D

\* Programa de refuerzo del aprendizaje para asegurar los aprendizajes de las materias y seguir con aprovechamiento las enseñanzas en ESO

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

**A. Elementos curriculares**

**1. Objetivos de materia**

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

**2. Contenidos**

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

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

## B. Relaciones curriculares

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

#### **Objetivos**

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

#### **Competencias clave**

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

#### **Estándares**

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

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

#### **Objetivos**

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

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

#### **Competencias clave**

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

#### **Estándares**

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

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

#### **Objetivos**

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

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

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

#### **Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
CEC: Conciencia y expresiones culturales

#### **Estándares**

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

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

#### **Objetivos**

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

#### **Competencias clave**

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.  
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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



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

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

**Competencias clave**

CD: Competencia digital  
CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

### Estándares

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

EPVA3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones, etc.) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

EPVA4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

EPVA5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

EPVA6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.

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

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

#### Objetivos

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

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

#### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

#### Estándares

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

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

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

#### Objetivos

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

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

#### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

#### Estándares

EPVA1. Distingue signifiicante y significado en un signo visual.

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

#### Objetivos

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

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

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.

#### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

#### Estándares

EPVA1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

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

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

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

##### Objetivos

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

#### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

#### Estándares

EPVA1. Distingue símbolos de iconos.

EPVA2. Diseña símbolos e iconos.

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

##### Objetivos

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

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

#### Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

#### Estándares

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

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

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

##### Objetivos

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

#### Competencias clave

CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

#### Estándares

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

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

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

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
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.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

### Objetivos

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

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

### Objetivos

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

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

### Objetivos

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

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

### Objetivos

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

### Competencias clave

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

- 1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- 6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29003041

Fecha Generación: 22/11/2021 21:49:14



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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

dificultades.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

EPVA2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

dificultades.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

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

dificultades.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

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.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

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.

#### **Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

#### **Estándares**

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

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

##### **Objetivos**

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

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

#### **Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

#### **Estándares**

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



**C. Ponderaciones de los criterios**

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

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

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

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

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Trazados geométricos	12 sesiones
<b>Justificación</b>		
Conocer lugares geométricos y definirlos, haciendo uso de los instrumentos de dibujo para realizar diferentes construcciones.		
Número	Título	Temporización
2	Formas poligonales	7 sesiones
<b>Justificación</b>		
Conocer el concepto de polígono, sus tipologías, puntos y rectas notables de los mismos, y diferentes construcciones. Concepto de módulo y red modular.		
Número	Título	Temporización
3	Tangencias	5 sesiones
<b>Justificación</b>		
Introducir al alumnado al concepto de tangencias, y sus aplicaciones prácticas en el campo del diseño.		
Número	Título	Temporización
4	Los elementos de expresión plástica	6 sesiones
<b>Justificación</b>		
Conocer los elementos básicas que se emplean expresión plástica. Punto, línea, plano, mancha y textura.		
Número	Título	Temporización
5	El color	7 sesiones
<b>Justificación</b>		
Conocimiento del color, su comportamiento y su aplicación como elemento de expresión plástica y transmisor de emociones y sensaciones.		
Número	Título	Temporización
6	Luz y volumen	6 sesiones
<b>Justificación</b>		
El claroscuro, y su aplicación en la representación plástica para obtener la sensación de volumen.		
Número	Título	Temporización
7	La percepción visual	5 sesiones
<b>Justificación</b>		
Conocer la forma de percibir del ser humano y como afecta lectura de imágenes y a la percepción de la realidad.		

Número	Título	Temporización
8	Del signo visual al logotipo	5 sesiones
<b>Justificación</b>		
Diferencias los diferentes signos visuales, imágenes, destacando la función de cada uno de ellos		
Número	Título	Temporización
9	Lectura de mensajes visuales	4 sesiones
<b>Justificación</b>		
Lectura connotativa y denotativa de la imagen. La imagen como portadora de mensajes.		
Número	Título	Temporización
10	La composición	4 sesiones
<b>Justificación</b>		
Conocer la correcta disposición de los diferentes elementos en el espacio plástico: equilibrio, simetría, ritmo, etc.		
Número	Título	Temporización
11	La imagen secuenciada	6 sesiones
<b>Justificación</b>		
Estudiar el lenguaje cómic como narración gráfica. El lenguaje escrito y su relación con el lenguaje visual.		
Número	Título	Temporización
12	Sistemas de representación	4 sesiones
<b>Justificación</b>		
Introducción a los diferentes sistemas de representación de los objetos en el espacio. Sistema diédrico, axonométrico ortogonal, axonométrico oblicuo y sistema cónico.		
Número	Título	Temporización
13	El lenguajes audiovisual	4 sesiones
<b>Justificación</b>		
Conocer los elementos que intervienen en el lenguaje audiovisual. Estudiar la relación de la imagen y el sonido. Importancia de la luz, efecto visuales, fases de producción, planos cinematográficos.		

### E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Contribución de la materia a la adquisición de las competencias Clave.

#### Competencia conciencia y expresiones culturales (CEC)

El espíritu de la materia implica la implantación de una conciencia interdisciplinar de resolución de los problemas relacionados con la protección, el análisis y el estudio del patrimonio artístico, arquitectónico y de ingeniería de Andalucía.

En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las Producciones artísticas.

#### Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP)

Se desarrolla con los contenidos de la materia al incluir la resolución de problemas y elaboración de proyectos, y por lo tanto la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, factores estos que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. También se fomenta la habilidad para trabajar en proyectos tanto individual como en equipo.

Todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto y por ello en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

#### Competencia aprender a aprender (CAA)

Al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado. Se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

#### Competencia en comunicación lingüística (CCL)

De forma transversal. En esta materia el alumnado desarrolla, explica, expone y defiende sus propios proyectos y trabajos. El dibujo técnico supone en sí una modalidad de comunicación, en concreto audiovisual, de carácter universal y, hace uso de destrezas orales y escritas que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos, además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.

#### Competencias sociales y cívicas (CSC)

Se ven desarrolladas en la materia Dibujo Técnico a través de la estandarización y normalización, implicando éstas una formulación y aplicación de reglas que generen una aproximación ordenada. La normalización define una función de unificación para permitir el intercambio a nivel nacional, europeo e internacional, facilitando el trabajo con responsabilidad social.

Mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

#### La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)

Se desarrolla a través de la aplicación del razonamiento matemático siendo necesario en esta materia desarrollar destrezas en el manejo de cantidades: cálculos, mediciones, tamaños y proporciones; en cuanto al análisis de la forma y el espacio: posiciones relativas entre elementos geométricos, representaciones gráficas en el plano y en el espacio y los sistemas de representación de objetos y volúmenes.

Por último, 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.

#### La competencia digital (CD)

Es desarrollada a través del uso de las TIC y uno de los objetivos de la materia es el dominio de aplicaciones informáticas en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por lo que es necesario dotar de habilidades y destrezas en programas informáticos de dibujo

## F. Metodología

### Estrategias metodológicas

Atendiendo a la legislación vigente y a los planteamientos pedagógicos de la Enseñanza Secundaria, la metodología será fundamentalmente activa en todos los temas de la programación y se basará en el desarrollo de las competencias.

Partiendo de los conocimientos previos del alumno ir desarrollando los contenidos de forma secuenciada.

Conocimiento de los contenidos teóricos correspondientes al currículo oficial de materia:

Presentaciones teóricas de cada bloque temático

Utilización de la pizarra digital del aula de dibujo.

Los alumnos cuentan con los contenidos prácticos o láminas en el Cuaderno de Actividades.

Contenidos teóricos: sesión previa al comienzo de cada bloque.

Actividades (aprendizaje orientado a la acción):

1. Realización práctica de las láminas del libro seleccionadas por el profesor correspondiente a cada uno de los bloques temáticos.

2. Realización individual o cooperativa de Proyectos (trabajo por Proyectos). Se realizan varios proyectos a lo largo del curso

Utilización de las TIC (trabajo en el aula de informática y acceso a recursos virtuales para conocimiento y utilización de programas de dibujo (dibujo de cómics)

Actividades de desarrollo de los contenidos:

- Actividades de aplicación de los contenidos que pretenden aplicar y afianzar los contenidos estudiados en el tema.

- Actividades de adaptación que irán, dentro de lo posible, adaptadas a las necesidades del alumnado con dificultades de aprendizaje.

- Plantear la asignatura para que, siempre que sea posible, los contenidos más difíciles se trabajen en clase a partir de actividades en las que la dificultad vaya aumentando gradualmente, lo que permite que el alumno que trabaje habitualmente en clase supere sin dificultad la asignatura.

- Las actividades correspondientes a contenidos más sencillos deben tener fundamentalmente una finalidad motivadora, relacionando los contenidos con el entorno cotidiano del alumno para que el alumno no pierda interés por la asignatura

- En cada tema, siempre que sea posible, se establecerán actividades básicas de aplicación de los contenidos y actividades de refuerzo que nos permitirán equilibrar la marcha de los diferentes cursos siempre que sea necesario.

- En la exposición de cada tema el procedimiento seguido será semejante:

1. Exposición de los contenidos mediante la lectura de los temas en el libro y en las fotocopias entregadas por el profesor que contienen los contenidos mínimos y, o, los de adaptación en su caso.

2. Análisis en la pizarra digital de las imágenes relacionadas con los contenidos del tema. Dichas imágenes están seleccionadas por el profesor para ayudar a los alumnos a comprender mejor los contenidos, y a ser conscientes de los conocimientos previos que cada alumno tiene sobre el tema.

Utilización de las Tic. La programación de la asignatura, estará enfocada a potenciar el uso de las TIC en los siguientes apartados:

- Exposición de los contenidos y las imágenes relativas a cada tema utilizando los recursos del cañón de imagen y la pizarra digital.

- Facilitar al alumnado páginas web y enlaces para trabajar y, en su caso, poder ampliar diferentes aspectos de los temas estudiados.

### ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN EXPRESIÓN PLÁSTICA Y VISUAL:

La metodología de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor cada alumno deba buscar soluciones personales permitiendo que el resultado obtenido responda a los gustos y posibilidades de los alumnos.

- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad por conocer diferentes aspectos en el ámbito de la visualidad o de la actividad plástica.

- El planteamiento de actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos en función de sus características.

- El diseño de actividades de dificultad o complejidad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca



su progresión.

#### ADAPTACIONES CURRICULARES NO SIGNIFICATIVAS

Si un alumno o alumna, por motivos diversos, requiere una atención individualizada para proseguir sin dificultades el proceso de aprendizaje en la materia, de acuerdo con el equipo educativo, la orientadora y el tutor, a partir del momento en el que estén identificadas y analizadas las necesidades específicas de alumnos en concreto, se realizaría una adaptación curricular no significativa.

Desde esta asignatura se dará respuesta a las dificultades que el alumno presente con un plan de trabajo individualizado, coordinado con el tutor y con el Departamento de Orientación y también, si fuera necesario, se contará con la colaboración de las familias. Este plan de trabajo individualizado contemplaría las competencias clave que el alumno o la alumna deben alcanzar en este área, y se incluirían actividades individuales y cooperativas así como los materiales necesarios para el trabajo.

#### G. Materiales y recursos didácticos

##### MATERIALES:

- Bloc de dibujo
- Sacapuntas y goma.
- Lápiz de grafito, lápiz de color y rotuladores
- Regla, escuadra y cartabón.
- Tijeras y cola escolar
- Carboncillo y difuminador

##### RECURSOS:

- Ordenador, pizarra digital y proyector.
- Temas y ejercicios accesibles en la plataforma Moodle en el curso correspondiente 2º ESO EPVA
- Audiovisuales de los temas expuestos.
- Ejemplos de los ejercicios.
- Fotocopias de las actividades.

#### H. Precisiones sobre la evaluación

La evaluación educativa es un valioso instrumento de seguimiento y de valoración de los resultados obtenidos, así como la mejora de los procesos que permiten obtenerlos. La evaluación a lo largo del curso será continua y formativa, realizando un balance de la misma al final de cada trimestre o coincidiendo con los periodos asignados para evaluaciones por el equipo directivo del centro docente. Será una evaluación por competencias.

Para ello utilizaremos los siguientes criterios:

- Participación y adquisición de competencias
- Correcta utilización y conocimiento del material de dibujo
- Trabajo individualizado y en equipo (trabajo colaborativo).
- Correcta utilización de los medios TIC
- Participación en presentaciones y debates.
- Presentación y limpieza en los trabajos realizados:

La materia de EPVA tiene un gran porcentaje de aplicación práctica, por lo que los trabajos y láminas propuestos serán de entrega obligatoria y dentro de los plazos fijados por el profesor con la flexibilidad necesaria.

Los elementos de referencia para concretar la evaluación de los criterios citados serán:

- Control del conocimiento sobre los contenidos teóricos de la materia (bloques temáticos propuestos) reflejados en la realización de las láminas o trabajos (individuales o en equipo).
- Aplicación de dichos bloques, que en la programación de cada curso aparecen reflejados como actividades prácticas, proceso de realización de cada lámina o trabajo práctico.
- Observación continuada por parte del profesor de la actividad cotidiana en el aula.

#### EVALUACIÓN INICIAL:

En los primeros días lectivos del presente curso, se realizara la evaluación inicial del alumnado de ESO para detectar el grado de desarrollo alcanzado en los aprendizajes básicos y sobre el dominio de los contenidos y las

competencias adquiridas en relación con la materia.

Dicha evaluación consistirá en una prueba de carácter teórico-práctico que cada alumno realizará individualmente.

La prueba tiene, por un lado, un cuestionario escrito de carácter teórico, con preguntas breves y, por otro, dos pruebas prácticas.

La duración completa de la prueba de evaluación inicial necesitará dos horas lectivas. Los resultados se presentarán en la sesión de evaluación inicial, a realizar durante la segunda quincena de octubre.

#### PLAN DE RECUPERACIÓN TRIMESTRAL

Se le facilitará, a los alumnos con la evaluación suspensa, una serie de actividades (cuadernillo) para poder recuperar la evaluación, al superar las competencias. Se ha establecido un plazo de entrega.

En la primera evaluación se entregarán las actividades para que los alumnos las realicen durante el periodo no lectivo de navidades (del 24 de diciembre al 9 de Enero de 2022), la segunda evaluación se recuperará haciendo las actividades en el periodo lectivo de la semana blanca (28 febrero al 6 de marzo) y tercera evaluación se entregará cuadernillo para realizarlo del 11 al 17 de abril de 2022

El alumno debe entregar el conjunto de actividades una vez se incorpore tras el periodo no lectivo.

#### PLAN DE RECUPERACION DE LA ASIGNATURA PENDIENTE DE 1º ESO

Se ha creado el curso de Moodle para comunicar y ofrecer a los alumnos las actividades de recuperación de las competencias en cada una de las evaluaciones trimestrales.

Se ha comunicado personalmente y enviado un mensaje a través de la plataforma Moodle a los alumnos que deben recuperar el curso de 1º ESO, indicándoles los trabajos y los plazos establecidos para la entrega. Estos son:

1ª Evaluación, fecha límite de entrega: 2 de Diciembre 2021

2ª Evaluación, fecha límite de entrega: 9 de Febrero 2022

3ª Evaluación, fecha límite de entrega: 4 de Mayo de 2022

Los trabajos se entregarán a través de la plataforma Moodle o en mano al profesor Marcos Hernández Moreno.

#### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Evaluación inicial (Test. Prueba escrita, preguntas)

Cuestionario

Rubrica

Escala de observación

Portfolio

Exposición oral de trabajos propuestos tanto individuales como colectivos.

#### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación se obtendrá de la media ponderada de la calificación obtenida por los alumnos de cada criterio de evaluación.

La calificación de cada criterio se obtendrá utilizando diferentes instrumentos.

#### I. Medidas de atención a la diversidad 2º ESO

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

\* Desdoble de grupos en las áreas de carácter instrumental (Lengua Castellana y Literatura, Lengua Extranjera (Inglés) y Matemáticas), Geografía e Historia y Biología y Geología.

\* Acción tutorial como estrategia de seguimiento individualizado y de toma de decisiones en relación con la evolución académica del proceso de aprendizaje.

\* Actuaciones de coordinación en el proceso de tránsito entre niveles.

\* Metodologías didácticas basadas en el trabajo colaborativo en grupos heterogéneos, tutoría entre iguales y aprendizaje por proyectos que promuevan la inclusión de todo el alumnado.

\* Metodologías didácticas basadas en proyectos de trabajo que favorezcan la inclusión.

\* Actuaciones de coordinación en el proceso de tránsito entre etapas que permitan la detección temprana de las necesidades del alumnado y la adopción de las medidas educativas.

\* Actuaciones de prevención y control del absentismo para prevenir el abandono escolar temprano.

\* Distribución del horario lectivo del bloque de asignaturas de libre configuración autonómica.

##### PROGRAMAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se aplicarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las necesidades. Se informará

periódicamente las familias. El profesorado que lleve a cabo estos programas, realizará el seguimiento del alumnado. Se incluirán en las programaciones didácticas y constarán de tareas motivadoras. Se desarrollarán en el horario lectivo correspondiente de la materia objeto de refuerzo o profundización, preferentemente dentro del aula. Suponen una modificación del currículo, excepto objetivos y criterios de evaluación. Son medidas de atención individualizada y no podrán implementarse para un grupo-clase.

El procedimiento de incorporación al programa se inicia con el tutor y el equipo docente, que en la evaluación final del curso anterior, con la colaboración con el departamento de orientación efectuará la propuesta y resolución de incorporación, que será comunicada a la familia. También podrá incorporarse a estos programas, el alumnado que sea propuesto por el equipo docente en la evaluación inicial o en el proceso de evaluación continua. Estos programas son compatibles con otras medidas organizativas.

\* Programa de refuerzo del aprendizaje para asegurar los aprendizajes de las materias y seguir con aprovechamiento las enseñanzas en ESO. Orientado a alumnado que no haya promocionado, ha promocionado con alguna materia sin superar, alumno con dificultades de aprendizaje no asociadas a NEAE, alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo que no requiere medidas específicas o alumnado con dificultades de aprendizaje en la adquisición de la competencia lingüística. Su finalidad es asegurar los aprendizajes y seguir las enseñanzas con aprovechamiento. Como medida individualizada para NEAE, sustituyendo a las adaptaciones no significativas. Se desarrolla en horario lectivo de las áreas, preferentemente dentro del aula.

\* Programas de profundización consiste en un enriquecimiento de los contenidos del currículo ordinario sin modificación de los criterios de evaluación. para alumnado altamente motivado y alumnado de altas capacidades intelectuales. Consiste en el enriquecimiento de los contenidos del currículo ordinario sin modificación de ellos criterios de evaluación. se desarrollarán en el horario lectivo de las materias objeto de enriquecimiento.

\* Programa de mejora del aprendizaje y rendimiento en 2º ESO.

#### MEDIDAS ESPECÍFICAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

\* Programas específicos para el tratamiento personalizado del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. Desarrollado por la especialista de PT.

\* Atención específica para el alumnado que se incorpora tardíamente y presenta graves carencias en la comunicación lingüística.

\* Programas de adaptación curricular.

\* Adaptaciones curriculares de acceso. Su destinatario es el alumnado de Necesidades Educativas Especiales. Suponen una modificación de los elementos físicos para el acceso a la información, a la comunicación y a la participación. Su aplicación y seguimiento serán compartidos por el equipo docente y el profesorado especializado.

\* Adaptaciones curriculares significativas. Su destinatario es el alumnado de Necesidades Educativas Especiales. Suponen la modificación de elementos del currículo incluidos los objetivos y criterios de en el área adaptada. Suponen un desfase curricular de al menos dos cursos. Su elaboración corresponde al profesorado especializado con la colaboración del profesorado del área correspondiente. La evaluación se realizará tomando como referencia los objetivos y criterios de la adaptación curricular.

\* Adaptaciones curriculares alumnado Altas Capacidades. Sus destinatarios son el alumnado de altas capacidades intelectuales. Son propuestas curriculares de ampliación y en su caso para favorecer la flexibilización del periodo de escolarización y supone incluir criterios de evaluación de niveles superiores.

#### POR GRUPOS

##### 2ºESO A

\* Programa de mejora del aprendizaje y rendimiento en 2º ESO.

\* Programa de refuerzo del aprendizaje para asegurar los aprendizajes de las materias y seguir con aprovechamiento las enseñanzas en ESO

##### 2ºESO B

\* Programa de mejora del aprendizaje y rendimiento en 2º ESO.

\* Programa de profundización. Alumno con Altas Capacidades

\* Programa de refuerzo del aprendizaje para asegurar los aprendizajes de las materias y seguir con aprovechamiento las enseñanzas en ESO

##### 2ºESO C

\* Programa de refuerzo del aprendizaje para asegurar los aprendizajes de las materias y seguir con aprovechamiento las enseñanzas en ESO

##### 2ºESO D

\* Programa de refuerzo del aprendizaje para asegurar los aprendizajes de las materias y seguir con aprovechamiento las enseñanzas en ESO

\* Atención específica para el alumnado que se incorpora tardíamente y presenta graves carencias en la comunicación lingüística.

**ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES**  
**EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 3º DE E.S.O.**

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

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

**2. Contenidos**

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

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



**B. Relaciones curriculares**

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

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

**Competencias clave**

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

**Competencias clave**

CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

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

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

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

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

**Estándares**

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

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

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

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

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

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.

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

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

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

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

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

#### Competencias clave

CD: Competencia digital  
CSYC: Competencias sociales y cívicas

#### Estándares

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

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

##### Objetivos

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

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

##### Objetivos

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

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

##### Objetivos

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

#### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

EPVA3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

EPVA4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

EPVA5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

EPVA6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.

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

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

#### Objetivos

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

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

#### Estándares

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

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

#### Objetivos

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

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CEC: Conciencia y expresiones culturales

#### Estándares

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

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

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

#### Objetivos

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

#### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

#### Estándares

EPVA1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.

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

#### Objetivos

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

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

**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender  
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

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

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.

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

##### Objetivos

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

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

##### Objetivos

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

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

##### Objetivos

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

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

##### Objetivos

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.

#### Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística



**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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.

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo

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

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

##### Objetivos

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

#### Competencias clave

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

#### Estándares

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

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

##### Objetivos

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

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

#### Estándares

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

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

##### Objetivos

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

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

#### Estándares

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

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

##### Objetivos

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

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

#### Estándares

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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



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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

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

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

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

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

**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

**Estándares**

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

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

**Objetivos**

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

**Competencias clave**

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

**Estándares**

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

**C. Ponderaciones de los criterios**

<b>Nº Criterio</b>	<b>Denominación</b>	<b>Ponderación %</b>
EPVA.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1,88
EPVA.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	1,78
EPVA.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	1,78
EPVA.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	1,78
EPVA.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	1,88
EPVA.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	1,78
EPVA.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	1,88
EPVA.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño	1,78
EPVA.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	1,78
EPVA.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	1,78
EPVA.11	Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	1,8
EPVA.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1,78
EPVA.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1,78
EPVA.3	Identificar signifiante y significado en un signo visual.	1,78
EPVA.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	1,78
EPVA.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	1,78
EPVA.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	1,78
EPVA.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	1,78
EPVA.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	1,78
EPVA.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	1,78
EPVA.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	1,78
EPVA.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	1,78
EPVA.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	1,78
EPVA.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	1,78
EPVA.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	1,78

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

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

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

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Tangencias y enlaces.	8 sesiones
<b>Justificación</b>		
8. Analizar las tangencias entre recta y circunferencias o entre circunferencias. CD, CSC, SIEP.		
Número	Título	Temporización
2	El Color	8 sesiones
<b>Justificación</b>		
3. 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 procedi		
Número	Título	Temporización
3	El Volumen	8 sesiones
<b>Justificación</b>		
5. 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. CAA, CSC, SIEP. 7. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorand		
Número	Título	Temporización
4	Perspectiva cónica frontal.	8 sesiones
<b>Justificación</b>		
11. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva cónica aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.		
Número	Título	Temporización
5	Perspectiva cónica oblicua	8 sesiones
<b>Justificación</b>		
11. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva cónica aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.		
Número	Título	Temporización
6	La Publicidad	12 sesiones
<b>Justificación</b>		
7. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, CSC, SIEP.		
Número	Título	Temporización

7	El sistema diédrico.	4 sesiones
<b>Justificación</b>		
9. 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. CMCT, CAA		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
8	Análisis de las obras pictóricas	10 sesiones
<b>Justificación</b>		
6. 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 di		

### E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Contribución de la materia a la adquisición de las competencias Clave.

#### Competencia conciencia y expresiones culturales (CEC)

El espíritu de la materia implica la implantación de una conciencia interdisciplinar de resolución de los problemas relacionados con la protección, el análisis y el estudio del patrimonio artístico, arquitectónico y de ingeniería de Andalucía.

En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las Producciones artísticas.

#### Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP)

Se desarrolla con los contenidos de la materia al incluir la resolución de problemas y elaboración de proyectos, y por lo tanto la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, factores estos que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. También se fomenta la habilidad para trabajar en proyectos tanto individual como en equipo.

Todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto y por ello en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

#### Competencia aprender a aprender (CAA)

Al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado. Se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

#### Competencia en comunicación lingüística (CCL)

De forma transversal. En esta materia el alumnado desarrolla, explica, expone y defiende sus propios proyectos y trabajos. El dibujo técnico supone en sí una modalidad de comunicación, en concreto audiovisual, de carácter universal y, hace uso de destrezas orales y escritas que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos, además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.

#### Competencias sociales y cívicas (CSC)

Se ven desarrolladas en la materia Dibujo Técnico a través de la estandarización y normalización, implicando éstas una formulación y aplicación de reglas que generen una aproximación ordenada. La normalización define una función de unificación para permitir el intercambio a nivel nacional, europeo e internacional, facilitando el trabajo con responsabilidad social.

Mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de



obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)

Se desarrolla a través de la aplicación del razonamiento matemático siendo necesario en esta materia desarrollar destrezas en el manejo de cantidades: cálculos, mediciones, tamaños y proporciones; en cuanto al análisis de la forma y el espacio: posiciones relativas entre elementos geométricos, representaciones gráficas en el plano y en el espacio y los sistemas de representación de objetos y volúmenes.

Por último, 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.

La competencia digital (CD)

Es desarrollada a través del uso de las TIC y uno de los objetivos de la materia es el dominio de aplicaciones informáticas en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por lo que es necesario dotar de habilidades y destrezas en programas informáticos de dibujo

## F. Metodología

### Estrategias metodológicas

Atendiendo a la legislación vigente y a los planteamientos pedagógicos de la Enseñanza Secundaria, la metodología será fundamentalmente activa en todos los temas de la programación y se basará en el desarrollo de las competencias.

Partiendo de los conocimientos previos del alumno ir desarrollando los contenidos de forma secuenciada.

Conocimiento de los contenidos teóricos correspondientes al currículo oficial de materia:

Presentaciones teóricas de cada bloque temático

Utilización de la pizarra digital del aula de dibujo.

Los alumnos cuentan con los contenidos prácticos o láminas en el Cuaderno de Actividades.

Contenidos teóricos: sesión previa al comienzo de cada bloque.

Actividades (aprendizaje orientado a la acción):

1. Realización práctica de las láminas del libro seleccionadas por el profesor correspondiente a cada uno de los bloques temáticos.

2. Realización individual o cooperativa de Proyectos (trabajo por Proyectos). Se realizan varios proyectos a lo largo del curso

Utilización de las TIC (trabajo en el aula de informática y acceso a recursos virtuales para conocimiento y utilización de programas de dibujo (dibujo de cómics)

Actividades de desarrollo de los contenidos:

- Actividades de aplicación de los contenidos que pretenden aplicar y afianzar los contenidos estudiados en el tema.

- Actividades de adaptación que irán, dentro de lo posible, adaptadas a las necesidades del alumnado con dificultades de aprendizaje.

- Plantear la asignatura para que, siempre que sea posible, los contenidos más difíciles se trabajen en clase a partir de actividades en las que la dificultad vaya aumentando gradualmente, lo que permite que el alumno que trabaje habitualmente en clase supere sin dificultad la asignatura.

- Las actividades correspondientes a contenidos más sencillos deben tener fundamentalmente una finalidad motivadora, relacionando los contenidos con el entorno cotidiano del alumno para que el alumno no pierda interés por la asignatura

- En cada tema, siempre que sea posible, se establecerán actividades básicas de aplicación de los contenidos y actividades de refuerzo que nos permitirán equilibrar la marcha de los diferentes cursos siempre que sea necesario.

- En la exposición de cada tema el procedimiento seguido será semejante:

1. Exposición de los contenidos mediante la lectura de los temas en el libro y en las fotocopias entregadas por el profesor que contienen los contenidos mínimos y, o, los de adaptación en su caso.

2. Análisis en la pizarra digital de las imágenes relacionadas con los contenidos del tema. Dichas imágenes están seleccionadas por el profesor para ayudar a los alumnos a comprender mejor los contenidos, y a ser conscientes de los conocimientos previos que cada alumno tiene sobre el tema.

Utilización de las Tic. La programación de la asignatura, estará enfocada a potenciar el uso de las TIC en los siguientes apartados:

- Exposición de los contenidos y las imágenes relativas a cada tema utilizando los recursos del cañón de imagen y la pizarra digital.

- Facilitar al alumnado páginas web y enlaces para trabajar y, en su caso, poder ampliar diferentes aspectos de los temas estudiados.

### ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN EXPRESIÓN PLÁSTICA Y VISUAL:

La metodología de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor cada alumno deba buscar soluciones personales permitiendo que el resultado obtenido responda a los gustos y posibilidades de los alumnos.

- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad por conocer diferentes aspectos en el ámbito de la visualidad o de la actividad plástica.

- El planteamiento de actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos en función de sus características.

- El diseño de actividades de dificultad o complejidad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca

su progresión.

#### ADAPTACIONES CURRICULARES NO SIGNIFICATIVAS

Si un alumno o alumna, por motivos diversos, requiere una atención individualizada para proseguir sin dificultades el proceso de aprendizaje en la materia, de acuerdo con el equipo educativo, la orientadora y el tutor, a partir del momento en el que estén identificadas y analizadas las necesidades específicas de alumnos en concreto, se realizaría una adaptación curricular no significativa.

Desde esta asignatura se dará respuesta a las dificultades que el alumno presente con un plan de trabajo individualizado, coordinado con el tutor y con el Departamento de Orientación y también, si fuera necesario, se contará con la colaboración de las familias. Este plan de trabajo individualizado contemplaría las competencias clave que el alumno o la alumna deben alcanzar en este área, y se incluirían actividades individuales y cooperativas así como los materiales necesarios para el trabajo.

#### G. Materiales y recursos didácticos

##### MATERIALES:

- Bloc de dibujo
- Sacapuntas y goma.
- Lápiz de grafito, lápiz de color y rotuladores
- Regla, escuadra y cartabón.
- Tijeras y cola escolar
- Carboncillo y difuminador
- Tinta, gubias, planchas de linoleo y rodillos para entintar.
- Papel para imprimir grabados.
- Cristal para entintar.

##### RECURSOS:

- Ordenador y Pizarra digital.
- Temas y ejercicios accesibles en la plataforma Moodle en el curso correspondiente 1º ESO EPVA
- Audiovisuales de los temas expuestos.
- Ejemplos de los ejercicios.
- Fotocopias de las actividades.

#### H. Precisiones sobre la evaluación

La evaluación educativa es un valioso instrumento de seguimiento y de valoración de los resultados obtenidos, así como la mejora de los procesos que permiten obtenerlos. La evaluación a lo largo del curso será continua y formativa, realizando un balance de la misma al final de cada trimestre o coincidiendo con los periodos asignados para evaluaciones por el equipo directivo del centro docente. Será una evaluación por competencias.

Para ello utilizaremos los siguientes criterios:

- Participación y adquisición de competencias
- Correcta utilización y conocimiento del material de dibujo
- Trabajo individualizado y en equipo (trabajo colaborativo).
- Correcta utilización de los medios TIC
- Participación en presentaciones y debates.
- Presentación y limpieza en los trabajos realizados:

La materia de EPVA tiene un gran porcentaje de aplicación práctica, por lo que los trabajos y láminas propuestos serán de entrega obligatoria y dentro de los plazos fijados por el profesor con la flexibilidad necesaria.

Los elementos de referencia para concretar la evaluación de los criterios citados serán:

- Control del conocimiento sobre los contenidos teóricos de la materia (bloques temáticos propuestos) reflejados en la realización de las láminas o trabajos (individuales o en equipo).
- Aplicación de dichos bloques, que en la programación de cada curso aparecen reflejados como actividades prácticas, proceso de realización de cada lámina o trabajo práctico.
- Observación continuada por parte del profesor de la actividad cotidiana en el aula.

## EVALUACIÓN INICIAL:

En los primeros días lectivos del presente curso, se realizará la evaluación inicial del alumnado de ESO para detectar el grado de desarrollo alcanzado en los aprendizajes básicos y sobre el dominio de los contenidos y las competencias adquiridas en relación con la materia.

Dicha evaluación consistirá en una prueba de carácter teórico-práctico que cada alumno realizará individualmente.

La prueba tiene, por un lado, un cuestionario escrito de carácter teórico, con preguntas breves y, por otro, dos pruebas prácticas.

La duración completa de la prueba de evaluación inicial necesitará dos horas lectivas. Los resultados se presentarán en la sesión de evaluación inicial, a realizar durante la segunda quincena de octubre.

## PLAN DE RECUPERACIÓN TRIMESTRAL

Se le facilitará, a los alumnos con la evaluación suspensa, una serie de actividades (cuadernillo) para poder recuperar la evaluación, al superar las competencias. Se ha establecido un plazo de entrega.

En la primera evaluación se entregarán las actividades para que los alumnos las realicen durante el periodo no lectivo de navidades (del 24 de diciembre al 9 de Enero de 2022), la segunda evaluación se recuperará haciendo las actividades en el periodo lectivo de la semana blanca (28 febrero al 6 de marzo) y tercera evaluación se entregará cuadernillo para realizarlo del 11 al 17 de abril de 2022

El alumno debe entregar el conjunto de actividades una vez se incorpore tras el periodo no lectivo.

## PLAN DE RECUPERACION DE LA ASIGNATURA PENDIENTE DE 2º ESO

Se ha creado el curso de Moodle para comunicar y ofrecer a los alumnos las actividades de recuperación de las competencias en cada una de las evaluaciones trimestrales.

Se ha comunicado personalmente y enviado un mensaje a través de la plataforma Moodle a los alumnos que deben recuperar el curso de 2º ESO, indicándoles los trabajos y los plazos establecidos para la entrega. Estos son:

1ª Evaluación, fecha límite de entrega: 2 de Diciembre 2021

2ª Evaluación, fecha límite de entrega: 9 de Febrero 2022

3ª Evaluación, fecha límite de entrega: 4 de Mayo de 2022

Los trabajos se entregarán a través de la plataforma Moodle o en mano al profesor Marcos Hernández Moreno.

## INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Evaluación inicial (Test. Prueba escrita, preguntas)

Cuestionario

Rubrica

Escala de observación

Portfolio

Exposición oral de trabajos propuestos tanto individuales como colectivos.

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación se obtendrá de la media ponderada de la calificación obtenida por los alumnos de cada criterio de evaluación.

La calificación de cada criterio se obtendrá utilizando diferentes instrumentos.

## I. Medidas para la atención a la diversidad 3º ESO

### MEDIDAS GENERALES DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

\* Desdoble de grupos en las áreas de carácter instrumental (Matemáticas)

\* Acción tutorial como estrategia de seguimiento individualizado y de toma de decisiones en relación con la evolución académica del proceso de aprendizaje.

\* Actuaciones de coordinación en el proceso de tránsito entre niveles.

\* Metodologías didácticas basadas en el trabajo colaborativo en grupos heterogéneos, tutoría entre iguales y aprendizaje por proyectos que promuevan la inclusión de todo el alumnado.

\* Metodologías didácticas basadas en proyectos de trabajo que favorezcan la inclusión.

\* Actuaciones de coordinación en el proceso de tránsito entre etapas que permitan la detección temprana de las necesidades del alumnado y la adopción de las medidas educativas.

\* Actuaciones de prevención y control del absentismo para prevenir el abandono escolar temprano.

\* Distribución del horario lectivo del bloque de asignaturas de libre configuración autonómica.

#### PROGRAMAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se aplicarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las necesidades. Se informará periódicamente las familias. El profesorado que lleve a cabo estos programas, realizará el seguimiento del alumnado. Se incluirán en las programaciones didácticas y constarán de tareas motivadoras. Se desarrollarán en el horario lectivo correspondiente de la materia objeto de refuerzo o profundización, preferentemente dentro del aula. Suponen una modificación del currículo, excepto objetivos y criterios de evaluación. Son medidas de atención individualizada y no podrán implementarse para un grupo-clase.

El procedimiento de incorporación al programa se inicia con el tutor y el equipo docente, que en la evaluación final del curso anterior, con la colaboración con el departamento de orientación efectuará la propuesta y resolución de incorporación, que será comunicada a la familia. También podrá incorporarse a estos programas, el alumnado que sea propuesto por el equipo docente en la evaluación inicial o en el proceso de evaluación continua. Estos programas son compatibles con otras medidas organizativas.

\* Programa de refuerzo del aprendizaje para asegurar los aprendizajes de las materias y seguir con aprovechamiento las enseñanzas en ESO. Orientado a alumnado que no haya promocionado, ha promocionado con alguna materia sin superar, alumno con dificultades de aprendizaje no asociadas a NEAE, alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo que no requiere medidas específicas o alumnado con dificultades de aprendizaje en la adquisición de la competencia lingüística. Su finalidad es asegurar los aprendizajes y seguir las enseñanzas con aprovechamiento. Como medida individualizada para NEAE, sustituyendo a las adaptaciones no significativas. Se desarrolla en horario lectivo de las áreas, preferentemente dentro del aula.

\* Programas de profundización consiste en un enriquecimiento de los contenidos del currículo ordinario sin modificación de los criterios de evaluación. para alumnado altamente motivado y alumnado de altas capacidades intelectuales. Consiste en el enriquecimiento de los contenidos del currículo ordinario sin modificación de los criterios de evaluación. se desarrollarán en el horario lectivo de las materias objeto de enriquecimiento.

\* Programa de mejora del aprendizaje y rendimiento en 3º ESO

#### MEDIDAS ESPECÍFICAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

\* Programas específicos para el tratamiento personalizado del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. Desarrollado por la especialista de PT.

\* Atención específica para el alumnado que se incorpora tardíamente y presenta graves carencias en la comunicación lingüística.

\* Programas de adaptación curricular.

\* Adaptaciones curriculares de acceso. Su destinatario es el alumnado de Necesidades Educativas Especiales. Suponen una modificación de los elementos físicos para el acceso a la información, a la comunicación y a la participación. Su aplicación y seguimiento serán compartidos por el equipo docente y el profesorado especializado.

\* Adaptaciones curriculares significativas. Su destinatario es el alumnado de Necesidades Educativas Especiales. Suponen la modificación de elementos del currículo incluidos los objetivos y criterios de en el área adaptada. Suponen un desfase curricular de al menos dos cursos. Su elaboración corresponde al profesorado especializado con la colaboración del profesorado del área correspondiente. La evaluación se realizará tomando como referencia los objetivos y criterios de la adaptación curricular.

\* Adaptaciones curriculares alumnado Altas Capacidades. Sus destinatarios son el alumnado de altas capacidades intelectuales. Son propuestas curriculares de ampliación y en su caso para favorecer la flexibilización del periodo de escolarización y supone incluir criterios de evaluación de niveles superiores.

#### POR GRUPOS

##### 3º ESO A

\* Programa de mejora del aprendizaje y rendimiento en 3º ESO.

\* Adaptaciones curriculares significativas. Suponen la modificación en los objetivos y criterios de evaluación en el área adaptada, modificación de los elementos del currículo, incluidos los objetivos de la etapa y los criterios de evaluación.

\* Programa de refuerzo del aprendizaje para asegurar los aprendizajes de las materias y seguir con aprovechamiento las enseñanzas en ESO

##### 3º ESO B

\* Programa de mejora del aprendizaje y rendimiento en 3º ESO.

\* Programa de refuerzo del aprendizaje para asegurar los aprendizajes de las materias y seguir con aprovechamiento las enseñanzas en ESO

##### 3º ESO C

\* Atención específica para el alumnado que se incorpora tardíamente y presenta graves carencias en la comunicación lingüística.

\* Programa de refuerzo del aprendizaje para asegurar los aprendizajes de las materias y seguir con aprovechamiento las enseñanzas en ESO

3º ESO D

\* Atención específica para el alumnado que se incorpora tardíamente y presenta graves carencias en la comunicación lingüística.

\* Programa de refuerzo del aprendizaje para asegurar los aprendizajes de las materias y seguir con aprovechamiento las enseñanzas en ESO



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

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

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

**2. Contenidos**

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

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

## B. Relaciones curriculares

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

### Objetivos

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

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

### Objetivos

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

### Competencias clave

- CD: Competencia digital
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

### Estándares

- EPVA1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
- EPVA2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
- EPVA3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

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

### Objetivos

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.

### Competencias clave

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

### Estándares

- EPVA1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
- EPVA2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto

### Estándares

estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

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

### Objetivos

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

### Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

### Estándares

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

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

### Objetivos

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

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

### Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

### Estándares

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

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

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

### Objetivos

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

### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

### Estándares

EPVA1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

EPVA2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.

EPVA3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

EPVA4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

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

### Objetivos

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

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

#### Estándares

EPVA1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

EPVA2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

EPVA3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

EPVA4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

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

##### Objetivos

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

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

#### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

#### Estándares

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

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

##### Objetivos

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

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

#### Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

#### Estándares

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

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

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

##### Objetivos

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

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

#### Competencias clave



### Competencias clave

- CD: Competencia digital
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

### Estándares

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

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

### Objetivos

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

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

### Objetivos

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

### Competencias clave

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

### Estándares

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

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

### Objetivos

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

### Competencias clave

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

### Estándares

**Estándares**

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

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

EPVA3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

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

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

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

**Competencias clave**

CD: Competencia digital

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

**Estándares**

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

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

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

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

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

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

**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

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

**C. Ponderaciones de los criterios**

<b>Nº Criterio</b>	<b>Denominación</b>	<b>Ponderación %</b>
EPVA.1	Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	6,76
EPVA.2	Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas , tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	6,66
EPVA.3	Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	6,66
EPVA.4	Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	6,66
EPVA.5	Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	6,66
EPVA.1	Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	6,66
EPVA.2	Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	6,66
EPVA.3	Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	6,66
EPVA.1	Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	6,66
EPVA.2	Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	6,66
EPVA.3	Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	6,66
EPVA.1	Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.	6,66
EPVA.2	Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	6,66
EPVA.3	Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	6,66

EPVA.4	Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.	6,66
--------	--	------

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

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Las formas en la naturaleza.	8 sesiones
<b>Justificación</b>		
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 procedi		
Número	Título	Temporización
2	El paisaje urbano y su expresión en el arte.	4 sesiones
<b>Justificación</b>		
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 di		
Número	Título	Temporización
3	Aspectos plásticos de la figura humana.	8 sesiones
<b>Justificación</b>		
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.CD, SIEP, CEC. 3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base		
Número	Título	Temporización
4	Fundamentos del diseño.	4 sesiones
<b>Justificación</b>		
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. CMCT, CSC, CEC.		
Número	Título	Temporización
5	Diseño gráfico.	6 sesiones
<b>Justificación</b>		
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. CSC, SIEP, CEC		
Número	Título	Temporización
6	Diseño publicitario.	8 sesiones
<b>Justificación</b>		
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CD, CEC.		
Número	Título	Temporización
7	Sistemas de representación.	6 sesiones
<b>Justificación</b>		
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. CMCT, CSC, CEC.		
Número	Título	Temporización
8	Diseño industrial.	6 sesiones
<b>Justificación</b>		

2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CD, CEC.		
Número	Título	Temporización
9	La fotografía	4 sesiones
<b>Justificación</b>		
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD, SIEP.		
Número	Título	Temporización
10	El cine.	8 sesiones
<b>Justificación</b>		
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. CCL, CSC, SIEP.		
Número	Título	Temporización
11	Las imágenes digitales	3 sesiones
<b>Justificación</b>		
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD, SIEP.		
Número	Título	Temporización
12	Creación de imágenes por ordenador	4 sesiones
<b>Justificación</b>		
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD, SIEP.		

### E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Contribución de la materia a la adquisición de las competencias Clave.

#### Competencia conciencia y expresiones culturales (CEC)

El espíritu de la materia implica la implantación de una conciencia interdisciplinar de resolución de los problemas relacionados con la protección, el análisis y el estudio del patrimonio artístico, arquitectónico y de ingeniería de Andalucía.

En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las Producciones artísticas.

#### Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP)

Se desarrolla con los contenidos de la materia al incluir la resolución de problemas y elaboración de proyectos, y por lo tanto la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, factores estos que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. También se fomenta la habilidad para trabajar en proyectos tanto individual como en equipo.

Todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto y por ello en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

#### Competencia aprender a aprender (CAA)

Al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado. Se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

#### Competencia en comunicación lingüística (CCL)

De forma transversal. En esta materia el alumnado desarrolla, explica, expone y defiende sus propios proyectos y trabajos. El dibujo técnico supone en sí una modalidad de comunicación, en concreto audiovisual, de carácter universal y, hace uso de destrezas orales y escritas que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos, además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.

#### Competencias sociales y cívicas (CSC)

Se ven desarrolladas en la materia Dibujo Técnico a través de la estandarización y normalización, implicando éstas una formulación y aplicación de reglas que generen una aproximación ordenada. La normalización define una función de unificación para permitir el intercambio a nivel nacional, europeo e internacional, facilitando el trabajo con responsabilidad social.

Mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

#### La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)

Se desarrolla a través de la aplicación del razonamiento matemático siendo necesario en esta materia desarrollar destrezas en el manejo de cantidades: cálculos, mediciones, tamaños y proporciones; en cuanto al análisis de la forma y el espacio: posiciones relativas entre elementos geométricos, representaciones gráficas en el plano y en el espacio y los sistemas de representación de objetos y volúmenes.

Por último, 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.

#### La competencia digital (CD)

Es desarrollada a través del uso de las TIC y uno de los objetivos de la materia es el dominio de aplicaciones informáticas en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por lo que es necesario dotar de habilidades y destrezas en programas informáticos de dibujo



## F. Metodología

### Estrategias metodológicas

Atendiendo a la legislación vigente y a los planteamientos pedagógicos de la Enseñanza Secundaria, la metodología será fundamentalmente activa en todos los temas de la programación y se basará en el desarrollo de las competencias.

Partiendo de los conocimientos previos del alumno ir desarrollando los contenidos de forma secuenciada.

Conocimiento de los contenidos teóricos correspondientes al currículo oficial de materia:

Presentaciones teóricas de cada bloque temático

Utilización de la pizarra digital del aula de dibujo.

Los alumnos cuentan con los contenidos prácticos o láminas en el Cuaderno de Actividades.

Contenidos teóricos: sesión previa al comienzo de cada bloque.

Actividades (aprendizaje orientado a la acción):

1. Realización práctica de las láminas del libro seleccionadas por el profesor correspondiente a cada uno de los bloques temáticos.

2. Realización individual o cooperativa de Proyectos (trabajo por Proyectos). Se realizan varios proyectos a lo largo del curso

Utilización de las TIC (trabajo en el aula de informática y acceso a recursos virtuales para conocimiento y utilización de programas de dibujo (dibujo de cómics)

Actividades de desarrollo de los contenidos:

- Actividades de aplicación de los contenidos que pretenden aplicar y afianzar los contenidos estudiados en el tema.

- Actividades de adaptación que irán, dentro de lo posible, adaptadas a las necesidades del alumnado con dificultades de aprendizaje.

- Plantear la asignatura para que, siempre que sea posible, los contenidos más difíciles se trabajen en clase a partir de actividades en las que la dificultad vaya aumentando gradualmente, lo que permite que el alumno que trabaje habitualmente en clase supere sin dificultad la asignatura.

- Las actividades correspondientes a contenidos más sencillos deben tener fundamentalmente una finalidad motivadora, relacionando los contenidos con el entorno cotidiano del alumno para que el alumno no pierda interés por la asignatura

- En cada tema, siempre que sea posible, se establecerán actividades básicas de aplicación de los contenidos y actividades de refuerzo que nos permitirán equilibrar la marcha de los diferentes cursos siempre que sea necesario.

- En la exposición de cada tema el procedimiento seguido será semejante:

1. Exposición de los contenidos mediante la lectura de los temas en el libro y en las fotocopias entregadas por el profesor que contienen los contenidos mínimos y, o, los de adaptación en su caso.

2. Análisis en la pizarra digital de las imágenes relacionadas con los contenidos del tema. Dichas imágenes están seleccionadas por el profesor para ayudar a los alumnos a comprender mejor los contenidos, y a ser conscientes de los conocimientos previos que cada alumno tiene sobre el tema.

Utilización de las Tic. La programación de la asignatura, estará enfocada a potenciar el uso de las TIC en los siguientes apartados:

- Exposición de los contenidos y las imágenes relativas a cada tema utilizando los recursos del cañón de imagen y la pizarra digital.

- Facilitar al alumnado páginas web y enlaces para trabajar y, en su caso, poder ampliar diferentes aspectos de los temas estudiados.

### ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN EXPRESIÓN PLÁSTICA Y VISUAL:

La metodología de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor cada alumno deba buscar soluciones personales permitiendo que el resultado obtenido responda a los gustos y posibilidades de los alumnos.

- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad por conocer diferentes aspectos en el ámbito de la visualidad o de la actividad plástica.

- El planteamiento de actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos en función de sus características.

- El diseño de actividades de dificultad o complejidad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca

su progresión.

#### ADAPTACIONES CURRICULARES NO SIGNIFICATIVAS

Si un alumno o alumna, por motivos diversos, requiere una atención individualizada para proseguir sin dificultades el proceso de aprendizaje en la materia, de acuerdo con el equipo educativo, la orientadora y el tutor, a partir del momento en el que estén identificadas y analizadas las necesidades específicas de alumnos en concreto, se realizaría una adaptación curricular no significativa.

Desde esta asignatura se dará respuesta a las dificultades que el alumno presente con un plan de trabajo individualizado, coordinado con el tutor y con el Departamento de Orientación y también, si fuera necesario, se contará con la colaboración de las familias. Este plan de trabajo individualizado contemplaría las competencias clave que el alumno o la alumna deben alcanzar en este área, y se incluirían actividades individuales y cooperativas así como los materiales necesarios para el trabajo.

#### G. Materiales y recursos didácticos

##### MATERIALES:

- Bloc de dibujo
- Sacapuntas y goma.
- Lápiz de grafito, lápiz de color y rotuladores
- Regla, escuadra y cartabón.
- Tijeras y cola escolar
- Carboncillo y difuminador
- Tinta, gubias, planchas de linoleo y rodillos para entintar.
- Papel para imprimir grabados.
- Cristal para entintar.

##### RECURSOS:

- Ordenador y Pizarra digital.
- Temas y ejercicios accesibles en la plataforma Moodle en el curso correspondiente 1º ESO EPVA
- Audiovisuales de los temas expuestos.
- Ejemplos de los ejercicios.
- Fotocopias de las actividades.

#### H. Precisiones sobre la evaluación

La evaluación educativa es un valioso instrumento de seguimiento y de valoración de los resultados obtenidos, así como la mejora de los procesos que permiten obtenerlos. La evaluación a lo largo del curso será continua y formativa, realizando un balance de la misma al final de cada trimestre o coincidiendo con los periodos asignados para evaluaciones por el equipo directivo del centro docente. Será una evaluación por competencias.

Para ello utilizaremos los siguientes criterios:

- Participación y adquisición de competencias
- Correcta utilización y conocimiento del material de dibujo
- Trabajo individualizado y en equipo (trabajo colaborativo).
- Correcta utilización de los medios TIC
- Participación en presentaciones y debates.
- Presentación y limpieza en los trabajos realizados:

La materia de EPVA tiene un gran porcentaje de aplicación práctica, por lo que los trabajos y láminas propuestos serán de entrega obligatoria y dentro de los plazos fijados por el profesor con la flexibilidad necesaria.

Los elementos de referencia para concretar la evaluación de los criterios citados serán:

- Control del conocimiento sobre los contenidos teóricos de la materia (bloques temáticos propuestos) reflejados en la realización de las láminas o trabajos (individuales o en equipo).
- Aplicación de dichos bloques, que en la programación de cada curso aparecen reflejados como actividades prácticas, proceso de realización de cada lámina o trabajo práctico.
- Observación continuada por parte del profesor de la actividad cotidiana en el aula.

#### EVALUACIÓN INICIAL:

En los primeros días lectivos del presente curso, se realizará la evaluación inicial del alumnado de ESO para detectar el grado de desarrollo alcanzado en los aprendizajes básicos y sobre el dominio de los contenidos y las competencias adquiridas en relación con la materia.

Dicha evaluación consistirá en una prueba de carácter teórico-práctico que cada alumno realizará individualmente.

La prueba tiene, por un lado, un cuestionario escrito de carácter teórico, con preguntas breves y, por otro, dos pruebas prácticas.

La duración completa de la prueba de evaluación inicial necesitará dos horas lectivas. Los resultados se presentarán en la sesión de evaluación inicial, a realizar durante la segunda quincena de octubre.

#### PLAN DE RECUPERACIÓN TRIMESTRAL

Se le facilitará, a los alumnos con la evaluación suspensa, una serie de actividades (cuadernillo) para poder recuperar la evaluación, al superar las competencias. Se ha establecido un plazo de entrega.

En la primera evaluación se entregarán las actividades para que los alumnos las realicen durante el periodo no lectivo de navidades (del 24 de diciembre al 9 de Enero de 2022), la segunda evaluación se recuperará haciendo las actividades en el periodo lectivo de la semana blanca (28 febrero al 6 de marzo) y tercera evaluación se entregará cuadernillo para realizarlo del 11 al 17 de abril de 2022

El alumno debe entregar el conjunto de actividades una vez se incorpore tras el periodo no lectivo.

#### PLAN DE RECUPERACION DE LA ASIGNATURA PENDIENTE DE 3º ESO

Se ha creado el curso de Moodle para comunicar y ofrecer a los alumnos las actividades de recuperación de las competencias en cada una de las evaluaciones trimestrales.

Se ha comunicado personalmente y enviado un mensaje a través de la plataforma Moodle a los alumnos que deben recuperar el curso de 2º ESO, indicándoles los trabajos y los plazos establecidos para la entrega. Estos son:

1ª Evaluación, fecha límite de entrega: 2 de Diciembre 2021

2ª Evaluación, fecha límite de entrega: 9 de Febrero 2022

3ª Evaluación, fecha límite de entrega: 4 de Mayo de 2022

Los trabajos se entregarán a través de la plataforma Moodle o en mano al profesor Marcos Hernández Moreno.

#### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Evaluación inicial (Test. Prueba escrita, preguntas)

Cuestionario

Rubrica

Escala de observación

Portfolio

Exposición oral de trabajos propuestos tanto individuales como colectivos.

#### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación se obtendrá de la media ponderada de la calificación obtenida por los alumnos de cada criterio de evaluación.

La calificación de cada criterio se obtendrá utilizando diferentes instrumentos.

#### I. Medidas para la atención a la diversidad 4º ESO

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

\* Acción tutorial como estrategia de seguimiento individualizado y de toma de decisiones en relación con la evolución académica del proceso de aprendizaje.

\* Actuaciones de coordinación en el proceso de tránsito entre niveles.

\* Metodologías didácticas basadas en el trabajo colaborativo en grupos heterogéneos, tutoría entre iguales y aprendizaje por proyectos que promuevan la inclusión de todo el alumnado.

\* Metodologías didácticas basadas en proyectos de trabajo que favorezcan la inclusión.

\* Actuaciones de coordinación en el proceso de tránsito entre etapas que permitan la detección temprana de las necesidades del alumnado y la adopción de las medidas educativas.

\* Actuaciones de prevención y control del absentismo para prevenir el abandono escolar temprano.

\* Distribución del horario lectivo del bloque de asignaturas de libre configuración autonómica.

##### PROGRAMAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se aplicarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las necesidades. Se informará periódicamente a las familias. El profesorado que lleve a cabo estos programas, realizará el seguimiento del

alumnado. Se incluirán en las programaciones didácticas y constarán de tareas motivadoras. Se desarrollarán en el horario lectivo correspondiente de la materia objeto de refuerzo o profundización, preferentemente dentro del aula. Suponen una modificación del currículo, excepto objetivos y criterios de evaluación. Son medidas de atención individualizada y no podrán implementarse para un grupo-clase.

El procedimiento de incorporación al programa se inicia con el tutor y el equipo docente, que en la evaluación final del curso anterior, con la colaboración con el departamento de orientación efectuará la propuesta y resolución de incorporación, que será comunicada a la familia. También podrá incorporarse a estos programas, el alumnado que sea propuesto por el equipo docente en la evaluación inicial o en el proceso de evaluación continua. Estos programas son compatibles con otras medidas organizativas.

\* Programa de refuerzo del aprendizaje para asegurar los aprendizajes de las materias y seguir con aprovechamiento las enseñanzas en ESO. Orientado a alumnado que no haya promocionado, ha promocionado con alguna materia sin superar, alumno con dificultades de aprendizaje no asociadas a NEAE, alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo que no requiere medidas específicas o alumnado con dificultades de aprendizaje en la adquisición de la competencia lingüística. Su finalidad es asegurar los aprendizajes y seguir las enseñanzas con aprovechamiento. Como medida individualizada para NEAE, sustituyendo a las adaptaciones no significativas. Se desarrolla en horario lectivo de las áreas, preferentemente dentro del aula.

\* Programas de profundización consiste en un enriquecimiento de los contenidos del currículo ordinario sin modificación de los criterios de evaluación. para alumnado altamente motivado y alumnado de altas capacidades intelectuales. Consiste en el enriquecimiento de los contenidos del currículo ordinario sin modificación de los criterios de evaluación. se desarrollarán en el horario lectivo de las materias objeto de enriquecimiento.

\* Programa de refuerzo de materias generales del bloque de asignaturas troncales de cuarto. Para alumnado que ha seguido un PMAR en 3º ESO, alumnado que repitiendo 4 requiere un refuerzo según se establece en su consejo orientador y alumnado que procede de 3º ordinario, ha promocionado a 4º y requiere de refuerzo según el consejo orientador. Debe desarrollar actividades motivadoras. Se compondrá de un grupo de hasta 15 alumnos. No contempla calificación final ni constará en las actas de evaluación ni expediente académico del alumno el alumno estará exento de cursar una de las materias del bloque de asignaturas específicas de opción o de libre configuración autonómica. En todo caso deberá cursar una materia específica.

#### MEDIDAS ESPECÍFICAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

\* Programas específicos para el tratamiento personalizado del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. Desarrollado por la especialista de PT.

\* Atención específica para el alumnado que se incorpora tardíamente y presenta graves carencias en la comunicación lingüística.

\* Programas de adaptación curricular.

\* Adaptaciones curriculares de acceso. Su destinatario es el alumnado de Necesidades Educativas Especiales. Suponen una modificación de los elementos físicos para el acceso a la información, a la comunicación y a la participación. Su aplicación y seguimiento serán compartidos por el equipo docente y el profesorado especializado.

\* Adaptaciones curriculares significativas. Su destinatario es el alumnado de Necesidades Educativas Especiales. Suponen la modificación de elementos del currículo incluidos los objetivos y criterios de en el área adaptada. Suponen un desfase curricular de al menos dos cursos. Su elaboración corresponde al profesorado especializado con la colaboración del profesorado del área correspondiente. La evaluación se realizará tomando como referencia los objetivos y criterios de la adaptación curricular.

\* Adaptaciones curriculares alumnado Altas Capacidades. Sus destinatarios son el alumnado de altas capacidades intelectuales. Son propuestas curriculares de ampliación y en su caso para favorecer la flexibilización del periodo de escolarización y supone incluir criterios de evaluación de niveles superiores.

#### POR GRUPOS

##### 4º ESO A

\* Programa de refuerzo del aprendizaje para asegurar los aprendizajes de las materias y seguir con aprovechamiento las enseñanzas en ESO

##### 4º ESO B

\* Programa de refuerzo del aprendizaje para asegurar los aprendizajes de las materias y seguir con aprovechamiento las enseñanzas en ESO

##### 4º ESO C

\* Atención específica para el alumnado que se incorpora tardíamente y presenta graves carencias en la comunicación lingüística.

\* Programa de refuerzo del aprendizaje para asegurar los aprendizajes de las materias y seguir con aprovechamiento las enseñanzas en ESO

##### 4º ESO C

\* Atención específica para el alumnado que se incorpora tardíamente y presenta graves carencias en la comunicación lingüística.

\* Adaptaciones curriculares significativas. Suponen la modificación en los objetivos y criterios de evaluación en el área adaptada, modificación de los elementos del currículo, incluidos los objetivos de la etapa y los criterios de evaluación.

\* Programa de refuerzo del aprendizaje para asegurar los aprendizajes de las materias y seguir con aprovechamiento las enseñanzas en ESO