

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

2020/2021

ASPECTOS GENERALES

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

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES

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



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

ASPECTOS GENERALES

A. Contextualización

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

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

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

La presente programación didáctica se desarrollará en el instituto de enseñanza secundaria I.E.S. Botánico. Situado en la calle Drago s/n, barriada Cayetano Roldán de San Fernando (Cádiz).

En base a los indicadores homologados del curso pasado, podemos afirmar que nuestro Centro presenta un 49,44 % de alumnado de ESO con evaluación positiva en todas las materias, subiendo dicho indicador respecto del curso pasado en casi un 3%. El resultado no es representativo en primer, segundo y tercer curso de la ESO pues en dichos niveles nos situamos por encima del 56%, 50 % y 57% respectivamente, siendo en cuarto curso donde el porcentaje ha sido muy bajo llegando al 37 %.

El porcentaje mejora respecto a la promoción de dicho alumnado ya que estuvo en el 80%, estando 2 puntos por debajo del curso pasado.

El alumnado de ESO que alcanza la titulación llega al 72%, si bien es cierto que un 35% alcanza la titulación sin tener evaluación positiva en todas las materias. Respecto al alumnado con título en ESO que continúa estudios posteriores llegamos a una media cercana al 97%.

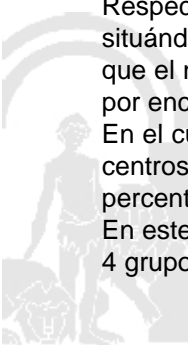
La promoción del alumnado en primero de bachillerato ha sido superior al 73%, 3 puntos por encima del curso pasado y la titulación en segundo de bachillerato ha estado en torno al 58%. El 100% de este alumnado continúa estudios posteriores.

Respecto a la eficacia de los programas de recuperación de materias o ámbitos pendientes en la ESO logramos un 41,34 %, experimentando una subida de casi 10 puntos respecto del año anterior.

Respecto al Absentismo escolar y al abandono educativo en ESO hemos experimentado una bajada de un punto, situándonos en un 3% mostrando tasas similares a la de los centros de similar Índice sociocultural y económico que el nuestro. En la enseñanza postobligatoria las tasas de abandono escolar se sitúan en torno al 15%, un 5% por encima de la media con igual índice ISC.

En el cumplimiento de normas de convivencia alcanzamos un 96,35%, lo que nos hace destacarnos del resto de centros andaluces en general. Reseñar que en los cinco últimos cursos siempre hemos estado en estos percentiles.

En este año académico contamos con 1 grupo de educación especial PTVAl de 3 alumnos, 3 grupos de 1º ESO, 4 grupos de 2º ESO, 3 grupos de 3º ESO, 3 grupos de 4º ESO, dos grupo de 1º de Bachillerato y un grupo de 2º



de Bachillerato.

Son 474 alumnos y alumnas, con edades entre 12 y 20 años los que de lunes a viernes asisten a clase, en un horario de 8.00 a 14.30 horas.

Los grupos de primero de ESO son grupos heterogéneos con una ratio media de 30 alumnos/as. El alumnado de 1º de ESO es un alumnado equilibrado, con origen en su mayoría en los centros adscritos, entre ellos encontramos un 20% de alumnado repetidor producto de la reducción de 4 unidades del curso pasado a tres unidades de éste.

En 2º de la ESO la ratio media es de 29 alumnos, en los que mantenemos repartidos de manera homogénea al alumnado de PMAR en los grupos A, B y C, siendo el porcentaje de alumnos con NEE algo superior al 10%.

En 3º de ESO la ratio media se encuentra en torno a los 30 alumnos/as, repartiendo uniformemente en los tres cursos al alumnado de PMAR, el porcentaje de alumnado con NEE es ligeramente inferior al 6%.

Los tres grupos de cuarto de ESO mantienen la siguiente configuración: Dos grupos heterogéneos de perfil académico con una ratio media de 28 alumnos y un tercer grupo de perfil aplicado con una ratio de 25 alumnos. El alumnado con NEE supone un 2%.

En 1º de bachillerato contamos con dos unidades: La de Humanidades y Ciencias Sociales que cuenta con 35 alumnos/as, y la de Ciencias de la salud y Tecnológico que cuenta con 23 alumnos/as. En cuanto a 2º de Bachillerato contamos con 39 alumnos repartidos en una unidad, 17 alumnos en el área Científico Técnica y 22 alumnos en el área de humanidades y CCSS.

En general, el nivel socio-cultural y económico es medio-bajo, notándose en los últimos cursos el empeoramiento que se ha producido en las economías familiares. Sin embargo, existe un cierto grado de compromiso e implicación de ciertas familias preocupadas por la marcha e integración de sus hijos en el centro, participando de manera activa a través del AMPA, el Consejo Escolar y de las actividades propuestas por el centro.

En cuanto a la convivencia se refiere, nos encontramos con que a pesar de la diversidad que existe en el centro (hay alumnos y alumnas marroquíes, sudamericanos y sudamericanas, del este de Europa y de raza gitana) cabe destacar la ausencia de actitudes racistas y xenófobas entre los propios alumnos y alumnas. En general, el alumnado está muy sensibilizado con su papel protagonista en la mejora de la convivencia en el Centro. Por otro lado, el grado de absentismo y las conductas disruptivas están, en su gran mayoría, relacionadas con el alumnado más desfavorecido, procedente de familias desestructuradas o de escasa formación y/o integración social.

B. Organización del departamento de coordinación didáctica

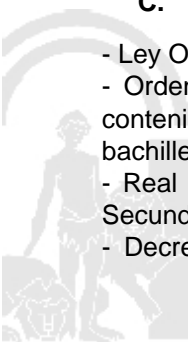
De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 92.1 del Decreto 327/2010, de 13 de julio por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «cada departamento de coordinación didáctica estará integrado por todo el profesorado que imparte las enseñanzas que se encomienden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

El Departamento está integrado por los siguientes miembros:

- Dña. Cristina Santiago Mora, que imparte las asignaturas de EPVA en 1º ESO (A), 2º ESO C y 2º D, 3º ESO y 4º ESO (un grupo de 25 alumnos) y Y L.D. Taller artístico 1ºESO Técnico II de 2º de bachillerato.
- D. José Miguel Ortiz Guzmán (Jefe de departamento), que imparte las asignaturas de EPVA en 1º ESO (B Y C), 2º ESO (A y B), 4º ESO (un grupo de 24 alumnos) y Dibujo Técnico I de 1º de 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 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso del aprendizaje del alumnado.

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

D. Objetivos generales de la etapa

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

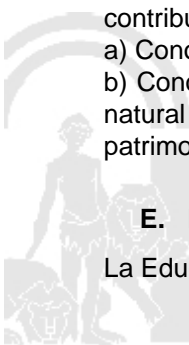
- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y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

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

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

E. Presentación de la materia

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia del bloque de asignaturas específicas para primer y



segundo ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en Andalucía en 1º, 2º y 4º en el bloque de asignaturas específicas obligatorias y en 3º en el bloque de asignatura de libre configuración autonómica.

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

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

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

F. Elementos transversales

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

G. Contribución a la adquisición de las competencias claves

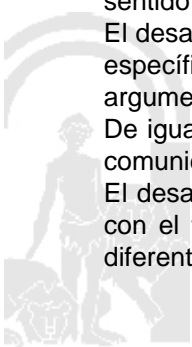
La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a adquirir la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC) poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender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

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

El desarrollo de la competencia comunicación lingüística (CCL) se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc.

De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

El desarrollo de la competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT) se facilita con el trabajo en aspectos espaciales de representación en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual,



percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc.

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

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

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

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

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



H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas

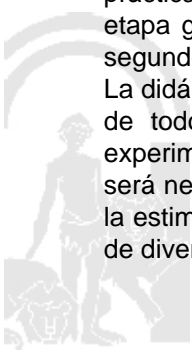
De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7 del Decreto 111/2016 de 14 de Junio y el artículo 4 de la Orden de 14 de julio de 2016, las recomendaciones de metodología didáctica para la Educación Secundaria Obligatoria son las siguientes:

1. El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral y, por ello, debe abordarse desde todas las materias y ámbitos de conocimiento. En el proyecto educativo del centro y en las programaciones didácticas se incluirán las estrategias que desarrollará el profesorado para alcanzar los objetivos previstos, así como la adquisición por el alumnado de las competencias clave.
2. Los métodos deben partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de éste y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.
3. Los centros docentes fomentarán la creación de condiciones y entornos de aprendizaje caracterizados por la confianza, el respeto y la convivencia como condición necesaria para el buen desarrollo del trabajo del alumnado y del profesorado.
4. Las líneas metodológicas de los centros docentes tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza, y los procesos de aprendizaje autónomo, y promover hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.
5. Las programaciones didácticas de las distintas materias de la Educación Secundaria Obligatoria incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.
6. Se estimulará la reflexión y el pensamiento crítico en el alumnado, así como los procesos de construcción individual y colectiva del conocimiento, y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.
7. Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación, adecuados a los contenidos de las distintas materias.
8. Se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizarlo mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas y diferentes formas de expresión.
9. Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas al dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.
10. Se fomentará el enfoque interdisciplinar del aprendizaje por competencias con la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y de actividades integradas que le permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.
11. Las tecnologías de la información y de la comunicación para el aprendizaje y el conocimiento se utilizarán de manera habitual como herramientas integradas para el desarrollo del currículo.

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

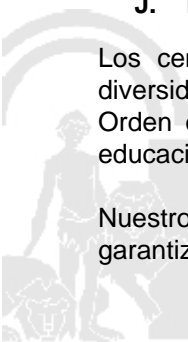
Asimismo y de acuerdo con el artículo 14 de la Orden de 14 de julio de 2016, «los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de las distintas materias son los criterios de evaluación y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

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

J. Medidas de atención a la diversidad

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

Nuestro centro elaborará sus propuestas pedagógicas teniendo en cuenta la atención a la diversidad que atienda garantizando el acceso a todo el alumnado a la educación común. Además, arbitrarán métodos que tengan en



cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje.

Las medidas adecuadas para la atención del alumnado que muestren dificultades, podrán ser:

- Adaptaciones del currículo de diferente significatividad.

Metodológicas

Significativas

- Agrupamientos flexibles

En nuestro centro podremos encontrar alumnos con diferentes dificultades tales como:

- Dificultades específicas de aprendizaje (DEA).

- Alumnos con diagnóstico de Trastorno de Atención e Hiperactividad (TDAH/TDA)

- Alumnos con Altas Capacidades

- Alumnos incorporación tardía al sistema educativo.

Para establecer medidas de apoyo educativo, el alumno tendrá que ser evaluado por el centro (departamento de orientación) y en ocasiones concretas, la familiar tendrá que adjuntar información clínica y/o psicopedagógica.

Para cada alumno se establecerán las medidas más adecuadas que garanticen una atención individualizada, adecuada a las capacidades, ritmo de aprendizaje y contenidos adquiridos.

El departamento de orientación asesorará a la comunidad educativa en las medidas a implantar a los alumnos que requieran de apoyo educativo.

K. Actividades complementarias y extraescolares

Visitas al Jardín Botánico de San Fernando para los cursos de ESO en los temas que hay que abordar el dibujo del natural o perspectiva aérea o la profundidad en el plano.

Visitas eventuales a alguna exposición artística de las que se produzcan en el entorno de Cádiz y su bahía. (Según calendario de exposiciones y según proceda mejor un curso u otro)

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

Indicadores de logro y memoria de autoevaluación

Se enfocará la evaluación de la práctica docente con relación a tres momentos del ejercicio:

1. Programación.

2. Desarrollo.

3. Evaluación.

En cada uno de esos momentos el profesor establecerá indicadores de logro que serán valorados trimestralmente por el profesor como NC (no conseguido), EP (en proceso), C (conseguido).

Se exponen a continuación los indicadores de logro que se tomarán como referencia en su programación y con los que se podrá elaborar una rúbrica de evaluación de la práctica docente.

1. Respecto a la Programación.

1.1. Los objetivos didácticos se han formulado en función de los estándares de aprendizaje evaluables que concretan los criterios de evaluación.

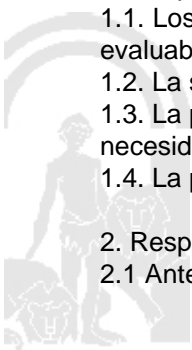
1.2. La selección y temporalización de contenidos y actividades ha sido ajustada.

1.3. La programación ha facilitado la flexibilidad de las clases, para ajustarse a las necesidades e intereses de los alumnos lo máximo posible.

1.4. La programación se ha realizado en coordinación con el resto del profesorado.

2. Respecto al Desarrollo de la práctica docente:

2.1 Antes de iniciar una actividad, se ha hecho una introducción sobre el tema para motivar a los alumnos



y saber sus conocimientos previos.

2.2 Antes de iniciar una actividad, se ha expuesto y justificado el plan de trabajo (importancia, utilidad, etc.), y han sido informados sobre los criterios de evaluación.

2.3 Los contenidos y actividades se han relacionado con los intereses de los alumnos, y se han construido sobre sus conocimientos previos.

2.4 Las actividades propuestas han sido variadas en su tipología y tipo de agrupamiento, y han favorecido la adquisición de las competencias clave.

2.5 Se han utilizado recursos variados (audiovisuales, informáticos, etc.).

2.6 Las actividades grupales han sido suficientes y significativas.

2.7 El ambiente de la clase ha sido adecuado y productivo.

2.8 Se ha proporcionado al alumno información sobre su progreso.

2.9 Se han proporcionado actividades alternativas cuando el objetivo no se ha alcanzado en primera instancia.

2.10 Ha habido coordinación con otros profesores del grupo.

3. Respecto a la Evaluación:

3.1. Los criterios de evaluación y calificación han sido claros y conocidos de los alumnos, y han permitido hacer un seguimiento del progreso de los alumnos.

3.2. Se han utilizado de manera sistemática distintos procedimientos e instrumentos de evaluación, que han permitido evaluar contenidos, procedimientos y actitudes.

3.3. Los alumnos han contado con herramientas de autoevaluación..

3.4. Se han proporcionado actividades y procedimientos para recuperar la materia, a alumnos con alguna evaluación suspensa, o con la materia pendiente del curso anterior, o en la evaluación final ordinaria.

En la reunión trimestral del departamento se incluiré en el orden del día el punto sobre la evaluación de la práctica docente para poner en común la evaluación que haya hecho cada profesor y analizar:

¿ Aspectos satisfactorios de la práctica docente.

¿ Dificultades encontradas.

¿ Propuestas de mejora.

La evaluaci3n debe estar ligada al proceso educativo, es decir, que en cierta medida debe llevarse a cabo de forma continua. No obstante, puede haber momentos especialmente indicados para la valoraci3n de la marcha del proceso.



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

A. Elementos curriculares

1. Objetivos de materia

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

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



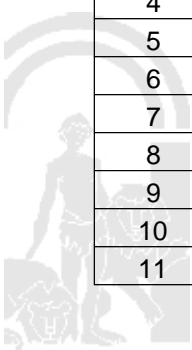
2. Contenidos

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



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

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



B. Relaciones curriculares

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.1. Comunicación visual.
- 1.2. Alfabeto visual.
- 1.3. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
- 1.4. El color y su naturaleza.
- 1.5. Círculo cromático.
- 1.6. Colores primarios y secundarios
- 1.7. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
- 1.8. Las texturas y su clasificación.
- 1.9. Texturas gráficas.
- 1.10. Técnicas para la creación de texturas.
- 1.11. La luz.
- 1.12. Sombras propias y sombras proyectadas.
- 1.13. El claroscuro.

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.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.1. Comunicación visual.
- 1.2. Alfabeto visual.
- 1.3. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
- 1.4. El color y su naturaleza.
- 1.7. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
- 1.8. Las texturas y su clasificación.
- 1.11. La luz.

Competencias clave

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

Estándares

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



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.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.14. Composición.
- 1.15. Equilibrio, proporción y ritmo.
- 1.16. Esquemas compositivos.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

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

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.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.4. El color y su naturaleza.
- 1.5. Círculo cromático.
- 1.6. Colores primarios y secundarios
- 1.7. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
- 1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.
- 1.22. Técnicas secas.
- 1.23. Técnicas húmedas.
- 1.24. Técnica mixta.
- 1.25. El collage.

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.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.4. El color y su naturaleza.
- 1.5. Círculo cromático.
- 1.6. Colores primarios y secundarios
- 1.22. Técnicas secas.
- 1.23. Técnicas húmedas.



1.24. Técnica mixta.

1.25. El collage.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.1. Percepción visual.

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.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.8. Las texturas y su clasificación.

1.9. Texturas gráficas.

1.10. Técnicas para la creación de texturas.

1.26. El grabado.

1.27. Grabado en hueco y en relieve.

1.28. Técnicas de estampación.

1.29. La obra en linóleo de Picasso.

Competencias clave

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.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

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

1.20. Bocetos, encaje, apuntes.

1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.

1.22. Técnicas secas.

1.23. Técnicas húmedas.

1.24. Técnica mixta.

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.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.13. El claroscuro.

1.14. Composición.



- 1.15. Equilibrio, proporción y ritmo.
- 1.16. Esquemas compositivos.
- 1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 1.20. Bocetos, encaje, apuntes.
- 1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.
- 1.22. Técnicas secas.
- 1.23. Técnicas húmedas.
- 1.24. Técnica mixta.
- 1.25. El collage.

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.

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.17. Niveles de iconicidad en las imágenes.
- 1.18. Abstracción y figuración.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

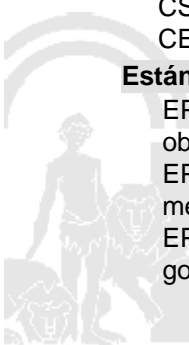
- 1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.
- 1.22. Técnicas secas.
- 1.23. Técnicas húmedas.
- 1.24. Técnica mixta.
- 1.25. El collage.
- 1.26. El grabado.
- 1.27. Grabado en hueco y en relieve.
- 1.28. Técnicas de estampación.
- 1.29. La obra en linóleo de Picasso.
- 1.31. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Utiliza con propiedad las técnicas 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



Estándares

grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
 EPVA4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
 EPVA5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
 EPVA6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grafico ¿ plásticas.
 EPVA7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

- 2.1. Percepción visual.
- 2.2. Leyes de la Gestalt.
- 2.3. Ilusiones ópticas.
- 2.4. Grados de iconicidad.
- 2.5. Significante y significado.

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.

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

- 2.4. Grados de iconicidad.
- 2.5. Significante y significado.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Distingue significativo y significado en un signo visual.

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

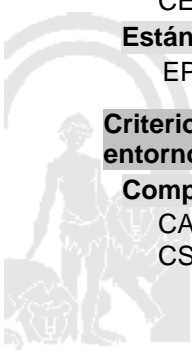
Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



Estándares

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

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

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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



Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



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.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Identifica los ángulos de 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.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

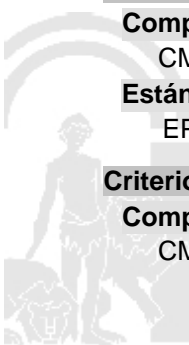
Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología



Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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).

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

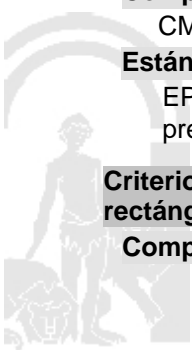
CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave



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.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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



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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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



C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA1.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1,78
EPVA1.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	1,78
EPVA1.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	1,78
EPVA1.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	1,78
EPVA1.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	1,78
EPVA1.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	1,78
EPVA1.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	1,78
EPVA1.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	1,78
EPVA1.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	1,78
EPVA1.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	1,78
EPVA1.11	Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	1,78
EPVA2.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1,78
EPVA2.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1,78
EPVA2.3	Identificar signifiante y significado en un signo visual.	1,78
EPVA2.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	1,78
EPVA2.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	1,78
EPVA2.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	1,78
EPVA2.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	1,78
EPVA2.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	1,78
EPVA2.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	1,78
EPVA2.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	1,78
EPVA2.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	1,78
EPVA2.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	1,78
EPVA2.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	1,78
EPVA2.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	1,78

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34

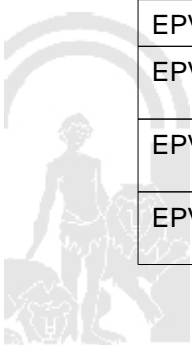


EPVA2.15	Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	1,78
EPVA2.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	1,78
EPVA3.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1,78
EPVA3.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	1,78
EPVA3.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	1,78
EPVA3.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	1,78
EPVA3.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	1,78
EPVA3.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	1,78
EPVA3.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	1,78
EPVA3.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	1,78
EPVA3.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	1,78
EPVA3.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	1,78
EPVA3.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	1,78
EPVA3.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	1,78
EPVA3.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	1,78
EPVA3.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	1,78
EPVA3.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	1,78
EPVA3.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	1,78
EPVA3.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	1,78
EPVA3.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	1,78
EPVA3.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	1,78
EPVA3.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	1,78
EPVA3.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	1,78
EPVA3.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	1,78
EPVA3.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	1,78
EPVA3.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	1,78

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



EPVA3.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	1,78
EPVA3.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	1,78
EPVA3.27	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	1,78
EPVA3.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	1,78
EPVA3.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	2,1

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	El lenguaje Visual	6 sesiones 2º trimestre
Número	Título	Temporización
2	El alfabeto visual	8 sesiones 2º trimestre
Número	Título	Temporización
3	INTRODUCCIÓN AL DIBUJO TÉCNICO. TRAZADOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS	6 sesiones 1er trimestre
Número	Título	Temporización
4	LAS TEXTURAS	8 sesiones 2º trimestre
Número	Título	Temporización
5	LOS COLORES	8 sesiones 2 y 3º trimestre
Número	Título	Temporización
6	FIGURAS GEOMÉTRICAS	6 sesiones 1er trimestre
Número	Título	Temporización
7	LA PROPORCIÓN Y LA FORMA	6 sesiones 3er trimestre

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

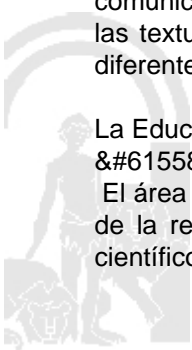
Se entiende por competencias básicas de la educación secundaria obligatoria el conjunto de destrezas, conocimientos y actitudes adecuadas al contexto que todo el alumnado que cursa esta etapa debe alcanzar para su realización y desarrollo personal, así como la ciudadanía activa, la integración social y el empleo.

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

La Educación Plástica interviene en la consecución de las competencias clave de la siguiente forma:

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CMCT

El área es una oportunidad para utilizar el lenguaje simbólico, así como la profundización en aspectos espaciales de la realidad y su representación gráfica. También se entrenan procedimientos relacionados con el método científico, como son la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis.



Los descriptores que, fundamentalmente, trabajaremos serán:

- ¿ Interactuar con el entorno natural de manera respetuosa.
- ¿ Tomar conciencia de los cambios producidos por el hombre en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
- ¿ Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente al cuidado saludable.
- ¿ Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante en distintos ámbitos (biológico, geológico, físico, químico, tecnológico, geográfico, etc.).
- ¿ Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos: operaciones, magnitudes, porcentajes, proporciones, formas geométricas, criterios de medición y codificación numérica, etc.
- ¿ Organizar la información utilizando procedimientos matemáticos.

61558; Comunicación lingüística CCL

Esta área contribuye a la adquisición de la competencia lingüística en la medida que favorece la comprensión y la expresión oral y escrita al promover el conocimiento y la utilización del vocabulario específico referido a la expresión artística y al explorar diferentes canales de comunicación.

Los descriptores que priorizaremos serán:

- ¿ Comprender el sentido de los textos escritos y orales.
- ¿ Expresar oralmente con corrección, adecuación y coherencia.
- ¿ Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra y escucha atenta al interlocutor.
- ¿ Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros en las diversas situaciones comunicativas.
- ¿ Mantener conversaciones en otras lenguas sobre temas cotidianos en distintos contextos.
- ¿ Utilizar los conocimientos sobre la lengua para buscar información y leer textos en cualquier situación.

61558; Competencia digital CD

Dentro del área aparecen contenidos que hacen referencia al entorno audiovisual y multimedia, dando especial importancia al uso de herramientas tecnológicas para la creación de producciones audiovisuales.

Para ello, en esta área trabajaremos los siguientes descriptores de la competencia:

- ¿ Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información.
- ¿ Seleccionar el uso de las distintas fuentes según su fiabilidad.
- ¿ Elaborar información propia derivada de la obtenida a través de medios tecnológicos.
- ¿ Comprender los mensajes elaborados en códigos diversos.
- ¿ Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.
- ¿ Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento.
- ¿ Aplicar criterios éticos en el uso de las tecnologías.

61558; Conciencia y expresiones culturales CCEC

Nuestra materia contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural, ya que se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y de 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. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Por lo que en esta área trabajaremos los siguientes descriptores:

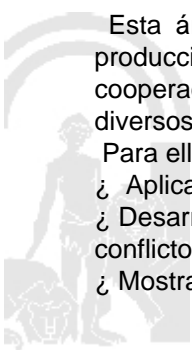
- ¿ Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos.
- ¿ Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y las manifestaciones de creatividad y gusto por la estética en el ámbito cotidiano.
- ¿ Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.

61558; Competencias sociales y cívicas CSC

Esta área es una buena herramienta para potenciar la competencia social y cívica, en la medida que las producciones artísticas se pueden plantear como trabajo en equipo, siendo una oportunidad para fomentar la cooperación, el respeto, la tolerancia, etc. Por otra parte, el fomento de la creatividad en el aula lleva a valorar diversos enfoques y planteamientos.

Para ello, entrenaremos los siguientes descriptores:

- ¿ Aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.
- ¿ Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y trabajo y para la resolución de conflictos.
- ¿ Mostrar disponibilidad para la participación activa en los ámbitos establecidos.



- ¿ Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.
- ¿ Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores.

61558; Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor CIEE

Esta área colabora en gran medida en la adquisición del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, ya que en todo proceso de creación hay que convertir una idea en un producto; y para ello se han de desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación de resultados. Este proceso sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo esto, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica, fomentan la iniciativa y el espíritu emprendedor.

Los descriptores que entrenaremos son:

- ¿ Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas propias.
- ¿ Ser constante en el trabajo, superando las dificultades.
- ¿ Gestionar el trabajo del grupo, coordinando tareas y tiempos.
- ¿ Priorizar la consecución de objetivos grupales a intereses personales.
- ¿ Mostrar iniciativa personal para comenzar o promover acciones nuevas.
- ¿ Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema.
- ¿ Configurar una visión de futuro realista y ambiciosa.
- ¿ Encontrar posibilidades en el entorno que otros no aprecian.
- ¿ Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos.
- ¿ Asumir riesgos en el desarrollo de las tareas o los proyectos.

61558; Aprender a aprender CAA

Esta materia contribuirá a la competencia para aprender a aprender en la medida en que favorezca la reflexión sobre los procesos y la propia experimentación creativa, ya que esta implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora, se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana.

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.

Los descriptores que entrenaremos son:

- ¿ Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje.
- ¿ Generar estrategias para aprender en distintos contextos de aprendizaje.
- ¿ Planificar los recursos necesarios y los pasos que se han de realizar en el proceso de aprendizaje.
- ¿ Seguir los pasos establecidos y tomar decisiones sobre los siguientes en función de los resultados intermedios.
- ¿ Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje.

La materia DIBUJO TÉCNICO contribuye también al desarrollo de todas las competencias clave en mayor o menor proporción.

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.

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.

Competencia digital (CD).

Se desarrolla 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.

Competencia aprender a aprender (CAA).

Se incide en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado.

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.

Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (CIEE) 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.

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



F. Metodología

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

Según la Orden de 14 de Julio de 2016, las estrategias metodológicas de la asignatura se centrarán en:

¿¿hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. Para ello será necesario establecer técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.

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

El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia.

¿El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar.

En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

¿se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a sus vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador¿

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

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

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

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

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¿.

Teniendo en cuenta estas recomendaciones, la actuación en el aula se centrará en las siguientes claves:

- o Motivación: el punto de partida será intentar interesar al alumno, relacionando las actividades propuestas con su entorno más cercano.
- o Investigación: en el sentido de experiencia y observación.
- o Creatividad: constancia e interés para llevar a cabo sus trabajos.
- o Reflexión y análisis: tanto de los trabajos propios como de los de sus compañeros.

Los métodos pedagógicos se adaptarán a las características de los alumnos, favorecerán la capacidad para aprender por sí mismos y para trabajar en equipo promoviendo la creatividad y el dinamismo, e integrarán los recursos de las tecnologías de la información y de las comunicaciones en el aprendizaje. Así, la metodología a de favorecer que el alumno/a vaya formándose como ser autónomo planteándose interrogantes, participando y asumiendo responsabilidades.

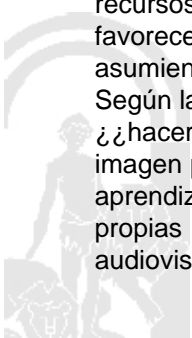
Según la Orden de 14 de Julio de 2016, las estrategias metodológicas de la asignatura se centrarán en:

¿¿hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. Para ello será necesario establecer técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



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

El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia.

¿El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar.

En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

¿se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a sus vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador?

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

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

Y nuestra propuesta metodológica concreta para desarrollarlas es la siguiente:

1. Exposición de contenidos con apoyo visual o audiovisual (imágenes, vídeos).
2. Propuesta de trabajo.
3. Análisis de las posibles maneras de ejecución del mismo según los intereses y preferencias de cada alumno/a.
4. Fase de trabajo individual o colectivo en el aula con el apoyo del profesor. En este punto será enriquecedor compartir puntos de vista con el resto de los compañeros. Únicamente se podrá trabajar en casa en ocasiones puntuales indicadas por el profesor.
5. Acabado y entrega.
6. Reflexión sobre el resultado final de forma individual o en pequeño grupo.

El desarrollo de las actividades en el aula se complementará con otras fuera del centro siempre que se crea necesario y el entorno ofrezca posibilidades.

Así mismo, se harán colaboraciones y actividades conjuntas con otros departamentos, y se participará activamente en diferentes proyectos que se desarrollen en el centro.

G. Materiales y recursos didácticos

El departamento utilizará el presupuesto asignado en la reposición de materiales defectuosos o inutilizados, así como en la compra de material fungible no inventariable y todo aquel que se estime necesario para el adecuado desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje del curso.

Material audiovisual.

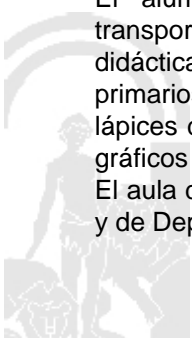
Material Tic (Tecnología de la Información y Comunicación).

Además de las instalaciones propias del centro, podemos utilizar un cañón proyector así como de un ordenador portátil para mostrar videos durante nuestras clases.

Para el profesorado: bibliografía disponible en el Departamento (muestras de diversas editoriales educativas, decretos oficiales, etc.) y en la biblioteca del centro.

El alumnado utilizará un bloc de dibujo A3, material específico de Dibujo Técnico: escuadra, cartabón, regla, transportador de ángulos, compás con adaptador y lápices de diferentes durezas (2h y 4h) y para las unidades didácticas de temas artísticos: lápices blandos de diferentes durezas (4b y 6b), témperas de los colores primarios: cyan, magenta y amarillo) más blanco y negro, pinceles de varios grosores y calidades y rotuladores y lápices de colores (mínimo de 18 unidades); textos, imágenes, información teórica y práctica y demás recursos gráficos que le facilitará el profesor.

El aula dispone de pizarra digital, con la que tenemos muchos recursos didácticos, Internet, bibliografía personal y de Departamento con la que el alumno trabajará tanto dentro como fuera del aula.



H. Precisiones sobre la evaluación

En el decreto 111/2016, de 14 de junio, se establece la ordenación y el currículo de la educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se regula determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado escolarizado en esta etapa.

En el Artículo 2., se establecen el currículo básico de la educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, especificando los elementos del currículo a tratar: los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables de las materias del bloque de asignaturas troncales fijados para dichas materias en el real decreto 1105/2014, de 26 de diciembre.

En el Anexo I se formulan los objetivos de las distintas materias y, en su caso, se complementan y se distribuyen por cursos los contenidos y criterios de evaluación de las mismas.

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables de las materias del bloque de asignaturas específicas correspondientes a la educación Secundaria Obligatoria son los del currículo básico fijados para dichas materias en el real decreto 1105/2014, de 26 de diciembre.

En el Anexo II se establecen los objetivos y los contenidos de estas materias para toda la etapa y se incorporan y complementan los criterios de evaluación de las materias específicas establecidos en el real decreto 1105/2014, de 26 de diciembre.

La Profesora diseñará diferentes actividades, proyectos y láminas donde se trabajarán varios de los ítems de cada Criterio

de Evaluación, según ley vigente. Y cada uno de los Criterios de evaluación serán trabajado en diferentes láminas y proyectos, pruebas escritas, etc. por los alumnos/as.

De esta manera se pretende atender a los diferentes ritmos y tipos de aprendizaje y acercar y trabajar cada contenido a todo el alumnado. De esta manera se trabajan los diferentes contenidos para alcanzar a lo largo del Curso los diferentes objetivos de Materia y Etapa y Competencias.

La nota será el resultado aritmético de las pruebas, láminas proyectos... planteado por la Profesora.



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

A. Elementos curriculares

1. Objetivos de materia

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

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



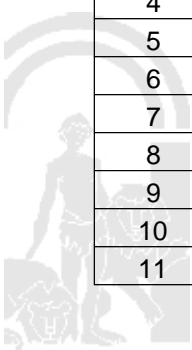
2. Contenidos

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



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

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



B. Relaciones curriculares

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
- 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

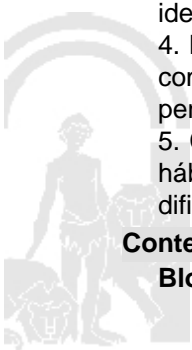
Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



- 1.3. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
- 1.7. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
- 1.8. Las texturas y su clasificación.
- 1.9. Texturas gráficas.
- 1.10. Técnicas para la creación de texturas.
- 1.11. La luz.
- 1.12. Sombras propias y sombras proyectadas.
- 1.13. El claroscuro.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.14. Composición.
- 1.15. Equilibrio, proporción y ritmo.
- 1.16. Esquemas compositivos.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

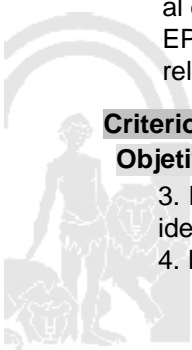
EPVA3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

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

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

Objetivos

- 3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
- 4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual



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

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

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.4. El color y su naturaleza.
- 1.5. Círculo cromático.
- 1.6. Colores primarios y secundarios
- 1.7. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.4. El color y su naturaleza.
- 1.5. Círculo cromático.
- 1.6. Colores primarios y secundarios
- 1.7. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

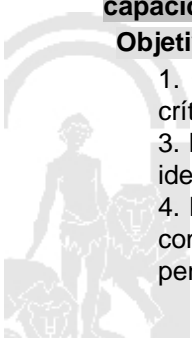
Objetivos

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.8. Las texturas y su clasificación.
- 1.9. Texturas gráficas.
- 1.10. Técnicas para la creación de texturas.

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

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 1.20. Bocetos, encaje, apuntes.
- 1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.
- 1.22. Técnicas secas.
- 1.23. Técnicas húmedas.
- 1.24. Técnica mixta.
- 1.25. El collage.
- 1.26. El grabado.
- 1.27. Grabado en hueco y en relieve.
- 1.28. Técnicas de estampación.
- 1.31. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Competencias clave

CD: Competencia digital
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

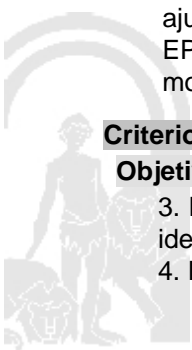
Estándares

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

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

Objetivos

- 3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
- 4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual



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

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

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

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.3. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
- 1.4. El color y su naturaleza.
- 1.5. Círculo cromático.
- 1.6. Colores primarios y secundarios
- 1.7. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
- 1.8. Las texturas y su clasificación.
- 1.9. Texturas gráficas.
- 1.10. Técnicas para la creación de texturas.
- 1.14. Composición.
- 1.15. Equilibrio, proporción y ritmo.
- 1.16. Esquemas compositivos.
- 1.19. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 1.20. Bocetos, encaje, apuntes.
- 1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.
- 1.22. Técnicas secas.
- 1.23. Técnicas húmedas.
- 1.24. Técnica mixta.
- 1.25. El collage.
- 1.26. El grabado.
- 1.27. Grabado en hueco y en relieve.

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.17. Niveles de iconicidad en las imágenes.



1.18. Abstracción y figuración.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.4. Grados de iconicidad.

2.5. Significante y significado.

2.7. Interpretación y comentarios de imágenes.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

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

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

Objetivos

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

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

1.21. Técnicas de expresión gráfico-plástica.

1.22. Técnicas secas.

1.23. Técnicas húmedas.

1.24. Técnica mixta.

1.25. El collage.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

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

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

EPVA3. Experimenta con las ténperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones, 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.

Contenidos



Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

- 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.

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

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

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. 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.
- 4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

- 2.5. Signifiicante y significado.

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.

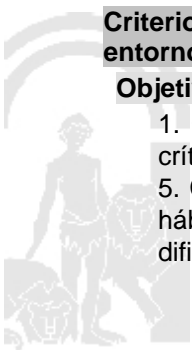
Objetivos

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.4. Grados de iconicidad.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

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

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

Criterio de evaluación: 2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación 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.

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.4. Grados de iconicidad.

2.5. Significante y significado.

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

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Distingue símbolos de iconos.

EPVA2. Diseña símbolos e iconos.

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

Objetivos

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

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

2.12. La imagen publicitaria.

2.13. Recursos.

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.

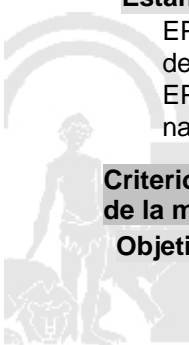
Criterio de evaluación: 2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.

Objetivos

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

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

Competencias clave

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

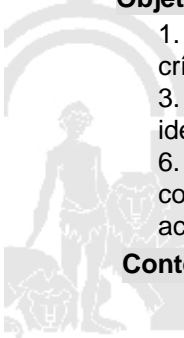
1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

Contenidos

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

- 2.17. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.
- 2.18. Orígenes del cine.
- 2.19. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
- 2.20. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
- 2.21. Medios de comunicación audiovisuales.
- 2.22. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.
- 2.23. Animación.
- 2.24. Relación cine y animación.
- 2.25. Animación tradicional.

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.1. Comunicación visual.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

- 2.21. Medios de comunicación audiovisuales.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

- 1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- 4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
- 6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

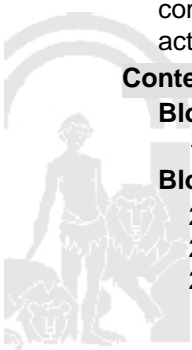
Contenidos

Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.1. Comunicación visual.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

- 2.6. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- 2.20. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
- 2.21. Medios de comunicación audiovisuales.



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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

- 2.6. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
- 2.20. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
- 2.21. Medios de comunicación audiovisuales.
- 2.22. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

- 2.8. La obra artística.
- 2.9. Relación de la obra de arte con su entorno.
- 2.10. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.

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.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

- 2.12. La imagen publicitaria.
- 2.13. Recursos.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

- 2.17. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.
- 2.18. Orígenes del cine.
- 2.19. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
- 2.20. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.

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

- 3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
- 6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

Contenidos

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

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



2.26. Animación digital bidimensional o tridimensional.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

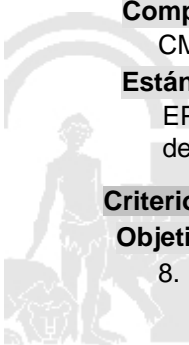
Estándares

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

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

Objetivos

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su



aplicación en el mundo del arte y del diseño.

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.2. Uso de las herramientas.

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

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

3.8. Aplicaciones.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

3.8. Aplicaciones.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

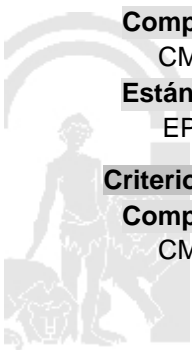
Estándares

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

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

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.4. Operaciones básicas.

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

Competencias clave

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.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.9. Teorema de Thales y lugares geométricos.

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.9. Teorema de Thales y lugares geométricos.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

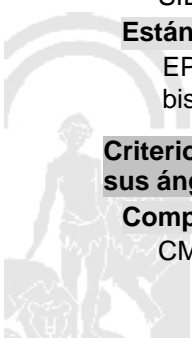
Estándares

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

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye 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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.10. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares



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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

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

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

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

Estándares

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



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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.15. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.12. Tangencias y enlaces.

3.15. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

3.12. Tangencias y enlaces.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

3.17. Redes modulares.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor



Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

- 3.26. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
- 3.27. Aplicación de coeficientes de reducción.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 3. Dibujo Técnico.

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

Competencias clave

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

Estándares

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



C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA1.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1,79
EPVA1.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	1,79
EPVA1.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	1,79
EPVA1.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	1,79
EPVA1.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	1,79
EPVA1.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	1,79
EPVA1.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	1,79
EPVA1.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	1,79
EPVA1.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	1,79
EPVA1.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	1,79
EPVA1.11	Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	1,79
EPVA2.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1,79
EPVA2.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1,79
EPVA2.3	Identificar signifiante y significado en un signo visual.	1,79
EPVA2.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	1,79
EPVA2.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	1,79
EPVA2.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	1,79
EPVA2.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	1,79
EPVA2.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	1,79
EPVA2.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	1,79
EPVA2.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	1,79
EPVA2.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	1,79
EPVA2.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	1,79
EPVA2.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	1,79
EPVA2.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	1,79

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34

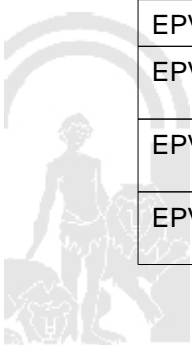


EPVA2.15	Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	1,79
EPVA2.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	1,79
EPVA3.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1,79
EPVA3.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	1,79
EPVA3.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	1,79
EPVA3.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	1,79
EPVA3.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	1,79
EPVA3.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	1,79
EPVA3.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	1,79
EPVA3.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	1,79
EPVA3.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	1,79
EPVA3.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	1,79
EPVA3.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	1,79
EPVA3.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	1,79
EPVA3.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	1,79
EPVA3.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	1,79
EPVA3.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	1,79
EPVA3.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	1,79
EPVA3.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	1,79
EPVA3.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	1,79
EPVA3.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	1,79
EPVA3.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	1,79
EPVA3.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	1,79
EPVA3.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	1,79
EPVA3.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	1,79
EPVA3.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	1,79

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



EPVA3.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	1,79
EPVA3.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	1,79
EPVA3.27	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	1,79
EPVA3.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	1,79
EPVA3.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	1,55

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Comunicación Visual. Símbolos e iconos.	8 sesiones 1er trimestre
Número	Título	Temporización
2	El Alfabeto Visual: Punto, Línea, Forma	4 sesiones 1er trimestre
Número	Título	Temporización
3	Las Texturas y El color: Elemento Visual de Expresión.	6 sesiones 1er trimestre
Número	Título	Temporización
4	4. La fotografía y la imagen digital. El cómic.	10 sesiones 2º trimestre
Número	Título	Temporización
5	5. El movimiento en el plano: Redes Modulares.	10 sesiones 2º trimestre
Número	Título	Temporización
6	Trazados Geométricos Básicos: Thales.	6 sesiones 3er trimestre
Número	Título	Temporización
7	Trazados geométricos y Formas Poligonales.	8 sesiones 3er trimestre
Número	Título	Temporización
8	Representación en el espacio: Profundidad y composición.	8 sesiones 3er trimestre

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

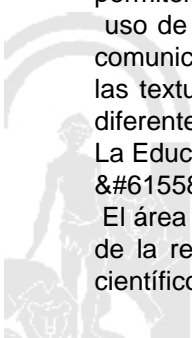
Se entiende por competencias básicas de la educación secundaria obligatoria el conjunto de destrezas, conocimientos y actitudes adecuadas al contexto que todo el alumnado que cursa esta etapa debe alcanzar para su realización y desarrollo personal, así como la ciudadanía activa, la integración social y el empleo.

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

La Educación Plástica interviene en la consecución de las competencias clave de la siguiente forma:

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CMCT

El área es una oportunidad para utilizar el lenguaje simbólico, así como la profundización en aspectos espaciales de la realidad y su representación gráfica. También se entrenan procedimientos relacionados con el método científico, como son la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis.



Los descriptores que, fundamentalmente, trabajaremos serán:

- ¿ Interactuar con el entorno natural de manera respetuosa.
- ¿ Tomar conciencia de los cambios producidos por el hombre en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
- ¿ Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente al cuidado saludable.
- ¿ Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante en distintos ámbitos (biológico, geológico, físico, químico, tecnológico, geográfico, etc.).
- ¿ Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos: operaciones, magnitudes, porcentajes, proporciones, formas geométricas, criterios de medición y codificación numérica, etc.
- ¿ Organizar la información utilizando procedimientos matemáticos.

61558; Comunicación lingüística CCL

Esta área contribuye a la adquisición de la competencia lingüística en la medida que favorece la comprensión y la expresión oral y escrita al promover el conocimiento y la utilización del vocabulario específico referido a la expresión artística y al explorar diferentes canales de comunicación.

Los descriptores que priorizaremos serán:

- ¿ Comprender el sentido de los textos escritos y orales.
- ¿ Expresar oralmente con corrección, adecuación y coherencia.
- ¿ Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra y escucha atenta al interlocutor.
- ¿ Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros en las diversas situaciones comunicativas.
- ¿ Mantener conversaciones en otras lenguas sobre temas cotidianos en distintos contextos.
- ¿ Utilizar los conocimientos sobre la lengua para buscar información y leer textos en cualquier situación.

61558; Competencia digital CD

Dentro del área aparecen contenidos que hacen referencia al entorno audiovisual y multimedia, dando especial importancia al uso de herramientas tecnológicas para la creación de producciones audiovisuales.

Para ello, en esta área trabajaremos los siguientes descriptores de la competencia:

- ¿ Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información.
- ¿ Seleccionar el uso de las distintas fuentes según su fiabilidad.
- ¿ Elaborar información propia derivada de la obtenida a través de medios tecnológicos.
- ¿ Comprender los mensajes elaborados en códigos diversos.
- ¿ Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.
- ¿ Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento.
- ¿ Aplicar criterios éticos en el uso de las tecnologías.

61558; Conciencia y expresiones culturales CCEC

Nuestra materia contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural, ya que se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y de 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. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Por lo que en esta área trabajaremos los siguientes descriptores:

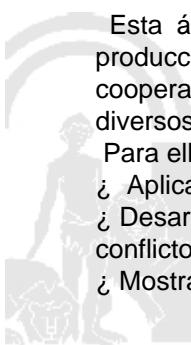
- ¿ Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos.
- ¿ Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y las manifestaciones de creatividad y gusto por la estética en el ámbito cotidiano.
- ¿ Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.

61558; Competencias sociales y cívicas CSC

Esta área es una buena herramienta para potenciar la competencia social y cívica, en la medida que las producciones artísticas se pueden plantear como trabajo en equipo, siendo una oportunidad para fomentar la cooperación, el respeto, la tolerancia, etc. Por otra parte, el fomento de la creatividad en el aula lleva a valorar diversos enfoques y planteamientos.

Para ello, entrenaremos los siguientes descriptores:

- ¿ Aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.
- ¿ Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y trabajo y para la resolución de conflictos.
- ¿ Mostrar disponibilidad para la participación activa en los ámbitos establecidos.



- ¿ Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.
- ¿ Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores.

61558; Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor CIEE

Esta área colabora en gran medida en la adquisición del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, ya que en todo proceso de creación hay que convertir una idea en un producto; y para ello se han de desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación de resultados. Este proceso sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo esto, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica, fomentan la iniciativa y el espíritu emprendedor.

Los descriptores que entrenaremos son:

- ¿ Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas propias.
- ¿ Ser constante en el trabajo, superando las dificultades.
- ¿ Gestionar el trabajo del grupo, coordinando tareas y tiempos.
- ¿ Priorizar la consecución de objetivos grupales a intereses personales.
- ¿ Mostrar iniciativa personal para comenzar o promover acciones nuevas.
- ¿ Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema.
- ¿ Configurar una visión de futuro realista y ambiciosa.
- ¿ Encontrar posibilidades en el entorno que otros no aprecian.
- ¿ Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos.
- ¿ Asumir riesgos en el desarrollo de las tareas o los proyectos.

61558; Aprender a aprender CAA

Esta materia contribuirá a la competencia para aprender a aprender en la medida en que favorezca la reflexión sobre los procesos y la propia experimentación creativa, ya que esta implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora, se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana.

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.

Los descriptores que entrenaremos son:

- ¿ Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje.
- ¿ Generar estrategias para aprender en distintos contextos de aprendizaje.
- ¿ Planificar los recursos necesarios y los pasos que se han de realizar en el proceso de aprendizaje.
- ¿ Seguir los pasos establecidos y tomar decisiones sobre los siguientes en función de los resultados intermedios.
- ¿ Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje.

La materia DIBUJO TÉCNICO contribuye también al desarrollo de todas las competencias clave en mayor o menor proporción.

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.

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.

Competencia digital (CD).

Se desarrolla 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.

Competencia aprender a aprender (CAA).

Se incide en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado.

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.

Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (CIEE) 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.

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



F. Metodología

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

Según la Orden de 14 de Julio de 2016, las estrategias metodológicas de la asignatura se centrarán en:

¿¿hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. Para ello será necesario establecer técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.

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

El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia.

¿El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar.

En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

¿se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a sus vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador¿

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

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

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

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

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¿.

Teniendo en cuenta estas recomendaciones, la actuación en el aula se centrará en las siguientes claves:

- o Motivación: el punto de partida será intentar interesar al alumno, relacionando las actividades propuestas con su entorno más cercano.
- o Investigación: en el sentido de experiencia y observación.
- o Creatividad: constancia e interés para llevar a cabo sus trabajos.
- o Reflexión y análisis: tanto de los trabajos propios como de los de sus compañeros.

Los métodos pedagógicos se adaptarán a las características de los alumnos, favorecerán la capacidad para aprender por sí mismos y para trabajar en equipo promoviendo la creatividad y el dinamismo, e integrarán los recursos de las tecnologías de la información y de las comunicaciones en el aprendizaje. Así, la metodología a de favorecer que el alumno/a vaya formándose como ser autónomo planteándose interrogantes, participando y asumiendo responsabilidades.

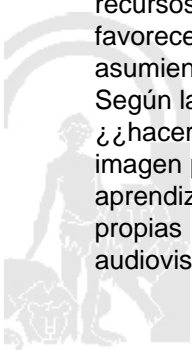
Según la Orden de 14 de Julio de 2016, las estrategias metodológicas de la asignatura se centrarán en:

¿¿hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. Para ello será necesario establecer técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



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

El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia.

¿El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar.

En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

¿se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a sus vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador?

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

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

Y nuestra propuesta metodológica concreta para desarrollarlas es la siguiente:

1. Exposición de contenidos con apoyo visual o audiovisual (imágenes, vídeos).
2. Propuesta de trabajo.
3. Análisis de las posibles maneras de ejecución del mismo según los intereses y preferencias de cada alumno/a.
4. Fase de trabajo individual o colectivo en el aula con el apoyo del profesor. En este punto será enriquecedor compartir puntos de vista con el resto de los compañeros. Únicamente se podrá trabajar en casa en ocasiones puntuales indicadas por el profesor.
5. Acabado y entrega.
6. Reflexión sobre el resultado final de forma individual o en pequeño grupo.

El desarrollo de las actividades en el aula se complementará con otras fuera del centro siempre que se crea necesario y el entorno ofrezca posibilidades.

Así mismo, se harán colaboraciones y actividades conjuntas con otros departamentos, y se participará activamente en diferentes proyectos que se desarrollen en el centro.

G. Materiales y recursos didácticos

Los materiales a utilizar dependerán del profesor, los alumnos, el contexto y la interacción entre esos elementos, pues se aplican a una situación concreta.

La selección de los materiales plantea una serie de interrogantes en relación a cómo y cuándo utilizarlos, por quién y para qué y en qué condiciones y contextos. Dick y Carey indican una serie de factores que facilitan la selección:

Debe haber suficiente material para todos los participantes.

El departamento utilizará el presupuesto asignado en la reposición de materiales defectuosos o inutilizados, así como en la compra de material fungible no inventariable y todo aquel que se estime necesario para el adecuado desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje del curso.

Material audiovisual.

Material Tic (Tecnología de la Información y Comunicación).

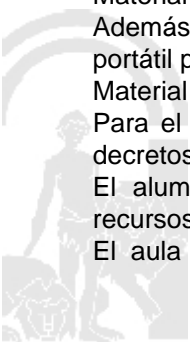
Además de las instalaciones propias del centro, podemos utilizar un cañón proyector así como de un ordenador portátil para mostrar videos durante nuestras clases.

Material de apoyo teórico e impresos.

Para el profesorado: bibliografía disponible en el Departamento (muestras de diversas editoriales educativas, decretos oficiales, etc.) y en la biblioteca del centro.

El alumnado utilizará un bloc de dibujo A4, fotocopias, textos, imágenes, información teórica y práctica y demás recursos gráficos que le facilitará el profesor.

El aula dispone de pizarra digital, con la que tendremos muchos recursos didácticos, Internet, bibliografía



personal y de Departamento con la que el alumno trabajará tanto dentro como fuera del aula.

Para el alumnado: los textos de consulta a su disposición con los que cuenta la biblioteca. Material no convencional.

Para la confección de material necesario en ciertas Unidades didácticas se cuenta con cartulinas, revistas, etc.

H. Precisiones sobre la evaluación

En el decreto 111/2016, de 14 de junio, se establece la ordenación y el currículo de la educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se regula determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado escolarizado en esta etapa.

En el Artículo 2., se establecen el currículo básico de la educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, especificando los elementos del currículo a tratar: los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables de las materias del bloque de asignaturas troncales fijados para dichas materias en el real decreto 1105/2014, de 26 de diciembre.

En el Anexo I se formulan los objetivos de las distintas materias y, en su caso, se complementan y se distribuyen por cursos los contenidos y criterios de evaluación de las mismas.

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables de las materias del bloque de asignaturas específicas correspondientes a la educación Secundaria Obligatoria son los del currículo básico fijados para dichas materias en el real decreto 1105/2014, de 26 de diciembre.

En el Anexo II se establecen los objetivos y los contenidos de estas materias para toda la etapa y se incorporan y complementan los criterios de evaluación de las materias específicas establecidos en el real decreto 1105/2014, de 26 de diciembre.

El profesorado diseñará diferentes actividades, proyectos y láminas donde se trabajarán varios de los ítems de cada Criterio de Evaluación, según ley vigente. Y cada uno de los Criterios de evaluación serán trabajados en diferentes láminas y proyectos, pruebas escritas, etc. por los alumnos/as.

De esta manera se pretende atender a los diferentes ritmos y tipos de aprendizaje y acercar y trabajar cada contenido a todo el alumnado. De esta manera se trabajan los diferentes contenidos para alcanzar a lo largo del Curso los diferentes objetivos de Materia y Etapa y Competencias.

La nota será el resultado de la media aritmética de las pruebas, láminas proyectos... planteados por el profesorado.

A comienzos de curso se realizará al alumno una evaluación inicial para saber los conocimientos con los que parte y poder hacer hincapié en las cuestiones más necesarias y no perder el tiempo en otras.

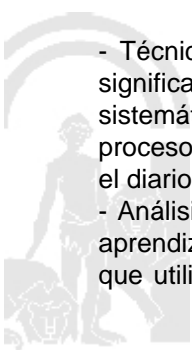
A) INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

La complejidad del hecho evaluativo requiere utilizar varias y diversas técnicas (modos o formas que posibilitan la obtención de los datos y su posterior valoración) e instrumentos de evaluación (medios concretos a través de los cuales se aplica una técnica). La utilización de unas u otras está en función de lo que se quiere evaluar y de para qué se evalúa, teniendo siempre en cuenta la eficacia de las mismas.

En nuestra intervención didáctica utilizaremos:

1- Evaluación del Alumno.

- Técnicas de observación. Nos permite prestar atención a aspectos importantes y captar sus detalles más significativos, proporcionando datos que no pueden ser conocidos por otros procedimientos. La observación será sistemática y se llevará a cabo mediante los siguientes instrumentos: registro personal del alumno (evalúa el proceso de aprendizaje), escalas de valoración o cuadros de observación (evalúa el resultado del aprendizaje) y el diario del profesor (evalúa la enseñanza).
- Análisis de los trabajos de los alumnos. Constituye una rica información sobre el proceso, especialmente de aprendizaje seguido por nuestros alumnos, reflejando lo que día a día va haciendo cada niño/a. Los instrumentos que utilizaré serán el cuaderno de clase (ejercicios, esquemas, comentarios, conclusiones, etc.) y los trabajos



monográficos (elaboración, investigación,...).

- Técnicas de información directa. Obtenemos información sobre los alumnos a partir de las respuestas que ellos mismos dan a unas preguntas que se les plantean. Entre los instrumentos que utilizaremos están los cuestionarios, entrevistas, etc.
- Láminas o actividades específicas de evaluación. Estas técnicas valoran los conocimientos que poseen los alumnos, así como la capacidad para relacionar y aplicar las adquisiciones logradas.

2- Evaluación del profesor.

Tiene como finalidad:

- Mejorar la función docente.
- Mejorar la calidad de enseñanza
- Permitir que el trabajo que está realizando se someta a un proceso de reflexión crítica.

Esta evaluación del profesor se realizará a través de los siguientes elementos:

- Pasar un cuestionario de evaluación del profesor a cumplimentar por los alumnos
- Reflexión por parte del profesor analizando resultados, en cuanto a cumplimiento o no de los objetivos propuestos.
- Diario del profesor.
- Memoria del profesor.

3- Evaluación de la programación.

Evaluar la programación es evaluar el proceso enseñanza-aprendizaje, este proceso implica por tanto que todas las fases de la acción didáctica sean objeto de evaluación.

B) CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

El número de evaluaciones será una por trimestre, aunque siempre es conveniente hacer exámenes parciales, por ello se realizarán dos exámenes por evaluación de los que se extraerá la media aritmética.

PONDERACIÓN: - La nota será el resultado de la media aritmética de las pruebas, láminas proyectos... planteados por el profesorado, teniendo dicha el valor del 100% de la calificación final.

C) RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES SUSPENSAS:

La recuperación durante el curso, es una consecuencia lógica de la evaluación. No debe entenderse como una vuelta sobre las mismas actividades sino que se han de articular las medidas correctoras y vías alternativas antes posibles fallos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La recuperación supone una adaptación curricular concreta, mediante actividades de refuerzo, ampliación, actividades de apoyo y planes individuales de actuación.

Los alumnos que no superen los contenidos en cada evaluación se les mandarán una serie de pruebas o ejercicios para que puedan recuperar dicha evaluación antes de finalizar la siguiente. Estando el profesor en todo momento a disposición de dichos alumnos a fin de aclarar conceptos, ideas, etc.

D) RECUPERACIÓN DE LA MATERIA EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (SEPTIEMBRE):

En Junio, junto con las notas, se entregará un informe individualizado con los Objetivos no alcanzados, los Contenidos no aprendidos y las actividades, proyectos y láminas a entregar en Septiembre para la recuperación de la materia.

Dichas actividades, proyectos y láminas se entregarán perfectamente presentado e identificados en un bloc tamaño A4.

Los trabajos para ser calificados deberán ser firmados para garantizar su autoría, por alumno/a y padre, madre o tutor/a legar del mismo.

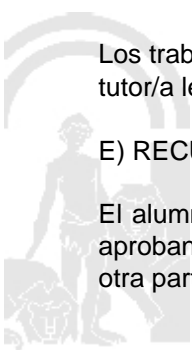
E) RECUPERACIÓN DE ASIGNATURAS PENDIENTES DE AÑOS ANTERIORES:

El alumno que tenga suspenso alguna de las asignaturas de cursos anteriores de EPVA podrán superar éstas aprobando los dos primeras evaluaciones del curso actual, correspondientes con una parte de Dibujo Técnico y otra parte de artística.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



De no ser así, a lo largo de se les mandarán una serie de pruebas o ejercicios para que puedan recuperar la materia, estando el profesorado del departamento, en todo momento, a disposición de dichos alumnos a fin de aclarar conceptos, ideas, etc.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



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

A. Elementos curriculares

1. Objetivos de materia

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

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



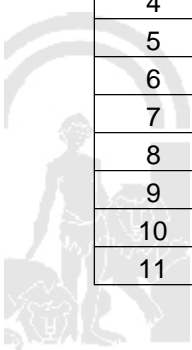
2. Contenidos

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



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

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



B. Relaciones curriculares

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

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.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

EPVA1. Transcribe texturas táctiles a 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.

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.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

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.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



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...) 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 y 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.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

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.

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.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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



Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Identifica los ángulos de 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.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología



Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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).

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología



Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

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



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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Competencias clave

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

Estándares

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



C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA1.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1,79
EPVA1.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	1,79
EPVA1.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	,79
EPVA1.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	2,79
EPVA1.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	1,79
EPVA1.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	1,79
EPVA1.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	1,79
EPVA1.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	1,79
EPVA1.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	1,79
EPVA1.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	1,79
EPVA1.11	Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	1,79
EPVA2.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1,79
EPVA2.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1,79
EPVA2.3	Identificar signifiante y significado en un signo visual.	1,79
EPVA2.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	1,79
EPVA2.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	1,79
EPVA2.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	1,79
EPVA2.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	1,79
EPVA2.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	1,79
EPVA2.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	1,79
EPVA2.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	1,79
EPVA2.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	1,79
EPVA2.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	1,79
EPVA2.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	1,79
EPVA2.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	1,79

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34

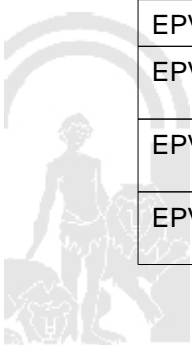


EPVA2.15	Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	1,79
EPVA2.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	1,79
EPVA3.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1,79
EPVA3.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	1,79
EPVA3.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	1,79
EPVA3.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	1,79
EPVA3.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	1,79
EPVA3.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	1,79
EPVA3.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	1,79
EPVA3.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	1,79
EPVA3.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	1,79
EPVA3.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	1,79
EPVA3.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	1,79
EPVA3.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	1,79
EPVA3.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	1,79
EPVA3.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	1,79
EPVA3.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	1,79
EPVA3.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	1,79
EPVA3.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	1,79
EPVA3.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	1,79
EPVA3.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	1,79
EPVA3.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	1,79
EPVA3.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	1,79
EPVA3.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	1,79
EPVA3.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	1,79
EPVA3.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	1,79

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



EPVA3.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	1,79
EPVA3.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	1,79
EPVA3.27	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	1,79
EPVA3.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	1,79
EPVA3.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	1,55

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	La obra Plástica.	8 sesiones 2º trimestre
Número	Título	Temporización
2	La creación Plástica	8 sesiones 2º trimestre
Número	Título	Temporización
3	Lugares geométricos. Resolución de Problemas	8 sesiones 1er trimestre
Número	Título	Temporización
4	La imagen. Funciones. Imagen Artística y Publicitaria.	10 sesiones 2º trimestre
Número	Título	Temporización
5	Tangencias. Enlaces. Curvas Técnicas.	8 sesiones 1º trimestre
Número	Título	Temporización
6	La imagen en movimiento.	8 sesiones 3er trimestre
Número	Título	Temporización
7	Representación del espacio.	10 sesiones 1er trimestre

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Se entiende por competencias básicas de la educación secundaria obligatoria el conjunto de destrezas, conocimientos y actitudes adecuadas al contexto que todo el alumnado que cursa esta etapa debe alcanzar para su realización y desarrollo personal, así como la ciudadanía activa, la integración social y el empleo.

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

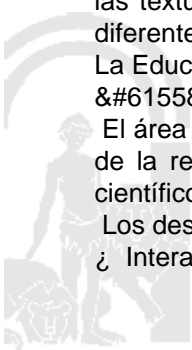
La Educación Plástica interviene en la consecución de las competencias clave de la siguiente forma:

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CMCT

El área es una oportunidad para utilizar el lenguaje simbólico, así como la profundización en aspectos espaciales de la realidad y su representación gráfica. También se entrenan procedimientos relacionados con el método científico, como son la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis.

Los descriptores que, fundamentalmente, trabajaremos serán:

¿ Interactuar con el entorno natural de manera respetuosa.



¿ Tomar conciencia de los cambios producidos por el hombre en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.

¿ Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente al cuidado saludable.

¿ Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante en distintos ámbitos (biológico, geológico, físico, químico, tecnológico, geográfico, etc.).

¿ Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos: operaciones, magnitudes, porcentajes, proporciones, formas geométricas, criterios de medición y codificación numérica, etc.

¿ Organizar la información utilizando procedimientos matemáticos.

61558; Comunicación lingüística CCL

Esta área contribuye a la adquisición de la competencia lingüística en la medida que favorece la comprensión y la expresión oral y escrita al promover el conocimiento y la utilización del vocabulario específico referido a la expresión artística y al explorar diferentes canales de comunicación.

Los descriptores que priorizaremos serán:

¿ Comprender el sentido de los textos escritos y orales.

¿ Expresar oralmente con corrección, adecuación y coherencia.

¿ Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra y escucha atenta al interlocutor.

¿ Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros en las diversas situaciones comunicativas.

¿ Mantener conversaciones en otras lenguas sobre temas cotidianos en distintos contextos.

¿ Utilizar los conocimientos sobre la lengua para buscar información y leer textos en cualquier situación.

61558; Competencia digital CD

Dentro del área aparecen contenidos que hacen referencia al entorno audiovisual y multimedia, dando especial importancia al uso de herramientas tecnológicas para la creación de producciones audiovisuales.

Para ello, en esta área trabajaremos los siguientes descriptores de la competencia:

¿ Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información.

¿ Seleccionar el uso de las distintas fuentes según su fiabilidad.

¿ Elaborar información propia derivada de la obtenida a través de medios tecnológicos.

¿ Comprender los mensajes elaborados en códigos diversos.

¿ Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.

¿ Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento.

¿ Aplicar criterios éticos en el uso de las tecnologías.

61558; Conciencia y expresiones culturales CCEC

Nuestra materia contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural, ya que se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y de 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. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Por lo que en esta área trabajaremos los siguientes descriptores:

¿ Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos.

¿ Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y las manifestaciones de creatividad y gusto por la estética en el ámbito cotidiano.

¿ Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.

61558; Competencias sociales y cívicas CSC

Esta área es una buena herramienta para potenciar la competencia social y cívica, en la medida que las producciones artísticas se pueden plantear como trabajo en equipo, siendo una oportunidad para fomentar la cooperación, el respeto, la tolerancia, etc. Por otra parte, el fomento de la creatividad en el aula lleva a valorar diversos enfoques y planteamientos.

Para ello, entrenaremos los siguientes descriptores:

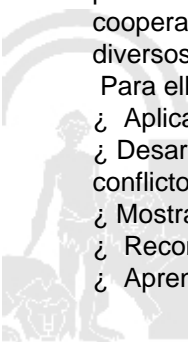
¿ Aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.

¿ Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y trabajo y para la resolución de conflictos.

¿ Mostrar disponibilidad para la participación activa en los ámbitos establecidos.

¿ Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.

¿ Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores.



61558; Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor CIEE

Esta área colabora en gran medida en la adquisición del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, ya que en todo proceso de creación hay que convertir una idea en un producto; y para ello se han de desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación de resultados. Este proceso sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo esto, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica, fomentan la iniciativa y el espíritu emprendedor.

Los descriptores que entrenaremos son:

- ¿ Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas propias.
- ¿ Ser constante en el trabajo, superando las dificultades.
- ¿ Gestionar el trabajo del grupo, coordinando tareas y tiempos.
- ¿ Priorizar la consecución de objetivos grupales a intereses personales.
- ¿ Mostrar iniciativa personal para comenzar o promover acciones nuevas.
- ¿ Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema.
- ¿ Configurar una visión de futuro realista y ambiciosa.
- ¿ Encontrar posibilidades en el entorno que otros no aprecian.
- ¿ Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos.
- ¿ Asumir riesgos en el desarrollo de las tareas o los proyectos.

61558; Aprender a aprender CAA

Esta materia contribuirá a la competencia para aprender a aprender en la medida en que favorezca la reflexión sobre los procesos y la propia experimentación creativa, ya que esta implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora, se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana.

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.

Los descriptores que entrenaremos son:

- ¿ Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje.
- ¿ Generar estrategias para aprender en distintos contextos de aprendizaje.
- ¿ Planificar los recursos necesarios y los pasos que se han de realizar en el proceso de aprendizaje.
- ¿ Seguir los pasos establecidos y tomar decisiones sobre los siguientes en función de los resultados intermedios.
- ¿ Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje.

La materia DIBUJO TÉCNICO contribuye también al desarrollo de todas las competencias clave en mayor o menor proporción.

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.

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.

Competencia digital (CD).

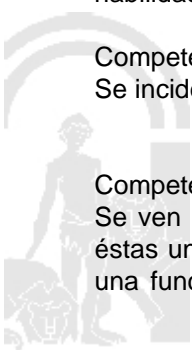
Se desarrolla a través del uso de las TIC y uno de los objetivos de la materia es el dominio de aplicaciones informáticas en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por lo que es necesario dotar de habilidades y destrezas en programas informáticos de dibujo.

Competencia aprender a aprender (CAA).

Se incide en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado.

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.

Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (CIEE) 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.

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



F. Metodología

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

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

Según la Orden de 14 de Julio de 2016, las estrategias metodológicas de la asignatura se centrarán en:

¿¿hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. Para ello será necesario establecer técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.

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

El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia.

¿El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar.

En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

¿se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a sus vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador¿

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

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

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

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

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¿.

Teniendo en cuenta estas recomendaciones, la actuación en el aula se centrará en las siguientes claves:

- o Motivación: el punto de partida será intentar interesar al alumno, relacionando las actividades propuestas con su entorno más cercano.
- o Investigación: en el sentido de experiencia y observación.
- o Creatividad: constancia e interés para llevar a cabo sus trabajos.
- o Reflexión y análisis: tanto de los trabajos propios como de los de sus compañeros.

Los métodos pedagógicos se adaptarán a las características de los alumnos, favorecerán la capacidad para aprender por sí mismos y para trabajar en equipo promoviendo la creatividad y el dinamismo, e integrarán los recursos de las tecnologías de la información y de las comunicaciones en el aprendizaje. Así, la metodología a de favorecer que el alumno/a vaya formándose como ser autónomo planteándose interrogantes, participando y asumiendo responsabilidades.

Según la Orden de 14 de Julio de 2016, las estrategias metodológicas de la asignatura se centrarán en:

¿¿hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la

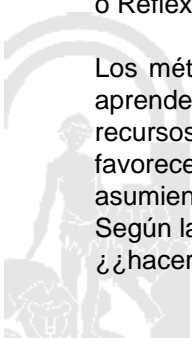


imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. Para ello será necesario establecer técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.

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

El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia.

¿El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar.

En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

¿se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a sus vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador?

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

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

Y nuestra propuesta metodológica concreta para desarrollarlas es la siguiente:

1. Exposición de contenidos con apoyo visual o audiovisual (imágenes, vídeos).
2. Propuesta de trabajo.
3. Análisis de las posibles maneras de ejecución del mismo según los intereses y preferencias de cada alumno/a.
4. Fase de trabajo individual o colectivo en el aula con el apoyo del profesor. En este punto será enriquecedor compartir puntos de vista con el resto de los compañeros. Únicamente se podrá trabajar en casa en ocasiones puntuales indicadas por el profesor.
5. Acabado y entrega.
6. Reflexión sobre el resultado final de forma individual o en pequeño grupo.

El desarrollo de las actividades en el aula se complementará con otras fuera del centro siempre que se crea necesario y el entorno ofrezca posibilidades.

Así mismo, se harán colaboraciones y actividades conjuntas con otros departamentos, y se participará activamente en diferentes proyectos que se desarrollen en el centro.

G. Materiales y recursos didácticos

El departamento utilizará el presupuesto asignado en la reposición de materiales defectuosos o inutilizados, así como en la compra de material fungible no inventariable y todo aquel que se estime necesario para el adecuado desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje del curso.

Material audiovisual.

Material Tic (Tecnología de la Información y Comunicación).

Además de las instalaciones propias del centro, podemos utilizar un cañón proyector así como de un ordenador portátil para mostrar videos durante nuestras clases.

Para el profesorado: bibliografía disponible en el Departamento (muestras de diversas editoriales educativas, decretos oficiales, etc.) y en la biblioteca del centro.

El alumnado utilizará un bloc de dibujo A3, material específico de Dibujo Técnico: escuadra, cartabón, regla, transportador de ángulos, compás con adaptador y lápices de diferentes durezas (2h y 4h) y para las unidades didácticas de temas artísticos: lápices blandos de diferentes durezas (4b y 6b), témperas de los colores primarios: cyan, magenta y amarillo) más blanco y negro, pinceles de varios grosores y calidades y rotuladores y lápices de colores (mínimo de 18 unidades); textos, imágenes, información teórica y práctica y demás recursos gráficos que le facilitará el profesor.

El aula dispone de pizarra digital, con la que tenemos muchos recursos didácticos, Internet, bibliografía personal y de Departamento con la que el alumno trabajará tanto dentro como fuera del aula.

H. Precisiones sobre la evaluación

En el decreto 111/2016, de 14 de junio, se establece la ordenación y el currículo de la educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se regula determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado escolarizado en esta etapa.

En el Artículo 2., se establecen el currículo básico de la educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, especificando los elementos del currículo a tratar: los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables de las materias del bloque de asignaturas troncales fijados para dichas materias en el real decreto 1105/2014, de 26 de diciembre.

En el Anexo I se formulan los objetivos de las distintas materias y, en su caso, se complementan y se distribuyen por cursos los contenidos y criterios de evaluación de las mismas.

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables de las materias del bloque de asignaturas específicas correspondientes a la educación Secundaria Obligatoria son los del currículo básico fijados para dichas materias en el real decreto 1105/2014, de 26 de diciembre.

En el Anexo II se establecen los objetivos y los contenidos de estas materias para toda la etapa y se incorporan y complementan los criterios de evaluación de las materias específicas establecidos en el real decreto 1105/2014, de 26 de diciembre.

La Profesora diseñará diferentes actividades, proyectos y láminas donde se trabajarán varios de los ítems de cada Criterio

de Evaluación, según ley vigente. Y cada uno de los Criterios de evaluación serán trabajados en diferentes láminas y proyectos, pruebas escritas, etc. por los alumnos/as.

De esta manera se pretende atender a los diferentes ritmos y tipos de aprendizaje y acercar y trabajar cada contenido a todo el alumnado. De esta manera se trabajan los diferentes contenidos para alcanzar a lo largo del Curso los diferentes objetivos de Materia y Etapa y Competencias.

La nota será el resultado aritmético de las pruebas, láminas proyectos... planteado por la Profesora.



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

A. Elementos curriculares

1. Objetivos de materia

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

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



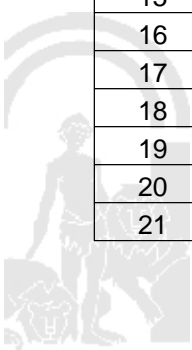
2. Contenidos

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

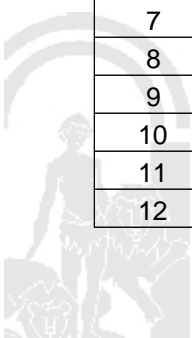
Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



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



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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



B. Relaciones curriculares

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica.

- 1.1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.
- 1.2. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
- 1.3. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
- 1.4. Creatividad y subjetividad.
- 1.5. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
- 1.6. El color en la composición.
- 1.7. Simbología y psicología del color.
- 1.8. Texturas.
- 1.9. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura.
- 1.10. Materiales y soportes.
- 1.12. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
- 1.13. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.
- 1.14. Aplicación en las creaciones personales.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

- 3.1. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
- 3.2. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
- 3.4. Ámbitos de aplicación.
- 3.9. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.
- 3.17. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

- 4.1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.
- 4.2. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
- 4.12. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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



ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

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

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

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica.

- 1.1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.
- 1.3. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
- 1.5. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
- 1.6. El color en la composición.
- 1.7. Simbología y psicología del color.
- 1.8. Texturas.
- 1.9. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura.
- 1.10. Materiales y soportes.
- 1.13. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.
- 1.14. Aplicación en las creaciones personales.

Bloque 2. Dibujo técnico.

- 2.26. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

- 3.9. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.
- 3.16. Herramientas informáticas para el diseño.
- 3.17. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.
- 3.18. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

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

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.

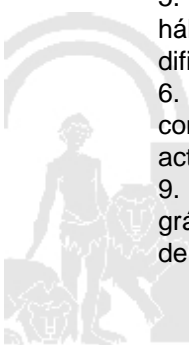
Criterio de evaluación: 1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.

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.

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



Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica.

- 1.1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.
- 1.3. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
- 1.4. Creatividad y subjetividad.
- 1.5. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
- 1.6. El color en la composición.
- 1.8. Texturas.
- 1.9. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura.
- 1.10. Materiales y soportes.
- 1.12. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
- 1.13. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.
- 1.14. Aplicación en las creaciones personales.
- 1.15. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

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

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

- 4.12. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.

Competencias clave

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

Estándares

- EPVA1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
- EPVA2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Criterio de evaluación: 1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

Objetivos

- 3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
- 9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
- 10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica.

- 1.13. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

- 3.9. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.
- 3.14. Proceso de fabricación.
- 3.18. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

- 4.12. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.
- 4.14. Estereotipos y sociedad de consumo.

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.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica.

- 1.5. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
- 1.9. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura.
- 1.16. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia.
- 1.17. Imágenes de diferentes períodos artísticos.
- 1.19. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

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

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EPVA1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.
- EPVA2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

Criterio de evaluación: 2.1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica.

- 1.15. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

Bloque 2. Dibujo técnico.

- 2.1. Formas planas.
- 2.2. Polígonos.
- 2.3. Construcción de formas poligonales.
- 2.4. Trazados geométricos, tangencias y enlaces.
- 2.5. Aplicaciones en el diseño.
- 2.6. Composiciones decorativas.
- 2.7. Aplicaciones en el diseño gráfico.
- 2.8. Proporción y escalas.
- 2.9. Transformaciones geométricas.
- 2.10. Redes modulares.
- 2.11. Composiciones en el plano.
- 2.12. Descripción objetiva de las formas.
- 2.13. El dibujo técnico en la comunicación visual.
- 2.24. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.



- 2.25. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.
- 2.26. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 2. Dibujo técnico.

- 2.14. Sistemas de representación.
- 2.15. Aplicación de los sistemas de proyección.
- 2.16. Sistema diédrico.
- 2.17. Vistas.
- 2.18. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica.
- 2.19. Perspectiva caballera.
- 2.20. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista.
- 2.21. Aplicaciones en el entorno.
- 2.22. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.
- 2.23. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.
- 2.24. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.
- 2.25. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.
- 2.26. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

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.

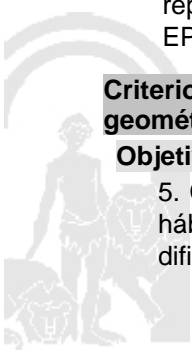
Objetivos

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

Contenidos

Bloque 2. Dibujo técnico.

- 2.14. Sistemas de representación.
- 2.15. Aplicación de los sistemas de proyección.
- 2.16. Sistema diédrico.
- 2.18. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica.
- 2.19. Perspectiva caballera.
- 2.20. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista.
- 2.24. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica.

- 1.18. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.
- 1.19. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

- 3.1. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
- 3.19. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.
- 3.20. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

- 4.14. Estereotipos y sociedad de consumo.
- 4.15. Publicidad subliminal.

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.



Estándares

EPVA2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

Criterio de evaluación: 3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.

Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
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.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

Contenidos

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

- 3.1. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
- 3.2. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
- 3.3. Fundamentos del diseño.
- 3.4. Ámbitos de aplicación.
- 3.8. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
- 3.9. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.
- 3.10. Tipografía.
- 3.11. Diseño del envase.
- 3.12. La señalética.
- 3.13. Diseño industrial: Características del producto.
- 3.21. El lenguaje del diseño.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

- 4.1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.
- 4.2. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
- 4.3. Principales elementos del lenguaje audiovisual.
- 4.8. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.
- 4.9. Lenguaje cinematográfico.
- 4.10. Cine de animación.

Competencias clave

- CD: Competencia digital
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

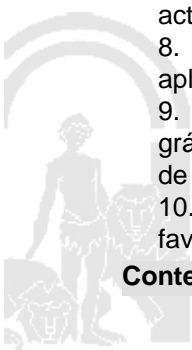
EPVA1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

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

Objetivos

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Contenidos



Bloque 3. Fundamentos del diseño.

- 3.3. Fundamentos del diseño.
- 3.4. Ámbitos de aplicación.
- 3.5. Movimientos en el plano y creación de submódulos.
- 3.6. Formas modulares.
- 3.8. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
- 3.9. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.
- 3.11. Diseño del envase.
- 3.12. La señalética.
- 3.13. Diseño industrial: Características del producto.
- 3.18. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.
- 3.21. El lenguaje del diseño.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

- 4.1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.
- 4.2. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
- 4.3. Principales elementos del lenguaje audiovisual.
- 4.4. Finalidades.
- 4.7. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.

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

- 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.

Contenidos

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

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



plásticas.

4.14. Estereotipos y sociedad de consumo.

4.15. Publicidad subliminal.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos

EPVA2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.

Criterio de evaluación: 4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

Objetivos

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

Contenidos

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

- 4.1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.
- 4.2. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
- 4.3. Principales elementos del lenguaje audiovisual.
- 4.4. Finalidades.
- 4.6. La fotografía: inicios y evolución.
- 4.8. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.
- 4.9. Lenguaje cinematográfico.
- 4.10. Cine de animación.
- 4.11. Análisis.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.

EPVA2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.

EPVA3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

Criterio de evaluación: 4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

Objetivos

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

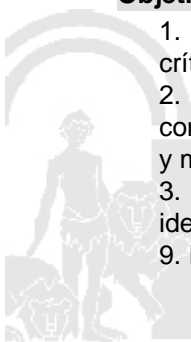


gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

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

Contenidos

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

4.12. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.

4.13. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

Competencias clave

CD: Competencia digital

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

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

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

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

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

Objetivos

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

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

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

Contenidos

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

4.14. Estereotipos y sociedad de consumo.

4.15. Publicidad subliminal.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

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

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA1.1	Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	7,67
EPVA1.2	Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas , tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	5,67
EPVA1.3	Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	6,67
EPVA1.4	Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	5,67
EPVA1.5	Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	6,67
EPVA2.1	Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	7,67
EPVA2.2	Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	7,67
EPVA2.3	Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	6,67
EPVA3.1	Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	6,67
EPVA3.2	Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	7,67
EPVA3.3	Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	6,67
EPVA4.1	Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.	6,67
EPVA4.2	Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	6,67
EPVA4.3	Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	5,67

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



EPVA4.4	Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	5,62
---------	--	------

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	La obra Plástica.	8 sesiones 2º trimestre
Número	Título	Temporización
2	La creación Plástica	10 sesiones 2º trimestre
Número	Título	Temporización
3	Lugares geométricos. Resolución de Problemas	8 sesiones 1er trimestre
Número	Título	Temporización
4	La imagen. Funciones. Imagen Artística y Publicitaria	10 sesiones 3er trimestre
Número	Título	Temporización
5	Tangencias. Enlaces. Curvas Técnicas	8 sesiones 1º trimestre
Número	Título	Temporización
6	La imagen en movimiento	8 sesiones 3er trimestre
Número	Título	Temporización
7	Representación del espacio	7 sesiones 1ºer trimestre

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Se entiende por competencias básicas de la educación secundaria obligatoria el conjunto de destrezas, conocimientos y actitudes adecuadas al contexto que todo el alumnado que cursa esta etapa debe alcanzar para su realización y desarrollo personal, así como la ciudadanía activa, la integración social y el empleo.

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

La Educación Plástica interviene en la consecución de las competencias clave de la siguiente forma:

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CMCT

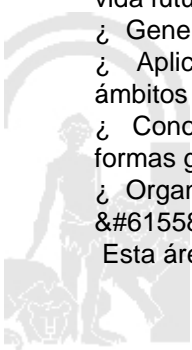
El área es una oportunidad para utilizar el lenguaje simbólico, así como la profundización en aspectos espaciales de la realidad y su representación gráfica. También se entrenan procedimientos relacionados con el método científico, como son la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis.

Los descriptores que, fundamentalmente, trabajaremos serán:

- ¿ Interactuar con el entorno natural de manera respetuosa.
- ¿ Tomar conciencia de los cambios producidos por el hombre en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
- ¿ Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente al cuidado saludable.
- ¿ Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante en distintos ámbitos (biológico, geológico, físico, químico, tecnológico, geográfico, etc.).
- ¿ Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos: operaciones, magnitudes, porcentajes, proporciones, formas geométricas, criterios de medición y codificación numérica, etc.
- ¿ Organizar la información utilizando procedimientos matemáticos.

• Comunicación lingüística CCL

Esta área contribuye a la adquisición de la competencia lingüística en la medida que favorece la comprensión y la



expresión oral y escrita al promover el conocimiento y la utilización del vocabulario específico referido a la expresión artística y al explorar diferentes canales de comunicación.

Los descriptores que priorizaremos serán:

- ¿ Comprender el sentido de los textos escritos y orales.
- ¿ Expresar oralmente con corrección, adecuación y coherencia.
- ¿ Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra y escucha atenta al interlocutor.
- ¿ Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros en las diversas situaciones comunicativas.
- ¿ Mantener conversaciones en otras lenguas sobre temas cotidianos en distintos contextos.
- ¿ Utilizar los conocimientos sobre la lengua para buscar información y leer textos en cualquier situación.

 Competencia digital CD

Dentro del área aparecen contenidos que hacen referencia al entorno audiovisual y multimedia, dando especial importancia al uso de herramientas tecnológicas para la creación de producciones audiovisuales.

Para ello, en esta área trabajaremos los siguientes descriptores de la competencia:

- ¿ Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información.
- ¿ Seleccionar el uso de las distintas fuentes según su fiabilidad.
- ¿ Elaborar información propia derivada de la obtenida a través de medios tecnológicos.
- ¿ Comprender los mensajes elaborados en códigos diversos.
- ¿ Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.
- ¿ Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento.
- ¿ Aplicar criterios éticos en el uso de las tecnologías.

 Conciencia y expresiones culturales CCEC

Nuestra materia contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural, ya que se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y de 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. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Por lo que en esta área trabajaremos los siguientes descriptores:

- ¿ Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos.
- ¿ Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y las manifestaciones de creatividad y gusto por la estética en el ámbito cotidiano.
- ¿ Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.

 Competencias sociales y cívicas CSC

Esta área es una buena herramienta para potenciar la competencia social y cívica, en la medida que las producciones artísticas se pueden plantear como trabajo en equipo, siendo una oportunidad para fomentar la cooperación, el respeto, la tolerancia, etc. Por otra parte, el fomento de la creatividad en el aula lleva a valorar diversos enfoques y planteamientos.

Para ello, entrenaremos los siguientes descriptores:

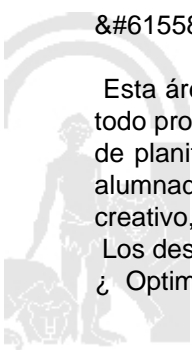
- ¿ Aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.
- ¿ Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y trabajo y para la resolución de conflictos.
- ¿ Mostrar disponibilidad para la participación activa en los ámbitos establecidos.
- ¿ Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.
- ¿ Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores.

 Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor CIEE

Esta área colabora en gran medida en la adquisición del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, ya que en todo proceso de creación hay que convertir una idea en un producto; y para ello se han de desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación de resultados. Este proceso sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo esto, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica, fomentan la iniciativa y el espíritu emprendedor.

Los descriptores que entrenaremos son:

- ¿ Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas propias.



- ¿ Ser constante en el trabajo, superando las dificultades.
- ¿ Gestionar el trabajo del grupo, coordinando tareas y tiempos.
- ¿ Priorizar la consecución de objetivos grupales a intereses personales.
- ¿ Mostrar iniciativa personal para comenzar o promover acciones nuevas.
- ¿ Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema.
- ¿ Configurar una visión de futuro realista y ambiciosa.
- ¿ Encontrar posibilidades en el entorno que otros no aprecian.
- ¿ Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos.
- ¿ Asumir riesgos en el desarrollo de las tareas o los proyectos.

 Aprender a aprender CAA

Esta materia contribuirá a la competencia para aprender a aprender en la medida en que favorezca la reflexión sobre los procesos y la propia experimentación creativa, ya que esta implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora, se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana.

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.

Los descriptores que entrenaremos son:

- ¿ Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje.
- ¿ Generar estrategias para aprender en distintos contextos de aprendizaje.
- ¿ Planificar los recursos necesarios y los pasos que se han de realizar en el proceso de aprendizaje.
- ¿ Seguir los pasos establecidos y tomar decisiones sobre los siguientes en función de los resultados intermedios.
- ¿ Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje.

La materia DIBUJO TÉCNICO contribuye también al desarrollo de todas las competencias clave en mayor o menor proporción.

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.

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.

Competencia digital (CD).

Se desarrolla 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.

Competencia aprender a aprender (CAA).

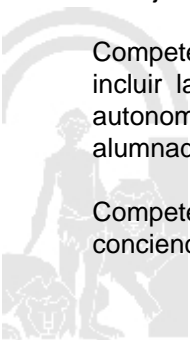
Se incide en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado.

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.

Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (CIEE) 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.

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



Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



F. Metodología

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

Y nuestra propuesta metodológica concreta para desarrollarlas es la siguiente:

1. Exposición de contenidos con apoyo visual o audiovisual (imágenes, vídeos).
2. Propuesta de trabajo.
3. Análisis de las posibles maneras de ejecución del mismo según los intereses y preferencias de cada alumno/a.
4. Fase de trabajo individual o colectivo en el aula con el apoyo del profesor. En este punto será enriquecedor compartir puntos de vista con el resto de los compañeros. Únicamente se podrá trabajar en casa en ocasiones puntuales indicadas por el profesor.
5. Acabado y entrega.
6. Reflexión sobre el resultado final de forma individual o en pequeño grupo.

El desarrollo de las actividades en el aula se complementará con otras fuera del centro siempre que se crea necesario y el entorno ofrezca posibilidades.

Así mismo, se harán colaboraciones y actividades conjuntas con otros departamentos, y se participará activamente en diferentes proyectos que se desarrollen en el centro.

Según la Orden de 14 de Julio de 2016, las estrategias metodológicas de la asignatura se centrarán en:

¿¿hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. Para ello será necesario establecer técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.

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

El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia.

¿El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar.

En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

¿se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a sus vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador¿

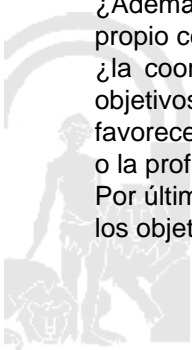
Asimismo, se facilitará que el alumnado realice proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo y estilos de comunicación empáticos y eficaces.

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

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

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

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¿.



Teniendo en cuenta estas recomendaciones, la actuación en el aula se centrará en las siguientes claves:

- o Motivación: el punto de partida será intentar interesar al alumno, relacionando las actividades propuestas con su entorno más cercano.
- o Investigación: en el sentido de experiencia y observación.
- o Creatividad: constancia e interés para llevar a cabo sus trabajos.
- o Reflexión y análisis: tanto de los trabajos propios como de los de sus compañeros.

Los métodos pedagógicos se adaptarán a las características de los alumnos, favorecerán la capacidad para aprender por sí mismos y para trabajar en equipo promoviendo la creatividad y el dinamismo, e integrarán los recursos de las tecnologías de la información y de las comunicaciones en el aprendizaje. Así, la metodología a de favorecer que el alumno/a vaya formándose como ser autónomo planteándose interrogantes, participando y asumiendo responsabilidades.

Según la Orden de 14 de Julio de 2016, las estrategias metodológicas de la asignatura se centrarán en:

¿¿hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. Para ello será necesario establecer técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.

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

El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia.

¿El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar.

En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

¿se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a sus vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador¿

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

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

G. Materiales y recursos didácticos

El departamento utilizará el presupuesto asignado en la reposición de materiales defectuosos o inutilizados, así como en la compra de material fungible no inventariable y todo aquel que se estime necesario para el adecuado desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje del curso.

Material audiovisual.

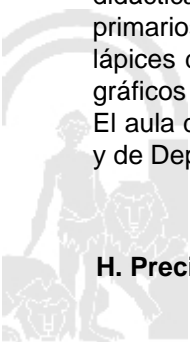
Material Tic (Tecnología de la Información y Comunicación).

Para el profesorado: bibliografía disponible en el Departamento (muestras de diversas editoriales educativas, decretos oficiales, etc.) y en la biblioteca del centro.

El alumnado utilizará un bloc de dibujo A3, material específico de Dibujo Técnico: escuadra, cartabón, regla, transportador de ángulos, compás con adaptador y lápides de diferentes durezas (2h y 4h) y para las unidades didácticas de temas artísticos: lápices blandos de diferentes durezas (4b y 6b), témperas de los colores primarios: cyan, magenta y amarillo) más blanco y negro, pinceles de varios grosores y calidades y rotuladores y lápices de colores(mínimo de 18 unidades); textos, imágenes, información teórica y práctica y demás recursos gráficos que le facilitará el profesor.

El aula dispone de pizarra digital, con la que tenemos muchos recursos didácticos, Internet, bibliografía personal y de Departamento con la que el alumno trabajará tanto dentro como fuera del aula.

H. Precisiones sobre la evaluación



En el decreto 111/2016, de 14 de junio, se establece la ordenación y el currículo de la educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se regula determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado escolarizado en esta etapa.

En el Artículo 2., se establecen el currículo básico de la educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, especificando los elementos del currículo a tratar: los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables de las materias del bloque de asignaturas troncales fijados para dichas materias en el real decreto 1105/2014, de 26 de diciembre.

En el Anexo I se formulan los objetivos de las distintas materias y, en su caso, se complementan y se distribuyen por cursos los contenidos y criterios de evaluación de las mismas.

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables de las materias del bloque de asignaturas específicas correspondientes a la educación Secundaria Obligatoria son los del currículo básico fijados para dichas materias en el real decreto 1105/2014, de 26 de diciembre.

En el Anexo II se establecen los objetivos y los contenidos de estas materias para toda la etapa y se incorporan y complementan los criterios de evaluación de las materias específicas establecidos en el real decreto 1105/2014, de 26 de diciembre.

El profesorado diseñará diferentes actividades, proyectos y láminas donde se trabajarán varios de los ítems de cada Criterio de Evaluación, según ley vigente. Y cada uno de los Criterios de evaluación serán trabajados en diferentes láminas y proyectos, pruebas escritas, etc. por los alumnos/as.

De esta manera se pretende atender a los diferentes ritmos y tipos de aprendizaje y acercar y trabajar cada contenido a todo el alumnado. De esta manera se trabajan los diferentes contenidos para alcanzar a lo largo del Curso los diferentes objetivos de Materia y Etapa y Competencias.

La nota será el resultado de la media aritmética de las pruebas, láminas proyectos... planteados por el profesorado.

A comienzos de curso se realizará al alumno una evaluación inicial para saber los conocimientos con los que parte y poder hacer hincapié en las cuestiones más necesarias y no perder el tiempo en otras.

A) INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

La complejidad del hecho evaluativo requiere utilizar varias y diversas técnicas (modos o formas que posibilitan la obtención de los datos y su posterior valoración) e instrumentos de evaluación (medios concretos a través de los cuales se aplica una técnica). La utilización de unas u otras está en función de lo que se quiere evaluar y de para qué se evalúa, teniendo siempre en cuenta la eficacia de las mismas.

En nuestra intervención didáctica utilizaremos:

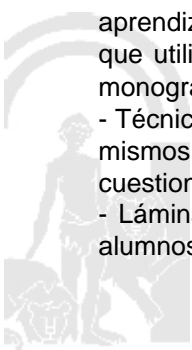
1- Evaluación del Alumno.

- Técnicas de observación. Nos permite prestar atención a aspectos importantes y captar sus detalles más significativos, proporcionando datos que no pueden ser conocidos por otros procedimientos. La observación será sistemática y se llevará a cabo mediante los siguientes instrumentos: registro personal del alumno (evalúa el proceso de aprendizaje), escalas de valoración o cuadros de observación (evalúa el resultado del aprendizaje) y el diario del profesor (evalúa la enseñanza).
- Análisis de los trabajos de los alumnos. Constituye una rica información sobre el proceso, especialmente de aprendizaje seguido por nuestros alumnos, reflejando lo que día a día va haciendo cada niño/a. Los instrumentos que utilizaré serán el cuaderno de clase (ejercicios, esquemas, comentarios, conclusiones, etc.) y los trabajos monográficos (elaboración, investigación,...).
- Técnicas de información directa. Obtenemos información sobre los alumnos a partir de las respuestas que ellos mismos dan a unas preguntas que se les plantean. Entre los instrumentos que utilizaremos están los cuestionarios, entrevistas, etc.
- Láminas o actividades específicas de evaluación. Estas técnicas valoran los conocimientos que poseen los alumnos, así como la capacidad para relacionar y aplicar las adquisiciones logradas.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34



2- Evaluación del profesor.

Tiene como finalidad:

- Mejorar la función docente.
- Mejorar la calidad de enseñanza
- Permitir que el trabajo que está realizando se someta a un proceso de reflexión crítica.

Esta evaluación del profesor se realizará a través de los siguientes elementos:

- Pasar un cuestionario de evaluación del profesor a cumplimentar por los alumnos
- Reflexión por parte del profesor analizando resultados, en cuanto a cumplimiento o no de los objetivos propuestos.
- Diario del profesor.
- Memoria del profesor.

3- Evaluación de la programación.

Evaluar la programación es evaluar el proceso enseñanza-aprendizaje, este proceso implica por tanto que todas las fases de la acción didáctica sean objeto de evaluación.

B) CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

El número de evaluaciones será una por trimestre, aunque siempre es conveniente hacer exámenes parciales, por ello se realizarán dos exámenes por evaluación de los que se extraerá la media aritmética.

PONDERACIÓN: - La nota será el resultado de la media aritmética de las pruebas, láminas proyectos... planteados por el profesorado, teniendo dicha el valor del 100% de la calificación final.

C) RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES SUSPENSAS:

La recuperación durante el curso, es una consecuencia lógica de la evaluación. No debe entenderse como una vuelta sobre las mismas actividades sino que se han de articular las medidas correctoras y vías alternativas antes posibles fallos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La recuperación supone una adaptación curricular concreta, mediante actividades de refuerzo, ampliación, actividades de apoyo y planes individuales de actuación.

Los alumnos que no superen los contenidos en cada evaluación se les mandarán una serie de pruebas o ejercicios para que puedan recuperar dicha evaluación antes de finalizar la siguiente. Estando el profesor en todo momento a disposición de dichos alumnos a fin de aclarar conceptos, ideas, etc.

D) RECUPERACIÓN DE LA MATERIA EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (SEPTIEMBRE):

En Junio, junto con las notas, se entregará un informe individualizado con los Objetivos no alcanzados, los Contenidos no aprendidos y las actividades, proyectos y láminas a entregar en Septiembre para la recuperación de la materia.

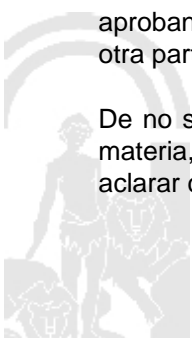
Dichas actividades, proyectos y láminas se entregarán perfectamente presentado e identificados en un bloc tamaño A3.

Los trabajos para ser calificados deberán ser firmados para garantizar su autoría, por alumno/a y padre, madre o tutor/a legar del mismo.

E) RECUPERACIÓN DE ASIGNATURAS PENDIENTES DE AÑOS ANTERIORES:

El alumno que tenga suspenso alguna de las asignaturas de cursos anteriores de EPVA podrán superar éstas aprobando los dos primeras evaluaciones del curso actual, correspondientes con una parte de Dibujo Técnico y otra parte de artística.

De no ser así, a lo largo de se les mandarán una serie de pruebas o ejercicios para que puedan recuperar la materia, estando el profesorado del departamento, en todo momento, a disposición de dichos alumnos a fin de aclarar conceptos, ideas, etc.



Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 11002651

Fecha Generación: 10/11/2020 05:49:34

